



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales
Asociación de Universidades Sur Andina

CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL SECUNDARIO: UNA MIRADA RENOVADA DESDE LAS TAC

Trabajo Final Integrador

Maestrando: Martín Iván Alaniz

Directora: Mgtr. Tania Chicha

Co-directora: Mgtr. Sara García

Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco

Octubre | 2025

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas sin cuyo apoyo este trabajo no habría visto la luz:

Agradeceré hoy y siempre a mi familia, porque sin su esfuerzo y dedicación, mis estudios no hubieran sido posibles.

A mi directora de tesis, Tania Chicha, por todos sus valiosos aportes y comentarios realizados durante esta etapa de culminación. Siempre, con humildad y buena onda, respetó mis ideas y sugerencias. Gracias por la confianza y el tiempo dedicado, que han sido cruciales para que yo pueda alcanzar mi meta.

A la co-directora de tesis, Sara García, por su generosidad.

A todos los profesores, tutores y coordinadores que me han guiado a lo largo de este recorrido académico. Gracias por inspirarme y por compartir su conocimiento conmigo.

A mis compañeros de estudio por su apoyo y colaboración durante este proceso de aprendizaje.

A todos y cada uno, mis más profundos reconocimientos...

RESUMEN

El texto que se presenta propone repensar la situación actual de la Educación Física en la escuela secundaria, específicamente en el primer año de la Institución Educativa 4-192 "Prof. Alicia Mabel Saffi". El estudio se motivó a raíz del impacto de los avances tecnológicos globales en la sociedad y, específicamente, en el campo educativo.

Para obtener un panorama preciso, se focaliza en la escuela mencionada, situada en el distrito de Los Campamentos, departamento de Rivadavia, provincia de Mendoza. Se trabajó en el análisis de documentos institucionales, como el Proyecto Educativo Institucional (PEI), y se recopiló información a través de encuestas y entrevistas a docentes, directivos y estudiantes de primer año, tercera y cuarta división.

La exploración reveló cuatro problemáticas principales:

1. Falta de explicitación en el currículo de saberes digitales de Educación Física.
2. Reducción del tiempo de compromiso motor de los alumnos al incluir nuevos saberes.
3. Docentes con escaso conocimiento en tecnologías educativas y falta de tiempo para diseñar clases.
4. Problemas de conectividad de los estudiantes.

En respuesta, se propone diseñar una estrategia de enseñanza para Educación Física que incorpore herramientas y recursos digitales, sin sacrificar el tiempo de compromiso motor de los estudiantes. Esto permitiría a los docentes utilizar espacios virtuales para complementar la enseñanza y reducir la brecha con las nuevas demandas que la sociedad del conocimiento impone a nuestras escuelas.

Palabras Clave: Enseñanza, Educación Física, Docentes, Herramientas y recursos digitales, Enseñanza virtual.

ÍNDICE

<u>1- JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTICO.....</u>	<u>5</u>
<u>2- SITUACIÓN PROBLEMA.....</u>	<u>16</u>
<u>3- OBJETIVOS.....</u>	<u>18</u>
<u>3.1- General.....</u>	<u>18</u>
<u>3.2- Específicos.....</u>	<u>18</u>
<u>4- MARCO TEÓRICO.....</u>	<u>19</u>
<u>4.1- Introducción al marco conceptual.....</u>	<u>19</u>
<u>4.2- Sociedad del Conocimiento: Un enfoque global.....</u>	<u>19</u>
<u>4.3- Contexto educativo argentino y mendocino.....</u>	<u>19</u>
<u>4.4- Acuerdos curriculares y conceptualizaciones.....</u>	<u>20</u>
<u>4.5- Integración de las TAC y el modelo TPACK en la enseñanza: hacia una práctica docente transformadora.....</u>	<u>24</u>
<u>4.6- Educación Física escolar: tensiones conceptuales, diversidad motriz y desafíos didácticos en contextos heterogéneos.....</u>	<u>27</u>
<u>4.7- Modelos pedagógicos y tecnologías digitales: hacia una enseñanza activa y centrada en el estudiante.....</u>	<u>31</u>
<u>4.8- Dimensiones clave para el diseño de experiencias educativas en entornos virtuales.....</u>	<u>35</u>
<u>4.9- Herramientas digitales, REA e inteligencia artificial: recursos clave para una enseñanza contextualizada y significativa.....</u>	<u>37</u>
<u>5- PROPUESTA DIDÁCTICA.....</u>	<u>40</u>
<u>5.1- Fundamentación.....</u>	<u>40</u>
<u>5.2- Propósito.....</u>	<u>40</u>
<u>5.3- Metodología.....</u>	<u>41</u>
<u>5.4- Evaluación.....</u>	<u>42</u>
<u>5.5- Secuenciación de saberes.....</u>	<u>43</u>
<u>5.6- Desarrollo de las clases.....</u>	<u>44</u>
<u>5.6.1- Clase 1.....</u>	<u>44</u>
<u>5.6.2- Clase 2.....</u>	<u>47</u>
<u>5.6.3- Clase 3.....</u>	<u>49</u>
<u>5.6.4- Clase 4.....</u>	<u>51</u>
<u>5.6.5- Clase 5.....</u>	<u>53</u>
<u>5.5.6- Clase 6.....</u>	<u>56</u>
<u>6- CONCLUSIONES.....</u>	<u>58</u>

<u>7- REFERENCIAS.....</u>	<u>61</u>
<u>8- ANEXOS.....</u>	<u>67</u>
<u>8.1- Anexo 1: Respuestas y modelo de encuesta realizada a los docentes de Educación Física pertenecientes a la escuela 4-192 “Prof. Alicia Mabel Saffi”.....</u>	<u>67</u>
<u>8.2- Anexo 2: Encuesta estudiantil.....</u>	<u>75</u>
<u>8.2.1- Resultados obtenidos en la encuesta estudiantil.....</u>	<u>77</u>
<u>8.3- Anexo 3: Preguntas de la entrevista realizada a la Regente institucional.....</u>	<u>84</u>
<u>8.4 - Anexo 4: Video del aula virtual diseñada en Moodle.....</u>	<u>85</u>

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 1.....	45
Tabla 2: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 2.....	48
Tabla 3: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 3.....	50
Tabla 4: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 4.....	52
Tabla 5: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 5.....	54
Tabla 6: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 6.....	57

1- JUSTIFICACIÓN / DIAGNÓSTICO

El presente trabajo propone repensar la situación actual de la enseñanza de la Educación Física en la escuela secundaria, con focalización en la Institución Educativa 4-192 “Prof. Alicia Mabel Saffi”, a partir de los constantes avances tecnológicos a nivel global y su impacto en la educación.

En ese orden, se pretende brindar a los estudiantes una propuesta en la que, junto con los docentes, participen y construyan experiencias que dejen una huella; es decir, que generen aprendizajes significativos que resultan esenciales a su contexto y para el transcurso de su vida. Para este fin, se espera que los educandos puedan implicarse y pensar acerca del sentido de las diferentes acciones en las clases de Educación Física. Por ello es fundamental el rol del educador, ya que a través de su mediación debe posibilitar la constante reflexión del alumnado para que, de esta manera, los aprendizajes traspasen los muros de la escuela y puedan perdurar en el tiempo.

Desde una mirada situada a la realidad -que recoge la experiencia como educador en escuelas de la zona-, al observar diversas prácticas docentes, se advierte una tendencia a privilegiar la dimensión motriz, relegando los aspectos teóricos que sustentan la disciplina escolar. Esta orientación provoca, en general, que los alumnos no comprendan el propósito de las actividades que realizan, lo que dificulta una apropiación crítica de los saberes abordados. A su vez, se limita la posibilidad de aplicar dichos aprendizajes en los distintos entornos sociales en los que se desenvuelven, convirtiendo la enseñanza de la asignatura en un fin en sí mismo.

Otro aspecto observado es que el espacio curricular de a poco está quedando retrasado respecto a la integración de las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza. Las prácticas docentes a pesar de los cambios registrados a nivel global y educativo, siguen sin mostrar variaciones. Por ello y ante los requerimientos de la sociedad, se decidió enfocar la temática del trabajo en aquellas tecnologías, herramientas y recursos digitales que puedan tener aplicabilidad en la enseñanza de la Educación Física. Se sostiene que la integración de las nuevas tecnologías en las prácticas de enseñanza pueden resultar apropiadas para transmitir los fundamentos del espacio curricular y generar la reflexión en los estudiantes.

Por tal motivo y para tener información más precisa sobre la realidad de la disciplina escolar Educación Física en nivel secundario de la provincia de Mendoza, se decidió recolectar datos relevantes sobre la asignatura. Para tal fin, se comienza por la historia de la misma, con la intención de ver como se ha ido conformando la Educación Física y los propósitos con los cuales se la ha incluido en la educación a lo largo del tiempo. Posteriormente, se procede a analizar el Diseño Curricular Provincial en Informática, los programas que impulsan el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las escuelas y las condiciones laborales de los docentes de Educación Física.

El contexto social e institucional en que se realiza el trabajo siempre enmarca reflexiones sobre el proceso, pues las condiciones de trabajo y de vida imponen restricciones y abren perspectivas. En un sentido mínimo, la etnografía puede entenderse como un proceso de "documentar lo no documentado". La misma cobra sentido cuando se logra agregar al acervo registrado otras maneras de mirar, entender y transformar la vida local. La base de este proceso es el trabajo en terreno, acompañado con la elaboración de registros y el diario de campo. La constante observación e interacción en una localidad es la fuente de mucha de la información más rica y

significativa que obtiene el etnógrafo. Su registro y su análisis plantean los retos más difíciles, porque depende de la interacción que se busca y se logra, con personas de la localidad y de lo que ellos quieran decir y mostrar (Rockwell, 2009).

En consecuencia, y para obtener un panorama de la asignatura al interior de las instituciones educativas de nivel secundario, se seleccionó la escuela 4-192 “Profesora Alicia Mabel Saffi”, perteneciente al distrito de Los Campamentos, departamento de Rivadavia. En el marco del estudio, se implementaron instrumentos de recolección de datos -encuestas y entrevistas- dirigidos a estudiantes de primer año (divisiones 3^a y 4^a). Además, se examinó el Proyecto Educativo Institucional (PEI), se encuestó al cuerpo docente del área correspondiente y se llevó a cabo una entrevista con un directivo (Regente).

La historia de la Educación Física como disciplina muestra que la misma ha ido construyendo un corpus de conocimiento propio, en base a los aportes de diversas ciencias, como la medicina, la pedagogía, la psicología, etc. Así, según los momentos históricos y los lineamientos políticos-sociales, las mismas han contribuido de diferente manera a la conformación del conocimiento disciplinar. Al analizar su evolución, es posible distinguir dos grandes etapas. La primera es la gimnástica antigua, comprendida entre el año 400 a.C. hasta el siglo XVIII. La segunda la gimnástica moderna, desde el siglo XVIII en adelante, donde se produce el nacimiento de las grandes escuelas, movimientos gimnásticos y corrientes que conforman lo que hoy se conoce como Educación Física (García López y Ruiz España, 2010).

En el ámbito nacional la Educación Física escolar transcurrió, por lo menos, en cinco grandes momentos, a partir de las últimas décadas del siglo XIX. El primero comienza a finales del siglo XIX, cuando la militarización de la Educación Física adquirió dimensiones constitutivas a través de la Gimnasia Militar, la práctica de tiro y los batallones escolares. El segundo momento se puede situar durante los años 1900 y 1930. En este periodo, se logra la estabilización de la Educación Física y la cultura física, en general, en las escuelas, a través del Sistema Argentino de Educación Física, creado por el Dr. Enrique Romero Brest (ISFD N° 112, 2020). La tercera etapa de la disciplina se inicia en la década de 1930, signada por la expulsión del director del INEF (Instituto Nacional de Educación Física) y el cuestionamiento al Sistema Argentino de Educación Física, por parte de los defensores de la Gimnasia Metodizada, impulsada por los maestros militares de gimnasia, sectores partidarios al Ejército Argentino y grupos conservadores de la comunidad educativa.

El cuarto momento se produjo a finales de los años 30 y principios de los años 40, con la inclusión cada vez más intensa del deporte y otras prácticas corporales, las cuales fueron estimuladas tanto en el ámbito escolar como en el extraescolar, en los años 40 y 50, consolidándose en el dispositivo curricular en los años 60. A partir de esta última fecha empieza una etapa final que comienza tímidamente en la década del 1930 y se extiende hasta finales del siglo XX. Durante este período, prácticas como la gimnasia, los deportes, los juegos, las actividades vinculadas con la naturaleza, etc., son legitimados en términos discursivos, no sólo por el discurso médico, sino también por el psicológico y en menor grado, por el pedagógico. De tal modo, se configura una peculiar fusión de términos, enunciados, objetos y conceptos que conforman la superficie verbal de la Educación Física (ISFD N° 112, 2020).

Sintéticamente, en el periodo comprendido entre los finales de los siglos XIX y XX, la Educación Física escolar Argentina resultó de diversos discursos, saberes, prácticas, y propuestas sobre la educación del cuerpo. En ese sentido, la Educación Física colaboró en la

configuración de ciertos significados sobre la salud y lo que representaba un cuerpo saludable; asimismo, sobre la nacionalidad, la ciudadanía y las diferencias sexuales (ISFD N° 112, 2020).

Por otra parte, resulta pertinente revisar los planteos expresados en el Diseño Curricular en Informática correspondiente a la orientación de la escuela objeto de análisis. De modo general, la propuesta formativa para el nivel secundario se divide en dos, un ciclo básico y uno orientado. En el primero de ellos, la educación secundaria le da continuidad a las intencionalidades propuestas para la formación en las escuelas primarias. En el primer y segundo año del ciclo básico se pretende lograr que los estudiantes identifiquen y comprendan las trayectorias personales con las que ingresaron al nivel. En el ciclo orientado se continúa con la formación general, se amplía y profundiza la misma, en línea con la modalidad elegida (Pcia. de Mendoza, 2015).

En lo que respecta al uso de las nuevas herramientas digitales en la secundaria, se hace imprescindible profundizar en el valor pedagógico y didáctico de las TIC en las prácticas docentes. Se trata de superar el posicionamiento meramente técnico que supone la sola inclusión de equipamiento en las clases. El Diseño propone que las instituciones educativas tienen que ser capaces de reflexionar acerca de los aprendizajes digitales, porque los mismos posibilitan otros modos de comunicación, de experiencia y de construcción de sentidos, reconociendo en la imagen, el sonido y el gesto, la apertura a otras prácticas de acceso, circulación, producción y difusión del conocimiento junto a la conservación y transmisión de la cultura. Ello permite enriquecer la vida del estudiante dotándolo de una capacidad que lo convierte en un sujeto capaz de transformar su entorno social (Pcia. de Mendoza, 2015).

Con relación a los saberes digitales, el desafío consiste en tejer una trama a través de los diversos saberes que vaya dando sentido a la inclusión de estos en cada área/disciplina, re-significando y re-configurando las formas de enseñanza de los mismos. Consecuentemente, dichos saberes se encuentran incluidos al interior de los espacios curriculares por medio de una serie de ejes que, según la naturaleza propia del espacio, están más o menos presentes. Estos, dan origen a un conjunto de principios que buscan una alfabetización digital integrada con la propuesta formativa (Pcia. de Mendoza, 2015).

De acuerdo al Diseño los ejes son:

- La multialfabetización: caracterización y manejo de lenguaje multimedial e hipertextual y significación de nuevas formas textuales.
- La gestión de la información digital: búsqueda, selección, organización y presentación de información.
- El trabajo colaborativo en red: aprendizaje colaborativo en espacios virtuales, trabajo en red.
- El uso crítico y responsable de TIC: utilización y evaluación de recursos digitales y software específicos, introducción de criterios sobre desarrollo y tipo de software. (Pcia. Mendoza, 2015, p. 25)

La propuesta de las Tecnologías de la Información y la Comunicación presentes en el Diseño Curricular se enmarca en la Resolución N° 123/10 del Consejo Federal de Educación, que plantea los lineamientos pedagógicos, políticos y técnicos para la incorporación e integración de las nuevas tecnologías. Esto pone de manifiesto la necesidad de brindar a las diferentes

iniciativas, “orientación general y criterios comunes que posibiliten la convergencia de esfuerzos de inversión en equipamiento, infraestructura y conectividad, orientados hacia un proyecto pedagógico articulado de inclusión digital para la mejora de la enseñanza” (Pcia. de Mendoza, 2015, p. 13).

Cabe mencionar que el sistema educativo ya contaba con antecedentes respecto a la incorporación en la enseñanza de diferentes herramientas y dispositivos digitales. El Estado nacional en articulación con las provincias ha desarrollado, a lo largo de las últimas tres décadas, diferentes programas. Al hacer un repaso por los mismos, se pueden mencionar según el relevamiento de Sabulsky (2012), las siguientes iniciativas (para más detalles consultar con la bibliografía referida):

- Programa de Descentralización y Mejoramiento de la Enseñanza Secundaria II (PRODYMES II, 1996)
- Proyecto REDES (1998/1999)
- Centros Tecnológicos Comunitarios (1999)
- Portal Educar (1999)
- Plan Social Educativo (2002)
- Plan Nacional de Alfabetización Digital (2004)
- Programa Integral para la Igualdad Educativa (PIIE y FOPIIE, 2006)
- Programa de Mejoramiento del Sistema Educativo (PROMSE, 2007)

Aunque con moderado avance, se trató de propuestas relevantes para acercar la comunidad educativa a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). No obstante -tal vez por los fines, el origen de los fondos o su continuidad- quedaron muy lejos en cuanto a cobertura, capacitación y recursos educativos (Vacchieri, 2014).

El gran punto de inflexión lo marca el Programa Conectar Igualdad que implementó el Ministerio de Educación Nacional a partir de 2010. Conectar Igualdad emplea como base teórica el modelo 1:1, una computadora por alumno, por lo cual se propuso distribuir netbooks a todos los alumnos y docentes de las escuelas secundarias, de educación especial, y de los Institutos de Formación Docente de gestión estatal. Además involucró capacitaciones para educadores sobre el uso de esa herramienta. En ese orden, se propusieron desarrollos educativos y secuencias didácticas para favorecer su incorporación en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Vacchieri, 2014).

Ello provoca una pregunta para el Diseño Curricular con orientación en Informática, y especialmente para las prácticas de enseñanza en el campo de la Educación Física. Repasamos el documento curricular:

Revalorizar las prácticas corporales, ludomotrices y deportivas dentro de un contexto educativo y con un sentido formativo, vinculando a los estudiantes con el aprendizaje y el saber autónomo, abrazando actitudes que favorezcan su formación y transformación personal y social.

Los estudiantes deben apropiarse críticamente de la cultura corporal y motriz como aporte a su proyecto de vida, logrando autonomía en las decisiones para realizar una

práctica saludable, segura y recreativa. Esto significa considerar la salud como responsabilidad individual y colectiva: elección y cambio individual en el estilo de vida y construcción social para crear ambientes saludables. (Pcia. Mendoza, 2015, p. 100)

Se deriva entonces que la Educación Física, en la Provincia de Mendoza, es vista como una asignatura que busca la profilaxis de su población. Por lo tanto, los docentes podrían ser considerados, en cierta medida, como lo que Galantini (2001) denomina agentes de salud¹. A partir de lo expuesto, y si se tiene en cuenta lo plasmado en referencia a la historia de la asignatura, emerge un interrogante de difícil respuesta ¿La Educación Física ha evolucionado en los últimos tiempos o solo ha cambiado su discurso?

Al analizar los saberes propios del área, se destaca que los mismos no cambian según la orientación del bachiller, sino que éstos se abren a diferentes interpretaciones y abordajes desde la experiencia corporal; lo cual es posible a partir de los núcleos problematizadores de la Educación Física (Pcia. de Mendoza, 2015). En alusión a los saberes del espacio en relación con las TIC, no se hace mención explícita al empleo de las nuevas tecnologías en la asignatura, cuestión que sí sucede en otros espacios curriculares como Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, etc. Solo en el apartado destinado a orientaciones didácticas se incluyen ejemplos que pueden funcionar como referentes para la integración de las TIC en el ámbito de la Educación Física; entre ellos se menciona:

- Utilización creativa y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación como aporte en el proceso de apropiación de las prácticas corporales, ludomotrices, gimnásticas y deportivas.
- Producción de secuencias motrices y coreográficas, individuales y grupales a partir de soportes tecnológicos respetando la libre expresión sin discriminación de género.
- Aplicación de software específico para el análisis de videos deportivos que ayuden a evaluar la toma de decisión y la ejecución motriz, individual y colectiva. (Pcia. Mendoza, 2015, p. 117)

El Diseño Curricular Provincial constituye la expresión de la propuesta político-educativa de la jurisdicción, al ofrecer un conjunto de principios, criterios e intencionalidades pedagógicas (Pcia. de Mendoza, 2015). En coherencia con ello, los profesionales del área lo utilizan como referencia para elaborar sus planificaciones y diseñar las clases. Pero, para poder llevar estas a la práctica, se hace imperioso para el claustro docente que Dirección General de Escuelas genere y garantice una serie de condiciones que favorezcan la búsqueda de tal fin, por ejemplo: infraestructura y materiales adecuados, cantidad acorde de estudiantes por curso, estabilidad laboral, etc. Los puntos mencionados, son simplemente una muestra de algunos aspectos que el gobierno escolar debería asegurar, para que los educadores puedan llevar adelante el proceso de enseñanza en las mejores condiciones.

Al indagar sobre la realidad laboral de los docentes de nivel secundario, queda en evidencia que la asignatura Educación Física tiene una distribución horaria de un módulo de 80 minutos, cuando la prescripción curricular señala 2 horas cátedras semanales, y dos secciones de 60 minutos en días alternados, cuando en el plan de estudios figuren 3 horas cátedras. Lo anterior, es de acuerdo a la resolución 000235 (1990), elaborada por el Ministerio de Cultura y

¹ El término se empleó para definir la labor de los educadores físicos a mediados del siglo XX.

Educación de Mendoza, actualmente en vigencia. Se explicita que, generalmente las clases del espacio curricular son dictadas en contraturno. Además, debido a la Ley Provincial 6929 (2001), en el nivel secundario se puede acumular hasta un máximo de 36 horas cátedras frente a alumnos. Si se tiene en consideración, que hoy en día todos los bachilleres cuentan con 3 horas cátedras para Educación Física, un docente puede llegar a tener a cargo alrededor de 400 estudiantes.

Esta escasa carga horaria con la que cuenta Educación Física y el elevado número de profesores que hay en la zona, hace muy difícil acceder a horas y concentrarlas en una sola institución. Por lo cual, los profesores deben salir a buscar trabajo en diferentes escuelas, llegando en algunos casos extremos a ejercer su labor en 8 ó más lugares diferentes. Pero esta situación se complejiza aún más, ya que muchos docentes deben diversificar y complementar su labor con trabajos por fuera del ámbito escolar, como por ejemplo, gimnasios, preparación física, en clubes, etc., debido a los salarios bajos que perciben como trabajadores de la educación. En este sentido, de acuerdo al ranking de sueldos docentes elaborado por CISME, Mendoza se ubica en el lugar 21 de 24 posibles; es decir, que los educadores de la provincia reciben la cuarta remuneración más baja del país (CISME Mendoza [@CismeM], 2023).

En cuanto a las condiciones de infraestructura y los materiales con que cuenta el educador para llevar adelante la enseñanza, resalta que no son los más adecuados para la labor educativa. A modo ilustrativo, se menciona que hay varios docentes trabajando al mismo tiempo, en un espacio reducido. Las instituciones no cuentan con un lugar adecuado en donde desarrollar las clases, por lo que toca desplazarse a un predio municipal para poder trabajar. Tampoco el material alcanza de acuerdo a la cantidad de alumnos, porque las escuelas carecen de mantenimiento o reposición de los mismos para las prácticas de Educación Física. Todo ello corroborado desde la experiencia de prácticas desarrolladas en diferentes escuelas de la zona; razones evidentes y preocupantes pero a la vez desafiantes para el campo de las TIC.

Del relevamiento realizado por el Centro de Investigación Social de Mendoza (CISME), en el año 2022, se desprende que el 62 % de las escuelas de la provincia presentan deterioro en las condiciones edilicias. La presencia del estado, en las tareas de mantenimiento, inspección y asistencia para garantizar condiciones mínimas de actividad en un ambiente de trabajo saludable, y adecuado a las tareas pedagógicas, son insuficientes. También sobresale que el 53 % de las instituciones relevadas no cuentan con la cantidad apropiada de mobiliario. En cuanto a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, 4 de cada 10 establecimientos poseen computadoras en mal estado y obsoletas para su uso didáctico. Se suma que no está garantizado, en gran parte de los establecimientos relevados, el acceso a un servicio de internet de calidad, ni a dispositivos para conectarse y poder trabajar sobre contenidos digitales. Los datos aportados dejan a la luz una realidad compleja que atraviesa el sistema educativo mendocino.

Con el foco en obtener información sobre lo que sucede puertas adentro de una institución educativa de nivel secundario, en línea con el encuadre temático del trabajo, tecnologías, herramientas y recursos digitales que pueden llegar a tener aplicabilidad en las clases de Educación Física, se seleccionó la Escuela 4-192 “Profesora Alicia Mabel Saffi”, la cual pertenece al distrito de Los Campamentos, departamento de Rivadavia.

El establecimiento se constituyó en marzo de 1999 en la Escuela N° 1-179 “Bautista J. Gargantini”, siendo su población niños y jóvenes; así forman dos octavos y un noveno año, conformando de esta manera una E.G.B. completa. Luego, en marzo de 2001, se la crea como

establecimiento de E.G.B. 3 y Polimodal con el número 4-192, esta vez funciona en el edificio de la Escuela N° 1-403 “Hipólito Vieytes”. En el año 2007 se traslada al edificio propio ubicado en el Barrio Tittarelli, el mismo linda con la Escuela primaria N° 1-179 "Bautista J. Gargantini" (Pcia. de Mendoza, 2023b).

Los resultados de una encuesta realizada a padres, alumnos, personal docente y empresarios de la zona de influencia, determinaron la modalidad que brinda la escuela: “Ciencias Naturales, Salud y Medio Ambiente” con Orientación en Agroecosistemas. En el año 2014, se implementó una nueva estructura curricular a nivel nacional, reemplazando la modalidad por Bachiller en Agro y Ambiente. La Dirección General de Escuelas (DGE), en 2019, aprueba y agrega a la institución, el Bachiller en Informática. Esta oferta es única en el Departamento de Rivadavia, busca que los estudiantes aprendan y se apropien de saberes digitales esenciales en la sociedad del conocimiento (Pcia. de Mendoza, 2023b).

La institución, en materia de infraestructura tecnológica, cuenta con equipamiento informático de última generación². El logro se concretó en octubre de 2021 como resultado de la implementación de un proyecto institucional aprobado y avalado por la Dirección General de Escuelas (DGE), mediante el cual se obtuvo el patrocinio de la Cooperativa Eléctrica y Anexo Popular Rivadavia, así como el respaldo de un conjunto de empresas locales (Martínez y Domínguez, 2021). Además, la edificación cuenta con conexión a Internet que se distribuye por medio de señal wifi; no obstante, se registran problemas debido a la cantidad de dispositivos conectados, lo que vuelve inestable a la red. También, se percibió que en reiteradas oportunidades Internet deja de funcionar.

Durante el año 2022 y 2023, bajo la política pública que representó el programa Conectar Igualdad, estudiantes de primer a tercer año recibieron una netbook (Pcia. de Mendoza, 2022). Es decir, que casi la totalidad de los alumnos de la escuela cuenta con un dispositivo. En contraste, el cuerpo docente no fue beneficiado con la entrega de equipamiento tecnológico, lo que evidencia una disparidad en la asignación de recursos digitales.

Del análisis del Proyecto Educativo Institucional (PEI), se plasma que los estudiantes provienen de familias de clase media, media-baja y baja. Los ingresos familiares proceden de fuentes laborales inestables y poco continuas, en alusión se mencionan: cuentapropistas, comerciantes, camioneros, changarines, pensionados, desocupados y jubilados. Las mujeres cumplen el rol de amas de casa, y en varios casos, son sostén de familia. Algunas trabajan esporádicamente, ayudando a los esposos en la cosecha.

Las configuraciones familiares presentan una diversidad significativa, lo cual genera variadas problemáticas vinculadas a su conformación y dinámica interna. Además, el entorno sociocultural del cual provienen carece de propuestas recreativas y de canalización de intereses con sentido formativo. Por lo que la escuela se propone contener a los alumnos desde la escucha, el diálogo y el trabajo entre pares. En definitiva, la institución busca propiciar juventudes sanas desde el sentido de pertenencia y el buen clima escolar para el logro del aprendizaje, en todos sus sentidos.

En lo referido al proceso de enseñanza, se busca la innovación pedagógica, con el propósito de superar los modelos, estructuras, y paradigmas de trabajo aislado entre docentes. Se apunta a

² Las mismas entregaron a la institución 15 pc de escritorio, 1 impresora 3D y una multifunción, un proyector con pantalla y 30 kit de robótica

consolidar el trabajo con metodologías activas, como el ABP (Aprendizajes Basados en Proyectos), el trabajo colaborativo y en equipo, la utilización de TIC y la articulación de ambos bachilleres con el fin de vincular los saberes con la realidad. En adición, se estimula a los docentes para que desarrollen con sus estudiantes una evaluación formativa y procesual. Estas acciones buscan que los educandos sean capaces de resolver problemas con autonomía y creatividad en diferentes ámbitos y contextos.

Respecto a la Educación Física, las clases son dictadas en un playón deportivo, sin techo, que se encuentra dentro del predio escolar. Su estructura es de hormigón y permite el desarrollo de prácticas de diferentes deportes (Vóley, Básquet, etc.). Cuando las contingencias climáticas son desfavorables para desarrollar actividades al aire libre, en ciertas ocasiones, se puede disponer de un salón cerrado. Este, es un espacio compartido con la escuela primaria lindera. En referencia a la conectividad en el espacio de trabajo, hay serios problemas, ya que la señal wifi es débil.

Ahora resulta pertinente considerar las perspectivas de los principales actores del campo de la Educación Física, siendo las voces de docentes y estudiantes elementos fundamentales para el análisis y la toma de decisiones. En este punto se hace necesario recordar el lado subjetivo del proceso etnográfico y reconocer que nuestra presencia en el campo da un acceso apenas parcial a la realidad vivida en el lugar, ya que las personas también examinan a quien llega a investigar y reaccionan a partir de la percepción que tengan del investigador (Rockwell, 2009).

Para ello, se realizó una encuesta individual y una entrevista semiestructurada grupal a los estudiantes. La intención fue determinar sus intereses respecto a las clases, el concepto que tienen de la asignatura, los conocimientos que les aporta, la aplicabilidad de lo aprendido en su entorno social y la aceptación de trabajos prácticos en el espacio curricular.

La información obtenida a partir de las encuestas y entrevistas arrojan que la mayoría de los estudiantes presenta interés por las clases de Educación Física; el concepto que tienen de la asignatura se relaciona con el dinamismo y la saludabilidad. Los conocimientos que les ha aportado el espacio, a lo largo de su trayectoria escolar, están ligados al aprendizaje de diversos deportes y sus reglas de juego. La aplicabilidad que le ven a estos conocimientos se vinculan a la salud. Es decir, que practican deportes o realizan diferentes movimientos con el objeto de mantenerse saludables. Ven la asignatura como un complemento de las demás materias, donde en unas se hacen trabajos escritos y en este espacio curricular se mueven.

En cuanto al nivel de aceptación a la realización de trabajos prácticos escritos como complemento de las clases, hubo una relativa paridad de opiniones, con una leve inclinación positiva. Algunos están a favor, ya que de esta forma se aprende el sentido de las ejercitaciones propuestas; otros, se posicionan en contra, porque piensan que la Educación Física es únicamente para moverse. Al plantear lo mismo, pero desde la virtualidad, la balanza se inclina positivamente con una mayor nivel de aceptación porque se manifiesta que es más eficiente hacer las labores de forma virtual; además, se posibilita usar diferentes recursos digitales (PDF, videos, etc.). En contrapartida, algunos manifestaron preocupación ya que no todos tienen acceso a internet desde sus hogares o un dispositivo desde el cual trabajar. También se remarcó el tema de la dificultad de comprensión en las tareas virtuales (posiblemente en base a la experiencia que se tuvo en la pandemia).

En alusión al tema de la comprensión, los estudiantes brindan pistas que pueden ser de gran utilidad. Manifiestan que les gustaría que las explicaciones de los trabajos se realicen por medio de videos ilustrativos, ya que prefieren lo visual. Otros, plantean que las labores pueden ser enviadas en diferentes formatos y que cada uno pueda elegir el que más le agrada (videos, audios, PDF, etc.). También se acepta, por parte de los alumnos, trabajar desde la casa con los fundamentos teóricos de la asignatura y en la clase realizar actividades prácticas.

Por último, los educandos comentaron que les gustaría que las clases de Educación Física se desarrollarán en un espacio adecuado, debido a que en invierno se pasa frío y en verano calor. Además, plantean la necesidad de contar con materiales acordes a las prácticas deportivas pero, sobre todo, se reclama libertad de elección y de expresión, lo cual pareciera buscar reproducir el comportamiento que los estudiantes tienen fuera de la escuela al interior del establecimiento.

Es el turno de conocer qué opinan los profesores de Educación Física de la Institución. Para lo cual, se empleó una encuesta online³ (Formularios de Google) con el objetivo de recolectar datos referidos a edad, nivel de estudios, antigüedad docente, equipamiento tecnológico particular, conectividad, formación en el manejo de las TIC y utilización de las mismas en la asignatura.

Se encuestó a seis profesores, de los cuales la mayoría tiene más de 40 años; cuentan con una formación terciaria y, en un caso, formación universitaria de posgrado. Gran parte de los educadores llevan dos décadas o más, desempeñándose en la docencia. Todos cuentan con un dispositivo digital y conexión a internet en sus hogares. Entre los dispositivos que tienen a su alcance se menciona: notebook/netbook (propia), notebook/netbook (gobierno), pc de escritorio y teléfonos celulares.

Respecto a la formación en el uso de las TIC, varios dan cuenta de que han participado alguna vez en cursos de aprendizaje referidos a la temática, aunque solo uno ha sido en un lugar especializado. El resto ha adquirido conocimientos por medio de la autoformación/autoaprendizaje. La temática más recurrente en este caso es la referida a herramientas de ofimática (Word, Excel, etc.). Respecto a la consulta sobre capacitaciones docentes que brinda DGE (Dirección General de Escuelas) sobre el uso de las TIC, la mayoría respondió que la oferta es insuficiente; el resto, desconocía la formación continua que se ofrece.

En relación con el uso didáctico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, se observa una vacancia en el campo de la Educación Física. La totalidad de los profesores consultados nunca ha recibido información relacionada con la temática; sino que ellos son los que procuran informarse al respecto. Sobre la utilización de las herramientas tecnológicas para el proceso de planificación educativa, la gran mayoría las emplean ocasionalmente para esa labor. En cuanto al uso de dispositivos digitales en las clases, la gran mayoría ha recurrido a éstos en alguna ocasión de su práctica áulica. En general son utilizados para actividades de aprendizaje, recuperación y, en menor medida, en instancias evaluativas (búsqueda en internet, presentaciones en Power Point, etc.).

³ Para el diseño de la encuesta se empleó el término TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en vez de TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento); ya que el primero de estos es de uso corriente en el ámbito educativo.

Consultados sobre experiencias educativas donde se empleen las TIC en Educación Física, gran parte de los docentes no ha oído hablar de alguna; no obstante, les interesaría profundizar en información específica de cómo emplear estas nuevas herramientas en la asignatura. En lo referido a recursos digitales específicos del área disponibles en la red, se expresa que hay variados materiales. Entre las herramientas digitales que conocen, se menciona Kinovea y aplicaciones de Tábata o HIIT (entrenamiento de intervalos de alta intensidad). Sumado a ello, el 100 % cree que es importante el uso de las TIC en Educación Física, ya que aportan un valor didáctico a sus clases. Estas herramientas brindan nuevas formas de comunicación entre los docentes y estudiantes, posibilitando una mejor interacción entre pares y con los profesores. Se reconoce que su empleo puede contribuir a que las prácticas de enseñanza resulten más atractivas y motivadoras para el estudiantado, además de facilitar un uso autónomo en la práctica de la actividad física.

Entre las principales dificultades que se anticipan al incorporar las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, se destacan la carencia de equipamiento adecuado y la percepción de inferioridad que manifiestan algunos docentes frente al estudiantado, especialmente en lo referido al manejo de recursos digitales. Asimismo, se señala que ciertos estudiantes podrían presentar resistencia ante la inclusión de estos elementos en el aula, dado que asocian las clases con la necesidad de movimiento físico y consideran que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación limitaría esa dinámica.

Por otra parte, en lo que respecta a la preparación didáctica para integrar estas herramientas en la enseñanza de la asignatura, muchos docentes expresan dudas respecto a su formación profesional, lo que evidencia la necesidad de instancias de capacitación específicas que fortalezcan sus competencias pedagógicas y tecnológicas.

Por último se entrevistó a la Regente, quien integra el Equipo Directivo del establecimiento. La docente manifiesta que la institución educativa espera que Educación Física sea un espacio donde los estudiantes se puedan expresar y mover, pero sobre todo, que brinde una contención. Es decir, un lugar donde los educandos puedan desarrollar sus inquietudes, sus intereses, compartir con el otro, conocerse así mismo y trabajar los valores, lo cual entiende que se está cumpliendo en gran medida. No obstante, se han visto sorprendidos por diferentes situaciones de violencia. En lo que respecta a la posibilidad de incorporar las tecnologías a las clases de la asignatura, lo encuentra muy factible desde lo institucional, ya que el equipo de gestión muestra una gran apertura hacia estos temas. Se señala que se debería concientizar a los estudiantes en la idea de considerar que la Educación Física no es solo práctica, movimiento, por lo cual, se propone hacer hincapié en las oportunidades de la virtualidad para abordar otras temáticas. Se asume que los docentes poseen la formación necesaria para desempeñar su labor de manera competente. En caso de enfrentar carencias en cuanto a recursos o herramientas, se espera que tengan la capacidad de identificarlas, adquirirlas y adaptarse proactivamente a las exigencias del contexto educativo.

Además recalcó que todos los estudiantes de primero a tercer año tienen computadoras y también se cuenta con una sala de informática nueva. El inconveniente, es que no todos tienen acceso a internet en sus hogares. Al contarle que algunos alumnos habían expresado que las netbooks se les rompieron, se explica que la escuela cuenta con personal para realizar reparaciones. Los estudiantes avanzados de quinto año, como aporte a su formación, también

pueden solucionar algunos inconvenientes que se presenten en los equipos. Algunos arreglos son limitados por la falta de provisión de insumos.

En conclusión, los estudiantes de primer año demuestran estar interesados por la Educación Física. El concepto y los conocimientos, que según su visión, aporta el espacio curricular a su formación, se relaciona con el dinamismo y la saludabilidad. En cuanto al nivel de aceptación a la realización de trabajos prácticos escritos o virtuales, como complemento de las clases prácticas, muestra una leve inclinación positiva en la opinión de los alumnos. Por otra parte, los educandos demandan una mayor libertad en las elecciones sobre sus acciones y reclaman un lugar acorde para las prácticas áulicas. Los profesores demuestran apertura hacia el uso de las TIC en las clases; el inconveniente que estiman es la falta de orientación en cómo emplear las nuevas tecnologías con sus estudiantes. En cuanto a la escuela, se destaca su predisposición para la innovación, por lo cual la Institución Educativa se convierte en lugar propicio para la incorporación de tecnologías, herramientas y recursos digitales a la enseñanza de la Educación Física. Lo mismo, teniendo en cuenta una serie de consideraciones que serán abordadas a continuación en el apartado situación problema.

2- SITUACIÓN PROBLEMA

La Educación Física como disciplina construye su corpus de conocimiento en base a los aportes de diversas ciencias, las cuales, en concordancia con los momentos históricos y los lineamientos políticos-sociales, contribuyen de diferente forma a la conformación del conocimiento disciplinar. En el siglo XX, la Educación Física Argentina es la resultante de diversos discursos, saberes, prácticas y propuestas sobre la educación del cuerpo. Actualmente se continúa con la misma tendencia, lo cual se refleja en el Diseño Curricular Provincial en Informática. La asignatura tiene el propósito de que los estudiantes se apropien críticamente de la cultura corporal y motriz, como aporte a su proyecto de vida. La finalidad es lograr que los educandos asuman una responsabilidad individual y colectiva en cuanto a estilos de vida saludables. Es decir, la asignatura se aborda con el objeto de buscar la profilaxis en la población. Esta cuestión fue observada en las apreciaciones de los estudiantes de primer año, quienes asumen un concepto de la asignatura relacionado con el dinamismo y la saludabilidad. Es decir, según su percepción, Educación Física se imparte en las escuelas con la finalidad de mantenerse saludables, en congruencia con lo expresado en la prescripción curricular.

Pero los tiempos que corren exigen mucho más a la Educación Física; por ejemplo, vincular los saberes propios del área con los saberes digitales. Esto implica, el uso de diversos dispositivos electrónicos, herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza. En este sentido los alumnos se muestran, en cierta medida, a favor de la incorporación de nuevas tecnologías, además presentan buena predisposición a realizar trabajos teóricos para complementar las clases. En oposición, emerge un inconveniente debido a que, el uso excesivo de teléfonos, computadoras, tablet, etc., es considerado un mal hábito que perjudica la salud. El contrapunto hace surgir un primer interrogante ¿Cómo incluir los saberes digitales en las clases de Educación Física, sin ir en detrimento del tiempo de compromiso motor del estudiante?

La inclusión de los saberes digitales, según el Diseño Curricular, implica a los docentes tejer una trama entre los saberes tradicionales y los nuevos; dotando de sentido su incorporación en cada área/disciplina, re-significando y re-configurando las formas de enseñanza. Los saberes digitales se encuentran al interior de los espacios curriculares a través de una serie de ejes que, según la naturaleza propia del espacio, están más o menos presentes. En el Diseño Curricular se observa que ningún saber hace mención explícita al empleo de las nuevas tecnologías en Educación Física. Esto sí sucede en otros espacios curriculares como Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, etc. En referencia al tema se menciona, solo en el apartado orientaciones didácticas, una serie de ejemplos que pueden ser utilizados como guía para incorporar las TIC en la asignatura. Se expresan de modo general y suponen dominio de ciertos conocimientos específicos; de no contar con ello, difícilmente los docentes puedan elaborar una propuesta de enseñanza donde se empleen herramientas digitales. Por lo cual, se origina un segundo interrogante ¿Qué saberes digitales incorporar a las clases de Educación Física?

En las últimas tres décadas se han implementado diferentes programas que impulsan el uso de las TIC en el aula; no obstante, algunos estudios sostienen que tales programas quedaron muy lejos de alcanzar niveles satisfactorios en cuanto a cobertura, capacitación y recursos educativos. A partir del año 2010 y hasta la actualidad se encuentra en vigencia el Programa Conectar Igualdad, el cual propuso distribuir netbooks a todos los alumnos y docentes de escuelas de gestión estatal. Además, realizó capacitaciones y elaboró propuestas educativas para favorecer la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza. Conforme a la información

tabulada, se revela que este programa también presenta deficiencias en la formación de los profesionales. Un 80 % de los educadores de la institución señala no haber recibido capacitación alguna, a pesar de que la mayoría cuenta con más de dos décadas de experiencia en el ámbito educativo. Los conocimientos que poseen en el tema fueron adquiridos por autoformación/autoaprendizaje y se refieren a ofimática, a la cual se recurre mayormente como apoyo a la planificación y organización docente.

La totalidad de los educadores ve como positivo la inclusión de las TIC en la enseñanza de la Educación Física; no obstante, las incorporaciones se limitan al ámbito de los conocimientos ofimáticos, como búsquedas en internet, presentaciones en PowerPoint, entre otros. Es decir, replican con sus alumnos los autoaprendizajes adquiridos. Esto se debe a que nunca recibieron información relacionada con las TIC y la Educación Física. Pero, a pesar de todo, conocen algunas herramientas y recursos digitales específicos del área, como Kinovea, videos, aplicaciones de Tábata o HIIT.

Las condiciones laborales docentes agravan el panorama. Los profesores de Educación Física en el nivel secundario, se enfrentan a variadas problemáticas: escasa carga horaria curricular (3 horas cátedras semanales que se dictan en contraturno); elevado número de cursos y alumnos a cargo (12 cursos, con un aproximado de 400 estudiantes bajo su responsabilidad), debido a que se puede acumular una totalidad de 36 horas cátedras. Asimismo, el desempeño en varias escuelas a la vez (en casos extremos 8 o más lugares), y por fuera del ámbito escolar (gimnasios, clubes), debido a los bajos salarios que se perciben. A ello se suma que la infraestructura, en general, y los recursos didácticos no son los adecuados para las clases.

Lo descrito muestra una difícil realidad que les toca afrontar a los docentes a la hora de llevar adelante la enseñanza. Esta situación hace emerger dos variables fundamentales en la labor educativa: el conocimiento de los formadores y el tiempo. La ausencia de conocimientos y habilidades específicas en la temática y la carencia de momentos libres, deriva en que la tarea de planificación y diseño de clases se vea obstaculizada. De ello se desprende un tercer interrogante: si los docentes no tienen el tiempo y los conocimientos suficientes en el uso de tecnologías para la enseñanza, ¿qué herramientas y qué recursos digitales se podrán emplear para incluir los saberes digitales a las clases de Educación Física?

El presente del sistema escolar mendocino es complejo. De acuerdo al informe presentado por CISME, en lo referido a tecnologías educativas, 4 de cada 10 establecimientos carecen de computadoras para ser utilizadas por los estudiantes. Sumado a ello, no se garantiza -en la mayoría de los establecimientos relevados- el acceso a un servicio de internet de calidad, ni a dispositivos para conectarse y poder trabajar sobre contenidos digitales. En este aspecto, la escuela en la que se sitúa este estudio se aleja un poco de la problemática, debido a que todos los estudiantes de primero a cuarto año poseen computadoras (Programa Conectar Igualdad) y el edificio dispone de una nueva sala de informática para ser utilizada. El inconveniente se presenta en la conectividad, tanto a nivel hogar de los educandos, como a nivel intraescolar. Lo esbozado plantea un último y serio interrogante. ¿En qué momento, en qué lugar, se podrán conectar los estudiantes para realizar tareas virtuales?

El análisis de la realidad educativa arroja cuatro interrogantes que visibilizan una problemática en cuanto a: falta de explicitación en el documento curricular de saberes digitales de Educación Física; reducción del tiempo de compromiso motor del alumnado al incluir los nuevos saberes; docentes con escasos conocimientos en cuanto al dominio de tecnologías educativas y reducido

tiempo para el diseño de clases; problemas de conectividad de los estudiantes. Por lo tanto, considerando las variables fundamentales implicadas en el problema, se propone atender la necesidad de elaborar una estrategia de enseñanza para las clases de Educación Física, que integre herramientas y recursos digitales en complementariedad con la preservación del tiempo de compromiso motor⁴ de los estudiantes que transitan la asignatura en el primer año de la Escuela Secundaria 4-192 “Profesora Alicia Mabel Saffi”.

3- OBJETIVOS

3.1- General

- Diseñar una estrategia de enseñanza para las clases de Educación Física que incorpore herramientas y recursos digitales, complementando su uso con la preservación del tiempo de compromiso motor de los estudiantes que transitan la asignatura en el primer año de la Escuela Secundaria 4-192 “Profesora Alicia Mabel Saffi”.

3.2- Específicos

- Describir el estado de situación de la asignatura Educación Física en relación con las posibilidades del empleo de herramientas digitales en el dictado de las clases que se desarrollan en la Institución educativa 4-192 “Profesora Alicia Mabel Saffi”.
- Identificar condiciones favorecedoras y limitantes para la incorporación de herramientas y recursos digitales en las clases de Educación Física.
- Analizar la relación entre Educación Física, herramientas y recursos digitales, desde los criterios teóricos disponibles en la literatura académica.
- Seleccionar las herramientas y recursos digitales más apropiados para el desarrollo de las clases de Educación Física que se llevan adelante en la Institución 4-192 “Profesora Alicia Mabel Saffi”.
- Elaborar una propuesta de enseñanza para la Educación Física donde se proponga la incorporación de herramientas y recursos digitales, sin afectar el tiempo de compromiso motor de los estudiantes.

⁴ El tiempo de compromiso motor, según Rodríguez et al. (2020), se refiere al periodo de tiempo durante el cual una persona está involucrada en una actividad física o motora.

4- MARCO TEÓRICO

4.1- Introducción al marco conceptual

Se plantea la necesidad de encuadrar teóricamente el problema abordado, mediante conceptos clave del campo educativo y tecnológico. El objetivo es sustentar la propuesta de intervención con lineamientos actuales y pertinentes; asimismo, organizar el conjunto de contribuciones que se espera afrontar en la propuesta de intervención.

Este encuadre conceptual busca expresar lineamientos de vanguardia sobre la temática para lo cual, se resaltan las características de la sociedad del conocimiento (nivel global), características generales de las escuelas argentinas y, en particular, mendocinas (normativas), los acuerdos curriculares y sus conceptualizaciones, posicionamiento teórico en relación al campo de la Educación Física y modelos, herramientas y recursos digitales que pueden emplearse en la asignatura.

4.2- Sociedad del Conocimiento: Un enfoque global

En cada época histórica las sociedades humanas presentan elementos que caracterizan la base misma de su organización social. Cuando éstos se convierten en principios de acción, o en principios organizadores del comportamiento humano y de la forma en cómo las organizaciones y las instituciones sociales funcionan y responden a su entorno, los elementos se convierten en rasgos que caracterizan a la sociedad y la época histórica por la cual se está transitando (Chaparro, 2001).

El Siglo XXI, se destaca por un elemento fundamental que comienza a marcar las características de la sociedad actual: el conocimiento. En base al citado rasgo, es que se han propuesto diversas denominaciones para referirse a este periodo; sin embargo, aún no se vislumbra un consenso teórico sobre cómo nombrar a la sociedad en la que vivimos. Una posibilidad es utilizar la expresión *postindustrial*, lo que permite situar, al menos, como superación de una etapa, definida por la innovación en los procesos productivos a partir del desarrollo tecnológico. Otra perspectiva de denominación se basa en la actividad central desarrollada por lo que surge el nombre de *informacional*, postura que se centra en la actividad económica como factor clave en la constitución de lo social. Finalmente, aparece el término *sociedad del conocimiento*, que refleja la importancia económica en el acto de crear nuevos conocimientos en un mundo globalizado. Al mismo tiempo, se abre a la relevancia social, cultural y política que adquiere el acto de conocer, sea cual fuere la posición que se ocupe en la sociedad o el grado de integración económica o tecnológica que se tenga (Binimelis Espinoza, 2010). Por esta razón, esta conceptualización enmarcará el abordaje del objeto en el presente escrito.

La sociedad del conocimiento invita a ser testigo de una serie de procesos que se yuxtaponen, se interrelacionan entre sí y producen nuevas realidades (Castells, 2000). Producto de esto, surge un nuevo derecho procedente del entorno tecnológico, creado en el mundo de la información y la comunicación, puesto que, los avances, deben ser disfrutados por todos los seres humanos y cabe considerar que en la actualidad exclusión digital equivale a exclusión social (Ozollo y Leo, 2018).

4.3- Contexto educativo argentino y mendocino

Ante esta nueva sociedad, que se ha venido gestando y consolidando en las últimas décadas, la educación se ha transformado en un factor fundamental para el crecimiento de cualquier nación.

En este sentido, la República Argentina por medio de la Ley de Educación Nacional N° 26.206 estableció que la educación y el conocimiento son un bien público y un derecho personal y social; se busca construir a una sociedad justa, reafirmar la soberanía e identidad nacional, profundizar el ejercicio de la ciudadanía democrática, respetar los derechos humanos y libertades fundamentales, como también, fortalecer el desarrollo económico-social de la Nación. Por lo tanto, se establece que el Estado Nacional, las Provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires tienen la responsabilidad principal e indelegable de proveer una educación integral, permanente y de calidad para todos/as los/as habitantes de la Nación.

A partir de la sanción de la normativa correspondiente, el Consejo Federal de Ministros de Educación pone en marcha el plan de educación obligatoria, el cual se extiende desde los cinco años de edad hasta la finalización del nivel secundario, con aplicación en todo el territorio argentino. Este plan debe ser implementado por cada jurisdicción respetando los fines y objetivos establecidos por la legislación vigente, lo que implica una articulación entre los lineamientos nacionales y las particularidades locales.

En este marco, la provincia de Mendoza ha avanzado significativamente en la implementación de dicho plan, alcanzando una cobertura del 90 % de los estudiantes en el ámbito de la educación obligatoria. Este proceso de adecuación no solo responde al cumplimiento de la normativa nacional, sino que también ha generado, al interior de las instituciones educativas, instancias de reflexión pedagógica orientadas a revisar y transformar las prácticas de enseñanza. Tales transformaciones se desarrollan en consonancia con el marco legal vigente, y buscan fortalecer la propuesta educativa provincial en función de los desafíos contemporáneos (Pcia. de Mendoza, 2015).

El pasaje de una escuela pensada para pocos a una escuela secundaria para todos, ha significado el desafío de problematizar aquellos sentidos y prácticas naturalizados durante décadas, ya que hoy, los modos en que los adolescentes y jóvenes aprenden, obligan a replantear qué se enseña, y cómo se hace. Los estudiantes actuales hacen repensar el lugar de las nuevas tecnologías y herramientas digitales en el proceso educativo, lo cual abre un camino a la incorporación de estos nuevos recursos y los cambios que de ellos se derivan. Al hacer propias las lógicas que proponen su uso, reconfigurándolas en su lenguaje, expresiones, interacciones, formas de acceder a la información, en la apropiación y significación del conocimiento (Pcia. de Mendoza, 2015).

Ante ello, se requiere impulsar una educación que impacte efectivamente en los aprendizajes de los adolescentes y jóvenes, para garantizar la igualdad en el acceso a los bienes culturales. En consecuencia, se necesita una escuela capaz de repensarse desde su estructura, su dinámica y sus prácticas, dándole lugar a los aprendizajes en torno a lo virtual, lo multimedial y el lenguaje visual, entre otros (Pcia. de Mendoza, 2015).

4.4- Acuerdos curriculares y conceptualizaciones

En busca de mejorar las condiciones de enseñanza equivalentes en todo el sistema educativo nacional, el Ministerio de Educación y Deportes de la Nación en acuerdo con el Consejo Federal de Educación, definió un conjunto de saberes prioritarios en las distintas áreas del conocimiento, denominados Núcleos de Aprendizajes Prioritarios o NAP (Ministerio de Educación de la Nación, 2017b), los que expresan los saberes que la sociedad Argentina

considera relevantes para que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes puedan crecer, estudiar, vivir y participar en un país democrático (Ministerio de Educación de la Nación, 2011).

Los saberes son una referencia objetiva para recuperar y reintegrar los procesos educativos de producción de conocimiento que la fragmentación y el enciclopedismo han dejado de lado. Representan aprendizajes fundamentales para cada año de la escolaridad. Constituyen logros de procesos de aprendizajes desarrollados a lo largo de cada uno de los años de la Educación Secundaria. Involucran procesos cognitivos, sociales y expresivos; además conceptos, formas culturales, lenguajes, valores, destrezas, actitudes, procedimientos y prácticas que se organizan en un sentido formativo, en función de una capacidad a desarrollar. (Pcia. de Mendoza, 2015, p. 26)

A su vez, la provincia de Mendoza en los diseños curriculares, desagrega los saberes en aprendizajes específicos. Los mismos, identifican y precisan los desarrollos esperados, además representan las trayectorias que realiza el estudiante para lograr la apropiación del saber (Pcia. de Mendoza, 2015).

En vinculación a los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP), aparecen en forma explícita, referencias al desarrollo de capacidades, que hacen a la resolución de problemas, el pensamiento crítico, etc. Los acuerdos logrados por el Consejo Federal de Educación han funcionado como fomento para la unidad del sistema educativo nacional y sobre esta base se han propuesto los Diseños Curriculares de cada provincia (Ministerio de Educación de la Nación, 2017b).

En Mendoza, la Dirección General de Escuelas (DGE) de la provincia, por medio de la Res. N° 0074/14, dispuso la implementación gradual del proceso de actualización curricular para las escuelas secundarias, estatales y privadas. Este dio inicio en marzo de 2014 finalizando en el año 2015, con la presentación del Diseño Curricular Provincial para la educación secundaria (vigente), el cual expresa la propuesta político-educativa de la jurisdicción, por lo tanto tiene un carácter normativo que regula y orienta el trabajo de los actores que habitan las escuelas (Pcia. de Mendoza, 2015).

A pesar de esto, se advierte la necesidad de contar con un marco de definiciones de política curricular más abarcativo, que explicita la visión que se asume en el orden nacional respecto de la enseñanza y el aprendizaje en la educación obligatoria (Ministerio de Educación de la Nación, 2017b).

En este sentido, durante la gestión de gobierno comprendida entre los años 2015 y 2019, en el marco del Plan Estratégico Nacional 2016-2021 “Argentina Enseña y Aprende” y el Plan “Secundaria Federal 2023”, se elaboró una serie de documentos; específicamente se rescata para este estudio el “Marco Nacional de integración de los aprendizajes: hacia el desarrollo de capacidades”, el cual expresa los acuerdos curriculares y la legislación vigente al respecto, como así también, la importancia del desarrollo de capacidades y saberes como prioridad de la política curricular nacional. Esta posición educativa, centrada en el desarrollo de capacidades, busca una mirada más integral de las trayectorias escolares. Se expresa que las capacidades representan habilidades de pensamiento o estrategias cognitivas que pretenden favorecer las condiciones de los estudiantes para seguir aprendiendo en un futuro. De esta forma, se busca preparar a los jóvenes para afrontar los desafíos de la actual sociedad del conocimiento. Destacamos las siguientes capacidades:

Resolución de problemas, es la capacidad que pone a los educandos frente a situaciones o tareas que presentan un problema respecto de los saberes y los intereses de los alumnos.

Pensamiento crítico, es la capacidad de adoptar una postura propia y fundamentada ante un problema o situación determinada.

Aprender a aprender, es la capacidad de iniciar, organizar y sostener el propio aprendizaje.

Trabajo con otros, es la capacidad de interactuar, relacionarse y trabajar con otros de manera adecuada a la circunstancia y a los propósitos comunes que se pretenden alcanzar.

Comunicación, es la capacidad de escuchar, comprender y expresar conceptos, pensamientos, sentimientos, deseos, hechos y opiniones.

Compromiso y responsabilidad, es la capacidad de comprometerse como ciudadanos locales y globales, analizar las implicancias de las propias acciones (valores), e intervenir de manera responsable para contribuir al bienestar de uno mismo y de los otros.

Las capacidades son, entonces, los recursos internos con los que un estudiante puede lograr determinado desempeño; son la condición para que se produzca tal desempeño. Entrelazadas a las capacidades aparecen las competencias de Educación Digital, de cara a lograr la alfabetización digital⁵, requisito indispensable para una inserción plena del estudiantado en la cultura contemporánea y en la sociedad del futuro. En el documento “Competencias de Educación Digital” se mencionan seis competencias a desarrollar: Creatividad e innovación, Comunicación y colaboración, Información y representación, Participación responsable y solidaria, Pensamiento crítico y Uso autónomo de las TIC (Ministerio de Educación de la Nación, 2017a). En referencia al término “competencias”, no existe una definición unívoca del concepto, por lo que resulta dificultoso determinar con precisión el sentido con el que se emplea dicha palabra.

Los documentos citados, pertenecientes a la Secundaria Federal 2030, fueron solo una propuesta de un impacto muy acotado en la educación Argentina, ya que se pensó implementarlos completamente entre los años 2019 y 2025 (Alucin, 2021). La siguiente gestión de gobierno nacional (2019 - 2023) dejó de lado estas políticas⁶ y enfatizó en la enseñanza y la evaluación de la escuela secundaria, haciendo foco en tres pilares fundamentales: la relevancia de contenidos, la participación estudiantil y la reorganización institucional de la enseñanza, en el marco de la institucionalización de formatos enmarcados en dispositivos de unidad pedagógica (Ministerio de Educación de la Nación, 2021). Cabe aclarar que este periodo fue atravesado por la pandemia de COVID-19, lo que obligó al gobierno a tomar decisiones drásticas en términos educativos.

⁵ La alfabetización digital se refiere al desarrollo del conjunto de competencias y habilidades necesarias para que las personas se puedan integrar plenamente en la cultura digital, incluyendo su participación activa, tanto como productores como consumidores, en el entramado de los medios digitales. Su concepto se asocia con la multialfabetización, ya que está orientado a remarcar la existencia de múltiples dimensiones y canales de comunicación, así como la proliferación de una diversidad de lenguajes y expresiones, que surgió con la emergencia de los medios digitales hacia fines del siglo XX (Ministerio de Educación de la Nación, 2017c, p. 9).

⁶ Los documentos emitidos a nivel nacional en la gestión 2015 – 2019 no fueron derogados por el siguiente gobierno, por lo que actualmente se encuentran en vigencia.

No obstante estas normativas, en la provincia de Mendoza actualmente se trabaja por capacidades, de acuerdo a los documentos emitidos durante el período 2015 – 2019. Prueba de ello, en el año 2019 y de acuerdo a los lineamientos de la época, se actualizó el Diseño Curricular provincial de nivel primario, prescribiendo como base de la enseñanza el trabajo por capacidades (Pcia. de Mendoza, 2019). En lo que respecta al nivel secundario, a pesar de los cambios que propone el Ministerio de Educación de la Nación, el diseño curricular no fue objeto de revisión. En consecuencia, las escuelas, en la actualidad, siguen trabajando en base a lineamientos enmarcados en el documento provincial del año 2015, pero se le anexa el trabajo por capacidades. Esto presenta dispar aceptación entre las instituciones, debido a que, de los documentos analizados en relación al tema capacidades, no existe lineamiento prescriptivo que ofrezca criterios de trabajo claros.

Se estima que la postura adoptada por parte del gobierno provincial sobre la continuidad en la forma de enseñanza en inicial, primaria y secundaria, refiere a una estrategia de articulación⁷, en orden a no resentir las trayectorias ante un “quiebre” respecto a las metodologías de trabajo de los diferentes niveles. Así, los distintos actores del Sistema Educativo -gobiernos, instituciones, comunidades educativas y profesionales- buscan generar una vinculación efectiva entre todos los niveles y modalidades de la educación obligatoria, a los fines de garantizar trayectorias estudiantiles completas, continuas, relevantes e integradas.

Los emergentes requerimientos de la sociedad del conocimiento le demandan al Sistema Educativo, la necesidad de incorporar nuevas estrategias, herramientas y recursos digitales al proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, y como se menciona en el diagnóstico del presente escrito, el Estado Nacional en articulación con las provincias, ha desarrollado diferentes programas educativos, de los cuales se puede citar actualmente el Programa “Conectar Igualdad”. El mismo nace en el año 2010 con ciertos componentes y principios que, con el transcurso del tiempo, sufrieron modificaciones, motivo por el cual en el año 2022 el programa fue relanzado por medio del Decreto 11/2022, en el ámbito del Ministerio de Educación. En sus Artículos 2° y 3° expresa que la finalidad es proporcionar recursos tecnológicos a las escuelas públicas y elaborar propuestas educativas con el fin de favorecer la incorporación de las mismas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. La modalidad elegida consistió en otorgar una computadora a cada estudiante y a cada docente de escuelas de educación secundaria y de educación especial. Para el resto de los niveles educativos se realizó de acuerdo con los criterios que entienda conveniente la autoridad de aplicación.

Actualmente, en el ámbito provincial, la inclusión digital se impulsa a través del programa EduTEC (Educación Digital Universal con Tecnologías Conectadas). Esta iniciativa nace con el propósito de fomentar la integración de herramientas digitales en el sistema educativo de Mendoza. Para ello, se ofrece formación, acompañamiento pedagógico y materiales didácticos, orientados al desarrollo de competencias digitales en docentes de todos los niveles educativos.

El programa promueve una incorporación auténtica de las tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, enmarcándose en la Resolución N° CFE 343/2018, que establece los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para la Educación Digital, Programación y Robótica (Pcia. de Mendoza, 2023a).

⁷ A nivel provincial se rige mediante la resolución N° 4611 (2023) y sus anexos

De acuerdo a lo expresado, se evidencia un entrelazamiento entre los saberes prioritarios, las capacidades y los NAP de Educación Digital; esto exige a los docentes, de hoy en día, contar con una formación académica adecuada que les permita afrontar la difícil tarea de enseñar ante los requerimientos de la actual sociedad del conocimiento.

Explorar el entramado normativo del Sistema Educativo Argentino y Provincial ha resultado especialmente complejo, debido a la sucesión constante de propuestas que, en muchos casos, se superponen entre sí y carecen de continuidad en el tiempo. Los posicionamientos y conceptualizaciones (competencias, capacidades, saberes, etc.) que aparecen en los diferentes escritos no ofrecen precisión, por lo que da lugar a que cada docente que acceda a los mismos llegue a diferentes interpretaciones sobre un mismo tema. Al respecto, Alucin (2021) alude a la dificultad y las idas y vueltas que se han dado en el Sistema Educativo Argentino sobre este aspecto, durante la última década del siglo XX y las dos primeras del siglo XXI.

4.5- Integración de las TAC y el modelo TPACK en la enseñanza: hacia una práctica docente transformadora

Al hablar de procesos de enseñanza y aprendizaje con relación a las TIC, emerge el nuevo concepto de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). De acuerdo a los aportes de Granados Romero et al. (2014) éstas buscan:

Conocer y explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia, es decir, las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y se apuesta por explotar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento. (p. 290)

En correspondencia con los lineamientos del programa provincial EduTEC, se toma como marco de referencia el modelo TPACK, el cual involucra conocimientos que van más allá de la mera inclusión de TIC en el aula.

Los creadores del modelo, Koehler y Mishraen (2006) entienden que los docentes deben dominar tres tipos de conocimientos: el disciplinar, el pedagógico y el tecnológico. Al tiempo que ponen en valor las nuevas formas de conocimiento que nacen en las intersecciones de éstos, especialmente en la intersección central: Conocimiento Tecnológico Pedagógico Disciplinar (Madagán, 2012a). Los autores proponen que este marco teórico-conceptual sirva no solo para unificar las propuestas de integración de tecnologías en la educación, sino también para transformar la formación docente y su práctica profesional, considerando que una decisión tecnológica está apoyada siempre en una necesidad pedagógica. Por esta razón, el marco teórico identifica algunos de los conocimientos necesarios para que los docentes puedan integrar la tecnología en la enseñanza.

Koehler y Mishra (2009), definen los diferentes tipos de conocimientos y sus interrelaciones. El *Conocimiento Disciplinar*, hace referencia al contenido o tema disciplinar a enseñar. Implica conocer los hechos, conceptos, teorías y procedimientos fundamentales de la disciplina, las redes conceptuales que permiten explicar, organizar y conectar los conceptos, y las reglas para probar y verificar el conocimiento en la disciplina. *Conocimiento Pedagógico*, representa lo profundo de los procesos, métodos o prácticas de enseñanza y aprendizaje. Además, los propósitos, valores y metas generales de la enseñanza. Se incluye también el manejo u organización de la dinámica del aula, el desarrollo e implementación de propuestas pedagógicas y la evaluación de los estudiantes. *Conocimiento Tecnológico*, alude a ciertas formas de pensar y

trabajar con tecnología, herramientas y recursos digitales. Se incluye comprender la tecnología de la información de manera lo suficientemente amplia como para aplicarla de forma productiva en el trabajo y en la vida cotidiana. También, saber reconocer cuándo la misma puede ayudar o impedir el logro de una meta, y ser capaz de adaptarse continuamente a los cambios tecnológicos.

Conocimiento Disciplinar-Pedagógico, es el conocimiento de la pedagogía que es aplicable a la enseñanza de un contenido específico. En la conceptualización de estos autores, es fundamental la noción de transformación del tema para la enseñanza. Específicamente, esta se produce cuando los profesores interpretan la materia, encuentran múltiples formas de representarla y adaptarla a materiales didácticos, a concepciones alternativas y conocimientos previos de los estudiantes. Cubre la actividad principal de la enseñanza, el aprendizaje, el plan de estudios, la evaluación y la presentación de informes, así como las condiciones que promueven el aprendizaje y los vínculos entre el plan de estudios, la evaluación y la pedagogía.

Conocimiento Tecnológico-Disciplinar, es la comprensión de la forma en que la tecnología y el contenido se influyen y se limitan mutuamente. La manera exige a los profesores dominar más que la materia que enseñan, deben saber acabadamente la forma en que el tema (o los tipos de representaciones que se pueden construir) puede cambiarse mediante la aplicación de tecnologías particulares. Además, se debe comprender qué tecnologías específicas son las más adecuadas para abordar el aprendizaje de la materia en sus dominios y cómo el contenido dicta o quizás incluso cambia la tecnología, o viceversa.

Conocimiento Tecnológico-Pedagógico, es comprender cómo la enseñanza y el aprendizaje pueden cambiar al emplear determinadas tecnologías de variadas formas. Incluye conocer las posibilidades y limitaciones pedagógicas de una variedad de herramientas tecnológicas, en lo que respecta a los diseños y estrategias apropiadas para la disciplina y el desarrollo.

Por último, el “Conocimiento pedagógico tecnológico y de contenido (TPACK), se basa en una enseñanza con tecnología verdaderamente significativa y profundamente capacitada, es diferente del conocimiento de los tres conceptos individualmente. El modelo es la base de una enseñanza eficaz con tecnología. Requiere comprender, la representación de conceptos utilizando tecnologías; técnicas pedagógicas que utilizan tecnologías de manera constructiva para enseñar contenido; conocimientos de lo que hace que los conceptos sean difíciles o fáciles de aprender y cómo la tecnología puede ayudar a corregir algunos de los problemas que enfrentan los estudiantes; el conocimiento previo de los estudiantes y de las teorías de la epistemología; y cómo se pueden utilizar las tecnologías para aprovechar el saber existente para desarrollar nuevas epistemologías o fortalecer las antiguas.

El modelo es muy interesante en tanto que ayuda a los docentes a planificar las actividades, para luego llevarlas al aula. Lo más importante de la propuesta, es que destaca la planificación educativa sobre la tecnológica (Ricardo G, 2012). Adecuarse a los requerimientos del TPACK exige a los educadores tomar una serie de decisiones:

Decisiones curriculares

- Definir el tema o bloque de contenidos seleccionado de acuerdo con el diseño curricular.
- Especificar los objetivos de aprendizaje.

Decisiones pedagógicas

- Plantear los tipos de actividades a proponer y el producto final que se espera alcanzar.
- Establecer el rol que se cumplirá como docente y el rol de los alumnos para llevar adelante la propuesta.
- Contemplar las estrategias de evaluación a implementar.

Decisiones tecnológicas

- Priorizar las necesidades pedagógicas para elegir los recursos digitales, es decir: ¿para qué se va a usar ese recurso tecnológico?
- Buscar los recursos digitales, en referencia a: ¿qué recursos TIC enriquecen la propuesta?
- Pautar y prever la utilización de los recursos TIC: ¿cómo (en qué momento, en grupo o individualmente, etc.) se usarán?

El orden en las decisiones obliga a que la tecnología sea la que debe integrarse a la propuesta en función de las necesidades pedagógicas, nunca a la inversa. Es decir, los recursos tecnológicos deben integrarse siempre para enriquecer la clase, para agregarle un valor significativo, y no como una decoración vistosa de nuestra propuesta didáctica (Madagán, 2012b).

Los tipos de conocimiento que deben poseer los docentes se constituyen en un contexto. Es decir, los trayectos de formación recorridos como educadores, las experiencias áulicas, los intereses personales, etc., forman parte de todos esos conocimientos que se ponen en juego a la hora de planificar y llevar adelante una clase. En otras palabras, cada uno de esos conocimientos están compuestos por un conjunto de factores contextuales diversos (culturales, sociales, económicos), y también de las estructuras de la escuela o de la organización en la cual se trabaje. Por lo tanto, una propuesta educativa será siempre contextualizada y difícilmente extrapolable a otra clase, como una receta lista para usarse (Madagán, 2012b).

Harris y Hofer (2009), proponen el desarrollo del modelo TPACK pero toman como base las prácticas docentes; es decir, se sostiene una forma de planificar basada en actividades. Conciben a las mismas ancladas a los diseños curriculares; a su vez, incorporan una selección sistemática, racional de las tecnologías y de las estrategias de enseñanza y aprendizaje. De tal manera, que la programación de las actividades quedan atravesadas por cinco decisiones claves:

1. Elección de los objetivos de aprendizaje.
2. Toma de decisiones pedagógicas prácticas, acerca de la experiencia de aprendizaje.
3. Selección y secuenciación de tipos apropiados de actividades.
4. Selección de las estrategias de evaluación.
5. Selección de las herramientas y recursos más beneficiosos, para que los estudiantes aprovechen la experiencia de aprendizaje prevista.

De acuerdo con ello, los tipos de actividades de aprendizaje funcionan como herramientas de planificación conceptual. Cada una de estas, capta lo esencial de una acción de aprendizaje. Se trata de identificar lo que los estudiantes hacen cuando participan en esa actividad específica (por ejemplo, “discusión grupal”, “juego de roles”, “excursión”). Los tipos de actividades se

combinan para crear planes de clase, secuencias didácticas o proyectos. También sirven como herramientas de comunicación, ya que funcionan como una suerte de lenguaje común para que los docentes puedan compartir propuestas de diseño de clases entre pares.

En tal sentido, el equipo de trabajo coordinado por Judi Harris, en pos de guiar la propuesta, desarrolla un trabajo de investigación colaborativo sobre taxonomías⁸ de tipos de actividades de aprendizaje para las diferentes áreas curriculares: Lengua y Literatura, Lenguas Extranjeras, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Física, Música, Arte (Madagán, 2012b).

Teniendo en cuenta la segunda incógnita del planteamiento del problema, en vistas a ofrecer una respuesta a tal pregunta y de acuerdo a lo expuesto hasta el momento, se plantea para el diseño de la propuesta:

- Trabajar por capacidades.
- Extraer los saberes específicos de la asignatura Educación Física de Diseño Curricular Provincial 2015.
- Tomar como base el modelo TPACK basado en actividades. Es decir, que se tendrá en cuenta las cinco decisiones claves y la taxonomía para Educación Física.

4.6- Educación Física escolar: tensiones conceptuales, diversidad motriz y desafíos didácticos en contextos heterogéneos

Por lo que se refiere a Educación Física, autores del campo consideran que no existe un concepto claro para definirla. Algunos piensan que el término es un nombre equivocado, porque puede ser interpretado por educación del físico y no a través del físico. En consecuencia, se promueven diferentes terminologías, como “educación del movimiento” o “educación motriz”. Al mismo tiempo, en numerosos países, el término se está ciñendo a la práctica que se realiza en la escuela y dentro del currículum escolar. Si bien es cierto que en sus inicios el término aspiraba a cubrir el conjunto de todas las prácticas físico corporales con intención de optimizar al sujeto, actualmente vemos cómo ciertos sub-ámbitos se diferencian progresivamente y comienzan a tener entidad propia: “entrenamiento deportivo”, “fitness”, “expresión corporal”, “psicomotricidad”, etc. Por lo que resulta dificultoso encontrar una definición universal al citado término (Blázquez Sánchez, 2013).

En relación al campo específico de la asignatura, y de acuerdo al Manifiesto Mundial de la Educación Física (2000), la misma se define como “el elemento de educación que utiliza, sistemáticamente, las actividades físicas y la influencia de los agentes naturales: sol, agua, etc. como medios específicos” (capítulo 2). Otra definición, en palabras de Blázquez Sánchez (2013), expresa que la Educación Física se concreta como una práctica de mediación de la enseñanza, ya que supone el aprendizaje de unos contenidos claramente identificados, con la intención de lograr conseguir unos objetivos y unas finalidades reguladas por instrucciones oficiales; se utiliza para tal fin una pedagogía específica y no la yuxtaposición de las didácticas deportivas, en busca de contribuir al éxito de todos los estudiantes.

Es decir, la Educación Física busca el desarrollo y la formación de seres humanos, que experimenten su corporeidad de forma existencial, tanto en el acceso al mundo físico como en

⁸ Las mismas se pueden ubicar en el siguiente enlace -[Taxonomías](#)- o consultar la bibliografía.

lo que respecta a la interacción social. En definitiva, como señala Blázquez Sánchez (2006b), la Educación Física se la puede considerar como una verdadera pedagogía de las conductas motrices⁹ de los individuos. Su finalidad es educativa y la motricidad constituye el medio a través del cual se lleva a cabo. Se trata de una acción dirigida a los individuos, no a los contenidos. El foco no está en el movimiento en sí, sino en la persona que se mueve, que actúa, que realiza una actividad.

Tal como se planteó en el diagnóstico, el Diseño Curricular Provincial 2015 -correspondiente a las modalidades que se dictan en la escuela 4-192 “Prof. Alicia Mabel Saffi”- establece que los propósitos de la disciplina escolar se orientan a la realización de prácticas corporales, ludomotrices y deportivas inclusivas, saludables y seguras, basadas en la equidad, el respeto, la interacción entre los géneros y la atención a la diversidad.

Estas prácticas buscan promover la construcción de la corporeidad, la práctica consciente, la libre expresión, la resolución de problemas, el aprendizaje significativo en experiencias motrices variadas, tanto individuales como colectivas, en entornos diversos y considerando las trayectorias personales (Pcia. de Mendoza, 2015).

La educación secundaria requiere repensar los dispositivos de abordaje de los saberes específicos, para poder cumplir con los propósitos de la enseñanza en Educación Física. En este sentido, es necesario tener en cuenta que en un mismo grupo escolar se encuentran sujetos marcadamente diferentes, en palabras de Anijovich (2014), verdaderas *aulas heterogéneas*. Por lo cual, los planteos didácticos deben favorecer el equilibrio del sentido lúdico con el compromiso y el esfuerzo que la variedad de saberes requiere, desarrollando una autonomía fundamentada y adquirida en una propuesta que proporcione la asunción de distintas responsabilidades. Se espera que el docente aliente y propicie la participación de los estudiantes en experiencias individuales, grupales y colectivas promoviendo propuestas didácticas que les permitan superar limitaciones, inhibiciones y pre-conceptos en cuanto al lenguaje expresivo, con relación al género e interviniendo fundamentalmente con preguntas y comentarios, en forma de diálogo, dirigidos a la comprensión y la toma de conciencia de su corporeidad y motricidad (Pcia. de Mendoza, 2015).

Por ello, es necesario generar vínculos y habilitar espacios que posibiliten la adquisición de elementos argumentativos, la asunción de posturas críticas en relación a modelos hegemónicos, el intercambio de pareceres y sensaciones, la reflexión sobre el significado que se le otorga a la apropiación del conjunto de saberes, entre otros. Es decir, las intenciones docentes estarán dirigidas a garantizar, mediante propuestas inclusivas e innovadoras, la participación activa y vigorosa de los estudiantes en las clases. Se trata de lograr un estado de bienestar que no solo mejore el ánimo, sino que produzca un sin número de beneficios que lo ayuden a realizar las actividades cotidianas sin cansarse, para la mejora de su proceso en la escuela, su calidad y tiempo de vida (Pcia. de Mendoza, 2015).

⁹ Comportamiento motor, es el conjunto de manifestaciones motrices observables de una persona en acción, y se define por las acciones que de dicha persona percibe un observador externo, mientras que la conducta motriz es la organización significativa del comportamiento motor, es decir, el comportamiento motor en tanto que portador de significación. La conducta motriz, por tanto, es algo más que el comportamiento motor, pues da significado (intencionalidad) a las manifestaciones observables del movimiento (Parlebas, 1999, como se citó en Galera Pérez, 2013).

La Educación Física, de esta manera, colabora con la formación íntegra de sus estudiantes, en aras de que puedan apropiarse de un conjunto de saberes relacionados con: saber reconocerse, saber interactuar, saber comunicar y saber proyectarse, juntos a otros aprendizajes significativos. Los saberes se explicitan y organizan en la propuesta formativa en torno a tres ejes:

Disponibilidad de sí mismo, refiere a las prácticas corporales, ludomotrices y deportivas en relación consigo mismo y con la participación consciente en los procesos de autorregulación surgidos en toda experiencia motriz. Implica la reflexión sobre la acción, la percepción de sí mismo, la identificación de sus propios sentimientos y emociones, la autovaloración y la confianza en las propias posibilidades motrices.

Interacción con los otros, refiere a las prácticas corporales, ludomotrices y deportivas que ponen al estudiante en relación con el entorno físico y con los demás. Implica interactuar con los otros en contextos de creatividad y colaboración, potenciando aquellas prácticas corporales referidas al trabajo en equipo, a la flexibilidad para adaptarse a los cambios, a la comunicación empática y al reconocimiento de pautas y acuerdos de convivencia que generan formas de creación y expresión propias.

Interacción con el ambiente, hace alusión a la construcción de la corporeidad y la motricidad en interacción con el ambiente natural, en donde el ambiente modifica al estudiante y éste se integra al ambiente cuidándolo, preservándolo y transformándolo con responsabilidad y conciencia ecológica. Las prácticas corporales, ludomotrices y deportivas en interacción con el ambiente natural se presentan como un desafío a resolver en contextos de incertidumbre. (Pcia. de Mendoza, 2015, p. 100)

Alcanzar los objetivos educativos, exige a los docentes desarrollar una serie de planificaciones: diagnóstica, anual, periódica (unidades didácticas¹⁰), y por último, preparar las sesiones didácticas. Estas constituyen una herramienta personal de trabajo, útil y práctica, que organiza el recorrido del proceso enseñanza y aprendizaje.

Diferentes corrientes o modelos de pensamiento, atraviesan a la Educación Física, las mismas proponen formas de clasificar y de estructurar las clases o sesiones didácticas. Es decir, que el tiempo que se comparte con los educandos se puede fraccionar, cada parte va a contar con un grado de importancia diferente. Estas, van de acuerdo a las necesidades e intenciones que persiguen los educadores, y demuestran las formas de entender la asignatura por parte de los docentes (Hernández-Beltrán et al., 2021).

La sesión de Educación Física es definida como “la unidad mínima de programación que estructura y organiza el currículo y precisa de un marco de referencia (unidad didáctica) para, conjuntamente a otras sesiones, cobrar un sentido en los aprendizajes de los alumnos” (Vaciana Ramírez et al., 2006, p. 1).

El profesor de Educación Física posee diferentes posibilidades para diseñar una sesión didáctica. Distintas variables y sus combinaciones, al intervenir en el proceso de enseñanza y aprendizaje,

¹⁰ En palabras de Rosa Novalbos (2016) una unidad didáctica es un documento, a modo de declaración de intenciones, constituido por una serie de elementos que guiarán al profesorado en el tratamiento de las competencias y contenidos de dicha unidad, con unos objetivos, unas metodologías, unos tiempos y unos criterios de evaluación. Además, debe tener en cuenta los conocimientos didácticos actuales sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero, a su vez, dicha UD debe estar enmarcada dentro de una Programación Didáctica (PD), un documento de orden superior. (p. 106)

dan lugar al surgimiento de una variedad de tipos de sesiones. Entre las cuales Vaciana Ramírez et al. (2006), mencionan:

- Según el objetivo principal de la sesión: sesiones de aprendizaje y sesiones de recreo, lúdicas.
- Según la función que cumple dentro de la unidad didáctica: sesiones introductorias, sesiones de desarrollo, sesiones de evaluación, sesiones culminativas.
- Según la estructura de la propia sesión: sesiones tradicionales, sesiones innovadoras.
- Según la metodología empleada por el profesor: sesiones teóricas, sesiones prácticas, sesiones teórico-prácticas.
- Independientemente del carácter teórico o práctico, pueden ser: sesiones instructivas, sesiones de búsqueda del alumno o de indagación.
- Según la organización de los alumnos en las tareas: sesiones masivas, sesiones en circuitos, sesiones por subgrupos, sesiones modulares, sesiones de organización combinada.

Otros autores proponen formas de estructurar una clase, y lo que se debe hacer en cada una de sus partes. Las formas han evolucionado con el paso del tiempo en función de los requerimientos que se le han hecho a la Educación Física. Se mencionan algunas de ellas, en base a los aportes de Hernández-Beltrán et al. (2021). Las mismas van desde una perspectiva tradicional hasta los modelos más constructivistas.

- Costes (1993): fase de inicio - fase de desarrollo - fase de relajación
- Blández-Ángel (1995): encuentro inicial - desarrollo de la actividad - puesta en común
- Sáenz-López (1997): organización, puesta en acción - fase fundamental - actividad final motivante, organización
- Blández-Ángel (2000) y Zabala et al., (2003): encuentro inicial - desarrollo de la actividad - puesta en común
- Balcells y Foguet (2001): fase de inicio o de exploración - fase de desarrollo - fase final o de juego total
- Salinas et al., (2006): calentamiento - parte principal - vuelta a la calma
- Escribano-Gómez (2007): marco, ida y llegada (ayer y hoy) - atardecer y luna (llena, menguante, nueva y creciente) - camino y aseo
- González-Arévalo y Lleixá-Arribas (2010): fase de calentamiento - fase central o principal - fase de vuelta a la calma
- Machota Blas (2012): actividad 1 (parte de calentamiento) - actividad 2 (parte principal) - actividad 3 (parte de vuelta a la calma)
- Montiel (2016): asamblea inicial - actividad motriz - asamblea final (material y aseo)
- Rodríguez et al. (2018): parte inicial - parte principal - parte final
- Sánchez-Ribera y Torrebadella-Flix (2018): introducción - parte principal - reflexión final

- Sales-Fernández (2020): parte inicial - parte principal - vuelta a la calma

Es importante destacar que las sesiones siempre son susceptibles de modificación en los componentes de su estructura. Las variables de la enseñanza condicionan dichos elementos y hacen imposible la generalización de un "tipo de sesión o estructura modelo". Será por tanto, función del profesor, el determinar la mejor opción según las condiciones que rodeen a su enseñanza (Vaciana Ramírez et al., 2006).

En tal sentido, y con el propósito de lograr la incorporación de las nuevas herramientas tecnológicas en las clases de Educación Física, las mismas, emergen como una variable que condiciona el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura. Estos nuevos recursos didácticos van a modificar marcadamente la estructura de la sesión; se buscará con este el diseño de la propuesta, que estas variaciones sean de la menor magnitud posible. Ya que, la sociedad del conocimiento presenta a la Educación Física requerimientos ambiguos o aparentemente dicotómicos. Por un lado, se la incita a desarrollar conocimientos fundamentales imprescindibles a los cambios culturales y tecnológicos que se están dando en la sociedad. Se estimula, a los docentes del área, a repensar la estructura, la dinámica y las prácticas de las clases; para incluir en las mismas, lo virtual, lo multimedial, entre otros. Por otro lado, se alienta a los profesores a que en sus clases inciten el movimiento y hagan tomar conciencia a sus alumnos, sobre estilos de vida activos y saludables; en aras de evitar en los estudiantes las vulnerabilidades propias de la inactividad, producto de los cambios culturales y tecnológicos que se están dando en estos tiempos (Pcia. de Mendoza, 2015).

En consecuencia, la propuesta no se inclinará por ningún tipo o estructura de sesión de las expuestas; sino que se tomarán diferentes elementos, convenientes, para construir una propia distribución que se adapte a los nuevos requerimientos que se le exigen a la asignatura. La decisión, hace vital determinar cuál es el momento más oportuno y la forma de incluir las nuevas tecnologías a la clase, a fin de evitar reducir el tiempo de compromiso motor de los estudiantes.

Bartolomé Pina (2011) menciona que:

Los entornos digitales de enseñanza nos permiten codificar la información de nuevos modos. Si dejamos de lado la perspectiva de utilizar herramientas para los viejos propósitos educativos y tratamos de enfocar el problema desde la perspectiva de optimizar la comunicación y mejorar la construcción del conocimiento, podemos encontrar algunas soluciones nuevas que respondan directamente a los problemas planteados anteriormente. (p. 18)

4.7- Modelos pedagógicos y tecnologías digitales: hacia una enseñanza activa y centrada en el estudiante

En este contexto, se presentan modelos de enseñanza, herramientas y recursos digitales que serán empleados en la elaboración de la propuesta, los cuales, se cree, no perjudicarán el tiempo de compromiso motor del estudiantado en las clases de Educación Física. Además, son recursos de fácil uso y no requieren de muchos conocimientos para ser empleados; lo que resulta propicio para aquellos docentes que tienen poca pericia en el tema de tecnologías educativas.

En lo referente a modelos pedagógicos, se manifiesta que los mismos son un sistema organizado de concepciones, prácticas y recursos puestos de manera deliberada en un contexto educativo

determinado; un patrón o representación de lo que se debe enseñar y aprender. Éstos, funcionan como guías de las acciones educativas, en busca de que el quehacer diario docente tenga un sustento y de ésta forma las finalidades de enseñanza y aprendizaje cobren un sentido (López Díaz, 2019).

Dos modelos pedagógicos reconocidos son el Blended Learning y el Aula Invertida. El primer modelo deriva de la combinación de dos ámbitos diferentes, los programas de educación presencial y los programas de educación a distancia; en ambos se reconocen aspectos positivos que son mezclados dando origen al B-Learning. Cabe aclarar que el mismo no es un concepto nuevo. A lo largo de los años ha recibido diferentes denominaciones como “Híbrido”, “Educación Flexible”, “Enseñanza Semipresencial”, es decir, combina la enseñanza cara a cara con lo virtual; busca aprovechar al máximo las posibilidades de las nuevas tecnologías intercaladas con los recursos presenciales, enriqueciendo de ésta forma el proceso educativo. Al amparo del mencionado modelo, han surgido variaciones del mismo: “modelo tutorial en B-Learning”, “modelo magistral en B-Learning”, “modelo basado en problemas en B-Learning” (Bartolomé Pina, 2011).

De acuerdo con lo planteado por Bartolomé Pina (2011), el modelo tutorial en el B-Learning, busca orientar hacia los recursos digitales aquellas actividades de aprendizaje vinculadas con la lectura de contenidos. Además, mantiene en modalidad mixta los momentos de encuentro y discusión grupal, y fortalece el rol del docente como orientador personal en entrevistas presenciales.

- Centrado en contenidos/actividades en línea.
- Actividades en el marco de la “clase” centradas en la comunicación.
- Evaluación formativa.

El modelo magistral en B-Learning intenta introducir tímidamente las tecnologías, sin alterar la docencia clásica. Este difícilmente responde a las razones que motivan la incorporación de las TIC, ni a las necesidades de los estudiantes actuales. En consecuencia, puede considerarse como un modelo “magistral” con actividades complementarias.

- Centrado en contenidos transmitidos de modo presencial.
- Actividades complementarias no presenciales.
- Evaluación sumativa.

El modelo basado en problemas en B-Learning pretende organizar los aprendizajes -incluso las asignaturas del semestre o del curso- alrededor de uno o varios problemas. Las posibles soluciones planteadas a la problemática presentada integran los aprendizajes requeridos en las diferentes materias.

- Centrado en actividades alrededor de un problema.
- Trabajo en pequeño grupo en modo presencial y en línea.
- Evaluación formativa.

El modelo de Aula Invertida puede considerarse una variante dentro del enfoque Blended Learning, ya que propone modificar las acciones que tradicionalmente realizan los docentes en el aula: la instrucción directa ocurre fuera del espacio escolar, mientras que el tiempo presencial

se destina al desarrollo de actividades de aprendizaje significativo y personalizado (Verón et al., 2021). Como resultado, se intensifican las interacciones entre profesor y estudiantes, lo que permite que el alumnado ocupe un lugar central en el proceso educativo. En este contexto, el rol del docente se transforma en el de facilitador del aprendizaje, abandonando la posición de único depositario del saber y promoviendo el acceso a múltiples fuentes de información (Martínez Olvera et al., 2014).

El origen de las denominaciones “Aula invertida”, “Clase invertida” o “Flipped Classroom”, se debe a dos profesores de química, Jonathan Bergmann y Aaron Sams, de la Woodland Park High School en Colorado (EE.UU.), quienes popularizaron y consolidaron el término. Con el objeto de que los estudiantes que no podían asistir a clase pudieran mantenerse al día con el contenido, decidieron grabar las lecciones utilizando un software especializado y distribuir las entre sus alumnos. Con el tiempo notan que las grabaciones eran vistas no solo por los educandos que estaban ausentes, sino por la generalidad de sus estudiantes. Entonces deciden invertir su método de enseñanza remitiendo videos para ser observados en el hogar y el tiempo presencial lo reservan a la práctica de los conocimientos adquiridos. Este es el hito que marca el comienzo de esta nueva metodología de enseñanza (Verón et al., 2021).

Los educadores han dado comienzo a la realización de modificaciones en sus clases mediante el empleo de diversas herramientas y recursos digitales. Los mismos, sirven al desarrollo de los saberes que están siendo abordados en clase, entre los cuales se puede mencionar, videos, páginas web, bibliotecas virtuales, etc. El uso de este tipo de materiales de fácil acceso, permite al estudiantado acceder a los mismos en cualquier momento, en cualquier lugar, y las veces que lo necesiten; en palabras de Burbules (2012), se trata del “aprendizaje ubicuo”. Al aprovechar esta forma de trabajo, los profesores pueden dedicar más tiempo a implementar estrategias de enseñanza activa con los estudiantes. Es fundamental destacar que este modelo no representa un cambio tecnológico en sí, sino que utiliza las nuevas tecnologías y herramientas digitales como medios para ampliar las oportunidades de acceso al conocimiento. Lo más relevante es que redefine el tiempo de clase, transformándolo en un entorno centrado en el estudiante (Martínez Olvera et al., 2014).

Entre las alternativas presentadas, se opta por el modelo de Aula Invertida, debido a que sus características se alinean de manera más adecuada con la propuesta que se busca diseñar.

En la obra “Claves y caminos para enseñar en entornos virtuales” se considera que los docentes pueden:

Educar a través de dos modalidades: virtual o presencial, o por supuesto combinar ambas en la bimodalidad o la semipresencialidad. La educación virtual entonces se define por oposición a la educación presencial (no se opone a la real) como modalidad educativa diferente. Se entiende como modalidad educativa la forma específica de ofrecer un servicio educativo con relación a los procedimientos administrativos, estrategias de enseñanza y aprendizaje y apoyos didácticos. En este sentido, una nueva modalidad implica cambios significativos en la concepción de cómo educar. (educ.ar S.E, 2021, p. 16)

Como se mencionó la educación presencial se puede acompañar por un entorno virtual, en donde el docente emplea un aula digital o una red social para que sus estudiantes trabajen en sus hogares: ofrece material, deja consignas, arma debates, etc. (educ.ar S.E, 2021). En tal sentido,

emerge el concepto “Entorno virtual de enseñanza/aprendizaje o EVE/A”, el cual es definido por Rodríguez Andino y Barragán Sánchez (2017) como:

Un espacio de comunicación que hace posible, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados y elaborados y actividades interactivas para realizar de manera colaborativa, utilizando diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico, lo que facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo personal. (p. 9)

El diseño de un EVE/A emplea un software instalado generalmente en un servidor¹¹, el mismo es denominado como Learning Management System (LMS) o Sistema de Gestión del Aprendizaje. Este se ocupa de distribuir y gestionar actividades de formación virtual. Los principales usuarios del sistema son los diseñadores instruccionales, quienes emplean los contenidos para estructurar los cursos; los docentes, que los utilizan como complemento de su material didáctico; y los estudiantes, que acceden a la herramienta para realizar tareas y ampliar sus conocimientos. Los LMS presentan características que, desde hace tiempo, han sido asociadas con las denominadas aulas virtuales en el desarrollo de actividades de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, también se les conoce como “Plataformas de Aprendizaje”, ya que funcionan como repositorios de contenidos, instrucciones, materiales diversos y productos, además de facilitar las interacciones entre los distintos actores educativos (Clarenc et al., 2013).

Existen diversas plataformas de aprendizaje, cada una de ellas con variedad de herramientas y funcionalidades. En tal sentido, para la selección de una plataforma resulta importante evaluar cuáles son las prioridades de uso del proyecto de curso. Clarenc et al. (2013) sugieren diversas plataformas de gestión del aprendizaje (LMS):

- Chamilo: es lanzada en 2010, actualmente cuenta con una comunidad grande de seguidores y una muy buena aceptación por parte de las instituciones educativas. Es una plataforma de aprendizaje virtual, de código abierto y software libre, que permite a los docentes construir cursos en línea como soporte a la modalidad presencial o netamente virtuales. Entre las funcionalidades que dispone se destaca por su interactividad, sus contenidos y la administración.
- Dokeos: es un entorno de aprendizaje electrónico, una aplicación de administración de contenidos de cursos y también una herramienta de colaboración. Es gratuita de código abierto y está bajo la Licencia Pública General (GNU GPL). Se destaca por su usabilidad y confiabilidad, cuenta con una amplia variedad de herramientas que facilita la creación y organización de contenidos interactivos y ejercicios.
- Moodle: La palabra Moodle, en inglés, es un acrónimo para Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos. Es un sistema de gestión de cursos de código abierto, bajo la Licencia Pública General de GNU. Es una aplicación web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea o como complemento del aprendizaje presencial. Se basa en una aproximación

¹¹ Un servidor según Paessler (2024) “es un sistema que proporciona recursos, datos, servicios o programas a otros ordenadores, conocidos como clientes, a través de una red”.

constructiva del aprendizaje enfatizando que tanto los estudiantes como los profesores pueden contribuir a la experiencia educativa.

En base al diagnóstico institucional y su análisis, para el diseño de la presente propuesta se capitalizarán las aulas virtuales que forman parte de la plataforma “Escuela Digital Mendoza”. La misma, se diseñó en Moodle, es una propuesta para que docentes puedan contactarse con sus estudiantes, enviarles actividades, tareas y videos, y los alumnos tendrán la posibilidad de encontrarse con sus compañeros de curso y profesores. En sus inicios, la plataforma buscó brindar una herramienta a educadores y estudiantes que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje, a partir de una escolaridad no presencial en el marco de la pandemia COVID-19 (Pcia. de Mendoza, 2020). Después de la emergencia sanitaria se da continuidad en su uso y actualmente sirve, en general, como apoyo virtual a las trayectorias escolares.

Escuela Digital Mendoza, está destinada a estudiantes, docentes y directivos de escuelas de nivel inicial, primario y secundario, en sus distintas modalidades, tanto públicas como privadas, que no cuenten con ningún tipo de espacio virtual de aprendizaje. Es importante destacar la liberación de datos con la que cuenta la misma. Es decir que el acceso, tanto a la plataforma como a los contenidos alojados en el dominio mendoza.edu.ar, no representa consumo de datos para los usuarios de Claro, Movistar y Personal (Pcia. de Mendoza, 2024). Asimismo, ofrece una diversidad de videos tutoriales orientados a estudiantes, educadores y otros participantes del proceso educativo, reconociendo que estos recursos audiovisuales contribuirán significativamente a la administración y aprovechamiento del espacio virtual de enseñanza

Las características descriptas de la plataforma mendocina, son las que impulsan a favor del uso de la misma; ya que viene a solucionar en parte el problema de conectividad de los educandos a la hora de realizar tareas virtuales. También, proporciona una respuesta a la dificultad que emerge del tercer interrogante, en tanto que se presenta como una guía para los docentes que tienen pocos conocimientos en la temática.

4.8- Dimensiones clave para el diseño de experiencias educativas en entornos virtuales

Un lugar para la reflexión, una invitación a conocer, una plataforma de producción creativa, un sitio para la entrega de trabajos prácticos; estas y otras formas representan los diversos sentidos que puede tomar un espacio virtual a la hora de ser diseñado. Pero este ambiente no funciona por sí solo; sino que, requiere la presencia del rol de un docente activo, que guíe el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. El cual debe ser capaz de brindar por medio de su propuesta un marco, una convocatoria, que implique un desafío, persiga el compromiso y la construcción de conocimiento.

El diseño de una experiencia, de enseñanza y aprendizaje, en ambientes virtuales requiere una meticulosa organización, planificación y reflexión por parte del docente. En tal sentido, la obra “Claves y Caminos para Enseñar en Entornos Virtuales (2021)” propone el abordaje de cuatro dimensiones, que se superponen y complementan entre sí:

- Modos de estructurar el aula virtual -arquitectura-.
- Sentidos y posibles horizontes a la hora de comunicar en el aula virtual.
- La concepción del estudiante.
- Diseño didáctico.

La estructuración de los espacios virtuales manifiesta la intención pedagógica de la propuesta educativa, indica el modo de organizar los contenidos, actividades y el diseño de los espacios de intercambio. Es decir, las decisiones se basan en los objetivos educativos establecidos que marcan los límites a la tecnología, la cual, debe ser entendida, simplemente, como un medio para alcanzar los fines didácticos. Pero, el docente debe estar atento para evitar caer en lo que Coll (2008) denomina “determinismo pedagógico”, donde los objetivos que persigue la enseñanza suprimen o limitan las potencialidades de las herramientas digitales.

No se debe olvidar que las TIC cuentan con características específicas; por tanto, bien empleadas, brindan a los educadores nuevas posibilidades para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, es fundamental avanzar hacia el enfoque de las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento), que promueve el uso de la tecnología no solo como recurso, sino como instrumento transformador del conocimiento y facilitador de experiencias educativas significativas.

Comunicar en un entorno virtual implica un desafío, ya que se deberá buscar las estrategias para generar vínculos, sostener y afianzar los lazos pedagógicos entre los diferentes actores educativos; como así también, andamiar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la virtualidad. La comunicación en un ambiente digital se puede presentar de dos modos: sincrónica, se produce de manera simultánea; asincrónica, ocurre en diferentes tiempos. La elección de un modo u otro depende del objetivo comunicacional. Se debe buscar que la vinculación se lleve a cabo de forma horizontal; es decir, que la misma debe ser multidireccional permitiendo la comunicación entre todos los protagonistas del acto educativo (educ.ar S.E, 2021).

La concepción del estudiante plantea el diseño de una propuesta de enseñanza y aprendizaje focalizada en la experiencia de los alumnos. En tal sentido, dentro de un entorno virtual educativo las actividades se convierten en la columna vertebral de la propuesta. Dichos entornos presentan potencialidades, tales como: trabajo colaborativo, ubicuidad, ruptura de los límites espacio-temporales, facilidad para documentar y transparentar procesos, etc. Las mismas, pueden ser aprovechadas para el diseño de una propuesta pedagógica, diagramando un recorrido de actividades significativas; el fin, generar condiciones para que los educandos se apropien de los contenidos educativos. Adquirir los conocimientos requiere un nivel de compromiso elevado por parte de los estudiantes; ya que, deben conectarse, descargar y leer materiales, realizar tareas y respetar los tiempos establecidos en la cursada, etc. Si esto se logra, el alumno forma parte del proceso de producción del conocimiento y construye su aprendizaje. Es decir, estaríamos frente a un aprendizaje participativo, creador, productor; en definitiva, un sujeto activo.

Cuestiones del orden de lo didáctico refieren a la toma de decisión que debe hacer el docente en referencia al tipo de modalidad a emplear durante la cursada: presencial, virtual, mixta. Trabajar bajo un marco híbrido o mixto, implica lograr un acoplamiento entre los contenidos abordados en lo presencial y los contenidos tratados en el espacio virtual. Por lo cual, la instancia de planificación es el momento ideal para pensar la clase, dar un sentido a los encuentros, el para qué de cada instancia y el propósito integral de la propuesta.

Planificar, diseñar y gestionar un espacio virtual de aprendizaje requiere: reflexión en torno a las dimensiones y estrategias concretas. A continuación, se plasman algunas estrategias concretas dentro de cada una de las dimensiones (educ.ar S.E, 2021):

- Modos de estructurar el aula virtual

- Visualizar previamente el aula, generando instancias de exploración de la plataforma con los estudiantes.
- Organizar el trabajo mediante: el armado detallado de la hoja de ruta, el plan de trabajo, los recursos necesarios y anticipar ese material a los estudiantes.
- Gestionar los intercambios en los foros, anticipando con los estudiantes cómo serán las respuestas a la consigna principal y a cada intervención específica; con la finalidad de comprender la construcción de la conversación dentro del entorno.
- Sentidos y posibles horizontes a la hora de comunicar en el aula virtual
 - Comenzar a construir vínculos, con los estudiantes y entre los estudiantes, para la futura experiencia de aprendizaje; por consiguiente, se puede generar un espacio de presentación, enviar un mensaje de bienvenida por medio de un foro, contar algo personal, ponerse a disposición de los estudiantes, etc.
 - Realizar la presentación de las actividades, especificar su fecha de entrega, realizar una devolución; no sólo, cuantitativa; sino también, cualitativa.
 - Crear un foro que esté abierto durante todo el año lectivo, donde se promueva el intercambio entre los mismos estudiantes.
 - Comunicar los tiempos en que se está disponible para responder consultas de los estudiantes o moderar algún espacio determinado.
- Concepción del estudiante
 - Fomentar la creatividad, por medio de construcciones originales que requieran procesar la información ofrecida y evitar acotar el trabajo a responder preguntas que se resuelven copiando y pegando.
 - Proponer instancias sucesivas, posibilidades de volver sobre lo trabajado, revisarlo y mejorarlo. Transparentar el proceso de construcción de conocimiento, complejo y no lineal.
 - Reconocer los saberes previos y promover vínculos entre las diferentes disciplinas.
- Diseño didáctico
 - Si se trata de un contexto de educación híbrida, definir qué contenidos trabajar en cada momento, cuáles de ellos son convenientes abordar en el espacio físico y cuáles en el espacio digital.
 - Tener bien identificados cuáles son los objetivos, los propósitos y las habilidades que se quiere trabajar.
 - Analizar el para qué y cuándo conviene incluir un momento sincrónico y un momento asincrónico a la hora de diseñar la propuesta.
 - Gestionar y clarificar los tiempos de la clase.

4.9- Herramientas digitales, REA e inteligencia artificial: recursos clave para una enseñanza contextualizada y significativa

Dentro de este orden de ideas, los entornos virtuales de aprendizaje pueden albergar diversas herramientas y recursos digitales. El concepto de herramientas digitales abarca, “el conjunto de aplicaciones y plataformas que pueden ayudar tanto a los docentes y alumnos en su quehacer académico, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje, la búsqueda y manejo de información pertinente, y medios de comunicación digitales para fines educativos” (Borja Velezmore y Carcausto, 2020, p. 255).

El segundo concepto, de acuerdo al Dr. Pere Marquès Graells (2011), plantea que cualquier material puede ser empleado como un recurso facilitador del proceso educativo; pero, no todos los materiales han sido creados con una finalidad didáctica. A partir de lo cual, emergen dos definiciones: medio didáctico, es cualquier elemento elaborado con el fin de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje (el medio fue creado con una finalidad exclusivamente educativa); y, recurso educativo, este representa a cualquier material que en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. De este modo, los docentes podrán aprovechar la gran diversidad de materiales que ofrecen las nuevas tecnologías; siempre y cuando, los mismos sean adaptados con una finalidad pedagógica.

De todos estos materiales, se desprende un nuevo grupo denominado Recursos Educativos Abiertos o por sus siglas REA. Según la UNESCO (2020), los mismos representan a:

Materiales de aprendizaje, enseñanza e investigación, en cualquier formato y soporte, de dominio público o protegidos por derechos de autor y que han sido publicados con una licencia abierta que permite el acceso a ellos, así como su reutilización, reconversión, adaptación y redistribución sin costo alguno por parte de terceros. (p. 22)

Es decir, actualmente los docentes cuentan con una enorme oferta que ofrecen las nuevas tecnologías, algunas de pago y otras gratuitas, que brindan variedad de posibilidades para incorporar a sus clases, ya sean presenciales o virtuales. Cabe recordar, el uso de las herramientas y recursos digitales, en el aula, tiene que adaptarse a los objetivos de enseñanza, y no a la inversa; pero, sin anular las potencialidades que brinda la virtualidad. Hoy en día, los profesionales de la educación tienen al alcance de sus manos una herramienta muy potente, la inteligencia artificial (IA). Según Rouhiainen (2018), se podría decir que la IA es “la capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano” (p. 17). Ofrece posibilidades tales como: crear imágenes, simular situaciones, analizar datos, etc. Pero, hay que resaltar que la herramienta en cuestión sirve como un apoyo a la labor educativa, no la reemplaza. En tal sentido, los profesores deben ser muy prudentes a la hora de emplear la inteligencia artificial en sus clases.

Ejemplos de recursos y herramientas digitales, de libre acceso, disponibles en la web:

Sistema Nacional de Repositorios Digitales: es una red interoperable de repositorios digitales en ciencia y tecnología. <https://repositoriosdigitales.mincyt.gob.ar/vufind/>

EF Deportes: Es una revista sobre temas de Educación, Educación Física, Actividad Física y Ciencias del Deporte y Salud Integral. Es de acceso libre desde 1997. Dentro de la página web se cuenta con enlaces hacia otros sitios relacionados con la actividad física. <https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes>

Escuela Digital Mendoza: materiales, experiencias de aprendizaje y recursos publicados en el portal educativo de Mendoza y en el repositorio nacional de Juana Manso. <https://www.mendoza.edu.ar/edm-2021/>

Kinovea: es una herramienta de anotación de vídeo diseñada para el análisis deportivo. Cuenta con utilidades para capturar, ralentizar, comparar, anotar y medir el movimiento en vídeos. Es completamente gratuita y de código abierto. <https://www.kinovea.org/>

Longomatch: herramienta para la grabación y análisis de partidos deportivos. Cuenta con una versión gratuita y versiones de pago. <https://longomatch.com/>

ChatGPT: Es una aplicación de chatbot de inteligencia artificial desarrollada en 2022 por OpenAI. <https://chatgpt.com/>

En este punto se hace preciso recordar que el educador, en base a la intencionalidad pedagógica de su propuesta, será el encargado en determinar cuál es la herramienta o recurso digital que mejor se adapta a sus propósitos. Por lo cual, se hace imperioso que el docente conozca las potencialidades que brindan las nuevas tecnologías.

En base a lo expuesto y teniendo en cuenta que el compromiso motor del alumnado es la esencia de la Educación Física, las tecnologías y herramientas digitales permitirían disponer a los docentes de un espacio virtual donde los estudiantes puedan trabajar e incorporar los saberes. De tal modo, se expande el quehacer formativo de la propuesta pedagógica permitiendo que la enseñanza trascienda los muros de la escuela. En base a ello, a continuación se aporta una estrategia didáctica para las clases de Educación Física, en aras de acercar a los profesionales una alternativa que permita reducir la brecha de conocimiento práctico respecto del uso de tecnologías educativas en la asignatura.

5- PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1- Fundamentación

En los últimos años, la sociedad está siendo atravesada por constantes cambios tecnológicos, los cuales se han ido implantando progresivamente en todas las esferas sociales. La educación no es ajena a estos nuevos requerimientos y se ha visto afectada por este proceso de globalización. La Educación Física -sus juegos, la expresión corporal, los deportes, las capacidades condicionales, etc.- plantea a simple vista una escasa conexión con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC); sin embargo, la relación que existe entre la asignatura y las nuevas tecnologías cada día es mayor (Corrales Salguero, 2009).

La introducción de las nuevas tecnologías en el área de Educación Física no es un asunto fácil de abordar para los docentes de la escuela 4-192 “Prof. Alicia Mabel Saffi”. El concepto de dinamismo y saludabilidad que tienen los estudiantes de primer año, unido a una escasa carga horaria con la que cuenta la asignatura, dificultan la inclusión de los nuevos medios tecnológicos en la metodología del profesional de la materia. Al mismo tiempo, se presenta una tensión en el ámbito curricular respecto a las demandas dirigidas a los educadores. Por un lado, se promueve que los docentes desarrollen conocimientos fundamentales que les permitan afrontar los cambios culturales y tecnológicos, lo cual implica repensar la estructura, la dinámica y las prácticas de enseñanza, incorporando lo virtual, lo multimedial y otros recursos emergentes. Por otro lado, se espera que los docentes fomenten en sus estudiantes el movimiento y la toma de conciencia sobre estilos de vida activos y saludables, como respuesta a los riesgos de la inactividad derivados de dichos cambios que inciden en su vida cotidiana (Pcia. de Mendoza, 2015).

Ante esta situación, se buscará incorporar junto con los contenidos más tradicionales de la asignatura, nuevas habilidades y capacidades que faciliten al estudiante el empleo de las TIC. Si se tiene en cuenta que la Educación Física es un área eminentemente procedimental, se favorecerá un amplio y significativo uso de las tecnologías de la información y la comunicación, que al integrarse de manera pedagógica y orientada al desarrollo del conocimiento, evolucionan y se transforman en TAC. De este modo, se convertirán en herramientas clave para apoyar, enriquecer y expandir los saberes y aprendizajes propios del área. En ningún caso debe omitirse la existencia de una fundamentación teórica, la cual debe ser compartida con el alumnado. En este sentido, las nuevas tecnologías pueden constituir un recurso complementario de gran valor para dicho espacio formativo (Corrales Salguero, 2009).

Lo antedicho permitirá revalorizar las prácticas corporales, ludomotrices y deportivas dentro de un contexto educativo y con un sentido formativo, vinculando a los estudiantes con el aprendizaje y el saber autónomo, abrazando actitudes que favorezcan su formación y transformación personal y social (Pcia. de Mendoza, 2015). En otras palabras, se pretende brindar a los estudiantes una propuesta en la que, junto con los docentes, participen y construyan experiencias de aprendizajes que dejen una huella, en su contexto y para el transcurso de su vida.

5.2- Propósito

La presente propuesta, dirigida a los estudiantes de primer año de la escuela 4-192 “Prof. Alicia Mabel Saffi”, tiene como propósito desarrollar actividades que permitan identificar y comprender las trayectorias personales con las que los alumnos ingresan al nivel. Para ello, se

conformarán grupos que promuevan la tolerancia y el respeto por las diferencias individuales (Pcia. de Mendoza, 2015).

En este contexto, los docentes de la institución desempeñan un rol esencial en los procesos de construcción de subjetividades, convirtiéndose en agentes activos en la transmisión de valores como el esfuerzo, la superación, la perseverancia, el respeto, la solidaridad y el compañerismo.

Por lo tanto, resulta indispensable que los espacios se constituyan como escenarios que favorezcan la inclusión, la igualdad de género y el acceso al juego libre de discriminación. Tanto el derecho al juego como la práctica deportiva adquieren un papel central al contribuir al desarrollo integral y saludable de niñas, niños y adolescentes (Ministerio de Educación de la Nación Argentina, 2021).

Por lo cual, se decide trabajar sobre:

- **Eje:** Interacción con los otros
 - **Saber:** Reconocer pautas de trabajo colaborativo y cooperativo, de inclusión y disfrute de las prácticas corporales, ludomotrices.
 - **Aprendizaje Específico:** Práctica de juegos motores de lógica cooperativa, donde las metas colectivas prevalezcan sobre las metas individuales.

Las capacidades que se van a involucrar en la propuesta son: **trabajo con otros y comunicación.**

5.3- Metodología

Para llevar adelante la presente propuesta, se diseñará una unidad didáctica con enfoque disciplinar, centrada principalmente en los saberes propios de la Educación Física. La unidad consta de seis sesiones de dos horas reloj cada una y estará dirigida a estudiantes de primer año del nivel secundario.

La enseñanza de los contenidos se abordará mediante juegos cooperativos¹², los cuales brindan experiencias lúdicas que permiten a los participantes valorar, compartir y reflexionar sobre sus vínculos consigo mismos y con los demás. Paralelamente, se trabajará a través de la plataforma educativa, donde los estudiantes deberán alcanzar dos objetivos: incorporar los conceptos fundamentales de la unidad didáctica y construir un conjunto de reglas orientadas a mejorar la convivencia en el aula.

Se incluye el modelo de aula invertida como estrategia para integrar los saberes digitales. Mediante el uso de tecnologías, los estudiantes podrán acceder a los contenidos desde sus hogares, reservando el tiempo de clase para su aplicación práctica y el fortalecimiento de habilidades colaborativas. Los saberes digitales que se integrarán a las clases surgen como una articulación entre los contenidos específicos del área de Educación Física -según el Diseño Curricular- y la taxonomía del modelo TPACK.

¹² Según Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca (2005), “son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en el que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común” (p. 47).

En este marco, se propone desarrollar un Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje integrado a la metodología específica de la asignatura. La plataforma brindará acompañamiento pedagógico y soporte para el abordaje de la dimensión motriz en las clases. Bajo esta lógica, los contenidos tradicionales de Educación Física, complementados con nuevos recursos didácticos basados en TIC, transformarán significativamente la estructura de las sesiones. El objetivo es minimizar las fluctuaciones durante el desarrollo de la propuesta.

Para lograrlo, resulta esencial disponer de tiempo para el diseño y contar con conocimientos tecnológicos adecuados. Por ello, se seleccionarán herramientas digitales que ofrezcan asistencia permanente a los docentes. En este sentido, se ha optado por las aulas virtuales de la plataforma “Escuela Digital Mendoza”, que facilitan la gestión del entorno educativo y ofrecen recursos accesibles para estudiantes, docentes y demás actores involucrados.

5.4- Evaluación

Los aprendizajes escolares son el resultado de la intervención docente, el involucramiento de los estudiantes y la colaboración de las familias. La evaluación es parte del proceso de enseñar y aprender, no su apéndice final. De esta manera, las actividades que realizan los alumnos revelan cómo se va produciendo el aprendizaje y la efectividad de la enseñanza. Información crucial para el educador, ya que permite decidir sobre los modos de intervención didáctica, la organización, el uso de recursos y los ajustes en las secuencias de contenidos (DGE - Gobierno de Mendoza, 1998). En otras palabras, la evaluación pedagógica-didáctica se orienta para que sea formativa, puesto que el propósito principal de la educación es mejorar los aprendizajes de los estudiantes (Anijovich, 2014).

Pero los cambios de una escuela a otra, la promoción de un año o ciclo a otro y la terminación de un nivel educativo requieren de certificaciones institucionales. Las necesidades expuestas dan lugar a mecanismos de calificación, acreditación y promoción. Por ello, las escuelas organizan la enseñanza de acuerdo al currículum y valoran los resultados, lo que da lugar a la característica sumativa de la evaluación. Persigue el objetivo de comprobar en qué medida los estudiantes han adquirido los saberes y tiene relación directa con el sistema a aplicar con fines de promoción y certificación de estudios (DGE - Gobierno de Mendoza, 1998).

La Educación Física posee una serie de particularidades, a tener en consideración, al momento de planificar la evaluación. Por un lado, la asignatura presenta una falta de solidez producto de la ausencia de contenidos estables. Es decir, socialmente la Educación Física se justifica más por su carácter funcional, higiénico o compensatorio que por sus aspectos formativos. Se imparte sustancialmente diferente según las características del entorno: geográficas, económicas o sociales. Otro aspecto, es la desvirtuación de los progresos conseguidos por estudiantes y docentes. Considerando que en determinadas etapas del desarrollo evolutivo los progresos de los alumnos se pueden atribuir más al propio crecimiento que a las actividades realizadas en clases. Una tercera consideración son las condiciones en las que se desarrolla la asignatura y, por ende, la evaluación de ésta. El tiempo disponible, la necesidad de instrumentos o condiciones específicas y la imposibilidad de evaluar de forma masiva, restan eficacia a la evaluación dentro de la Educación Física (Blázquez Sánchez, 2006a).

Dado el elevado número de aspectos que deben considerarse para una valoración precisa del estudiante, así como la dificultad de medir muchos de ellos, se vuelve imprescindible recurrir a la observación como herramienta fundamental (Blázquez Sánchez, 2006a). Por esta razón, la

dimensión motriz de la evaluación de los estudiantes de primer año de la escuela 4-192 “Prof. Alicia Mabel Saffi” se llevará a cabo mediante observación indirecta, utilizando como instrumento de valoración la Lista de Control. Este procedimiento permitirá registrar de forma sistemática la presencia o ausencia de comportamientos, habilidades y desempeños específicos, lo que facilitará un análisis objetivo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En cuanto a la participación en las actividades virtuales, esta será valorada según su grado de cumplimiento, mediante una escala numérica del 1 al 10.

5.5- Secuenciación de saberes

La secuenciación se organiza a partir del aprendizaje específico seleccionado y de la taxonomía propuesta para el área de Educación Física. En particular, se toma como referencia la categoría de Aptitud Física, dentro de la cual se eligen aquellas actividades de aprendizaje orientadas al desarrollo de la comprensión cognitiva por parte de los estudiantes.

Clase 1: Experimentación de juegos motores de lógica cooperativa, complementados con la exploración y observación de la plataforma educativa en los diferentes dispositivos electrónicos disponibles.

Clase 2: Conocimiento y puesta en práctica de conceptos básicos relacionados a juegos motores de lógica cooperativa, complementado con la observación y resolución del trabajo virtual número dos en la plataforma educativa.

Clase 3: Reconocimiento de la diversidad de realidades y opiniones aplicadas a juegos motores de lógica cooperativa, en complementación con la observación y discusión asincrónica del trabajo práctico virtual tres en la plataforma educativa.

Clase 4: Empleo de los diversos posicionamientos para la superación de dificultades en la resolución de juegos motores de lógica cooperativa, complementado con la lectura y toma de apuntes en el trabajo virtual número tres de la plataforma educativa.

Clase 5: Empleo de los diversos posicionamientos para la superación de dificultades en la resolución de juegos motores de lógica cooperativa aplicados al Fútbol, complementado con la discusión y creación de reglas de convivencia en base a la reflexión surgida de la resolución del trabajo práctico virtual tres.

Clase 6: Análisis, construcción y aplicación de las reglas de convivencias, creadas por los estudiantes, en los juegos motores de lógica cooperativa.

5.6- Desarrollo de las clases

Para el desarrollo de las sesiones que integran la unidad didáctica, se presentará un juego motor de lógica cooperativa que se considera central para la metodología seleccionada, mientras que los demás juegos serán mencionados de forma general. A continuación, se explicará cómo incorporar las TAC ([taxonomía](#)) en el área de Educación Física, atendiendo a su potencial para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva significativa. Esta decisión responde a la necesidad de evitar una excesiva extensión al describir verbalmente cada una de las tareas que conforman esta propuesta formativa.

Las actividades de lógica cooperativa han sido seleccionadas de fuentes especializadas, como los libros¹³ “Juegos Cooperativos y Educación Física” perteneciente a Omeñaca Cilla y Ruiz

¹³ Para obtener información más detallada, sobre cada uno de los juegos, dirigirse a la citada bibliografía.

Omeñaca (2005), “Juguemos en Paz: recursos didácticos para trabajar los valores y la resolución de conflictos” de la Federación Bosko Taldea (2007) y del documento “Solidaridad y Cooperación en la Educación Secundaria Obligatoria” cuyos autores son Churruca y Fraile (2005).

Esta unidad didáctica se propone como una instancia introductoria al inicio del ciclo lectivo, ya que el tema abordado facilita la construcción de un clima de trabajo armonioso entre los estudiantes, lo cual resulta clave para el desarrollo efectivo de los contenidos posteriores. Como deporte de equipo se ha seleccionado el fútbol, debido a su alta aceptación entre los estudiantes de primer año, lo que favorece la motivación y participación activa en las actividades propuestas.

5.6.1- Clase 1

Intencionalidad Pedagógica: Experimentar juegos motores de lógica cooperativa, complementados con la exploración y observación de la plataforma educativa en los diferentes dispositivos electrónicos disponibles.

Tabla 1: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 1

N°	Duración	Actividad	Tipología	Materiales
1	10 - 15 min	Entrada en calor	Motriz	Conos, sogas, etc.
2	10 - 15 min	Juego cooperativo: Ordenarse por...	Motriz	---
3	10 - 15 min	Juego cooperativo: El cartero	Motriz	Aros
4	10 min o más	Presentación a los estudiantes de la forma de trabajo presencial - virtual	Expositiva	---
5	20 min o más	Presentación de la plataforma educativa.	Expositiva	Sala de computación, celulares, tablet, etc. Internet
6	10 min	Vuelta a la calma. Explicación de la primera actividad virtual autónoma que deberán realizar los estudiantes en sus hogares.	Motriz, expositiva, cognitiva	Pc, celular, tablet. En caso excepcional la sala de computación (escuela).

Recursos y herramientas digitales: Plataforma educativa (foro y videos)

Actividad 1: La Entrada en calor va estar compuesta por ejercicios de movilidad articular, activación general y estiramientos. También se pueden incluir algunos juegos motores que sirvan de preparación para la parte principal de la clase. A lo largo de toda la unidad didáctica se va a repetir la misma forma de realizar el calentamiento.

Actividad 2: Ordenarse por...

Objetivo: Con esta actividad se pretende que los estudiantes comiencen a experimentar los juegos motores de lógica cooperativa. Además concede, al docente, conocer mejor al grupo con el que está trabajando. Permite visualizar a aquellos chicos más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros. Se trata de un juego cooperativo y de conocimiento.

Desarrollo: Se trata de ordenarse por edades o por otras características sin hablar. Todos en fila, adquieren el compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse, de menor a mayor, de acuerdo a las fechas de nacimiento, pero sin hablar. Al final se contrasta el orden conseguido con las fechas de nacimiento que cada cual nos cuente.

Actividad 3: El cartero

Objetivo: Con este juego se pretende que los estudiantes comiencen a experimentar los juegos motores de lógica cooperativa. Permite, al docente, identificar qué personas son las más competitivas y ver qué personas se sienten desorientadas o algo indecisas en este tipo de actividades.

Desarrollo: Se trata de intercambiar el sitio con aquellas personas con las que compartimos alguna característica física. Se pide a los jugadores que formen un círculo entre todos, luego cada uno se ubica sentado en el suelo dentro de un aro. El educador se queda de pie y pasa al centro de círculo y acercándose a una de las personas que está sentada le dice “EL CARTERO HA LLEGADO Y HA TRAÍDO CARTAS”, la persona que se encuentra sentada le responde “¿PARA QUIÉN?”; entonces el profesor nombrará alguna cualidad de la persona que tiene delante y que puedan tener otros sujetos del grupo: “PARA TODOS LOS QUE TENGAN PANTALÓN VAQUERO”, a partir de lo cual todos los que lleven pantalones vaqueros se cambian de lugar (no vale cambiarse con el de al lado) y el docente en ese momento, cuando todos estén buscando lugar corre a sentarse dentro de un aro que esté libre. La persona que se haya quedado sin aro toma el lugar en el centro del círculo y puede decir otra cosa como “EL CARTERO TRAJÓ CARTAS PARA TODOS LOS QUE TIENEN NARIZ”, a continuación todos saldrán corriendo a cambiarse de lugar. Si alguna persona se queda de pie más de tres veces tendrá que contar un chiste al grupo, por ejemplo, de esta manera todos intentarán buscar un aro lo antes posible.

Actividad 4: Una vez finalizados los juegos motores de lógica cooperativa, los estudiantes se reunirán en un sector del playón deportivo. Allí, se procederá a explicar la metodología de enseñanza presencial-virtual. Se presentará la base de esta nueva forma de trabajo, cuyo principal objetivo es brindar a los educandos la oportunidad de entender el propósito de las actividades de clase.

Actividad 5: Presentación de la “Plataforma Educativa”, la cual se puede realizar de diferentes formas, esto va a depender de la disponibilidad de recursos tecnológicos. El primer modo es aprovechar los recursos tecnológicos que disponen los alumnos, ya que los mismos poseen las

netbooks distribuidas por el gobierno. A tener en cuenta, se deberá avisar a los educandos para que ese día concurren con sus dispositivos personales. Otra manera de realización, es emplear la sala de informática con la que cuenta la institución (en este caso, se debe reservar el espacio educativo con antelación). Por último, los chicos, desde sus hogares y con los dispositivos a los que tengan acceso en el momento, podrán ingresar y explorar el sitio web de manera autónoma.

Aspectos a tener en cuenta a la hora de llevar adelante la actividad: Si se decide por la primera opción, la zona donde se realiza Educación Física no dispone de una buena señal wifi para conectarse a la red, por lo que resultará ideal trasladar el grupo de clase a un espacio de la escuela donde se puedan conectar a internet. Al seleccionar la tercera posibilidad, surge la problemática de que no todos en sus hogares cuentan con servicio de conectividad. En consecuencia, la posibilidad que mejor se adapta, a esta inmersión inicial en la plataforma educativa, es el empleo de la sala de informática.

La presentación incluye:

- Ingreso a la plataforma.
- Exploración de la plataforma.
- Observación de los videos disponibles en la pestaña “Algunas pistas sobre el aula”, los cuales ofrecen orientaciones para desenvolverse adecuadamente en el entorno virtual.
- Actualizar el perfil.
- Puesta en común sobre las bondades y dificultades que presenta la plataforma educativa.

Actividad 6: Los alumnos, ya en la sala de informática, realizarán la vuelta a la calma, que incluirá una reflexión final sobre el tema trabajado durante la clase y serie de ejercicios de estiramientos para relajar el cuerpo. A continuación, se explicará cómo realizar la primera actividad virtual, que consiste en visualizar dos videos introductorios sobre el concepto general de los juegos cooperativos. La definición específica será desarrollada en la clase siguiente. Se recomienda que, mientras observan los videos, los estudiantes tomen nota de aquellos aspectos que consideren relevantes para facilitar su comprensión y participación en futuras actividades.

Video 1: <https://www.youtube.com/watch?v=aSoXAbFHLI0>

Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=eARnw7Tk5uQ>

Acto seguido, en el foro “Juegos Cooperativos”, todos los estudiantes deberán escribir un comentario explicando, con sus palabras, el concepto y las características del tema tratado. A través de esta actividad se pretende asegurar que los educandos observen los videos propuestos; la participación en el foro llevará una nota de proceso.

La actividad debe realizarse fuera del horario escolar, es decir, en el domicilio de los estudiantes. Sin embargo, esta situación pone de manifiesto una dificultad recurrente: la falta de conectividad en los hogares. Frente a esta realidad, una posible solución sería invitar a los alumnos a asistir a la escuela con sus computadoras personales y aprovechar momentos libres para visualizar los videos. Otra alternativa consiste en organizar un espacio de trabajo en la sala de informática, destinado a aquellos estudiantes que no cuentan con acceso a internet en sus casas, para que puedan completar la tarea escolar en condiciones adecuadas.

5.6.2- Clase 2

Intencionalidad Pedagógica: Conocer y poner en práctica los conceptos básicos relacionados a juegos motores de lógica cooperativa, complementado con la observación y resolución del trabajo virtual número dos en la plataforma educativa.

Tabla 2: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 2

N°	Duración	Actividad	Tipología	Materiales
1	10 - 15 min	Entrada en calor	Motriz	Conos, sogas, etc.
2	10 - 15 min	Juego cooperativo: Dominó viviente Reflexión	Motriz	Papeles, bolígrafos, lápices, dos pelotas
3	10 min	Recuperar el concepto de juegos cooperativos	Diálogo	- - -
4	10 - 15 min	Juego cooperativo: Preparados para la foto	Motriz	- - -
5	10 - 15 min	Juego cooperativo: Si fueras...,te regalaría...	Dinámica grupal	- - -
6	20 min o más	Juego deportivo modificado ¹⁴ de blaco y bate: Pata-softbol	Motriz	Pelotas, conos, tizas, etc.
7	10 min	Vuelta a la calma y presentación del trabajo virtual uno	Motriz, expositiva	Pc, celular, tablet. En caso excepcional la sala de computación (escuela).

Recursos y herramientas digitales: Plataforma educativa y Padlet (muro).

Actividad 1: Entrada en calor

Actividad 2: Dominó viviente

Objetivo: Reafirmar el conocimiento entre los miembros del grupo clase.

Desarrollo: Para comenzar se hace una presentación con una reflexión. La actividad consiste en hacer un dominó humano teniendo a la derecha y a la izquierda dos personas con las que se coinciden en las respuestas. Por ejemplo, si el tema elegido es la cocina y lo que nos gusta comer, se deberá pensar en cosas que nos gusten y buscar personas con las que se coincida, estas se ubicarán una a la derecha y otra a la izquierda. El dominó tiene una relación continua, por lo

¹⁴ Los juegos deportivos modificados son juegos globales que imitan la esencia de un deporte o de varios, con reglas simplificadas, exageran los principios tácticos y reducen las exigencias técnicas (Devis-Devis & Peiró Velert, 1997).

que se formará un círculo. Cuando se hayan ubicados todos, se dirá, tengo a mi lado a N porque igual que a mí nos gusta el arroz con leche.

Luego se lanzará una pregunta al grupo: “qué me aporta el grupo” y “qué aportó al grupo”. Primero cada uno tendrá que responder a estas preguntas de manera individual y escribirá sus respuestas en un papel. En la parte izquierda del papel responderá a la primera cuestión y en la parte derecha responderá a la segunda cuestión.

¿Qué me aporta el grupo?	¿Qué aportó al grupo?
--------------------------	-----------------------

A continuación, cada alumno tendrá que unir sus piezas del dominó con la de otro compañero que haya contestado lo mismo que él. Una vez que se forme un círculo con las respuestas de todos los miembros del grupo, se hará un repaso de lo comentado por cada uno, ayudados por dos pelotas de plástico. Al tomar la primera pelota, será necesario mencionar el nombre de un miembro del grupo y expresar lo que ha señalado como su aporte al grupo, pero esta vez usando la primera persona. Por ejemplo, se dirá: “Mikel, yo creo que aportas al grupo...” y se le lanzará la pelota. Con la segunda pelota, se seguirá el mismo procedimiento, pero respondiendo a la segunda pregunta. De este modo, cada miembro verá su aportación reafirmada al ser reconocida por otro compañero.

Actividad 3: En base al juego anterior se procederá a recuperar el concepto de juegos cooperativos, el mismo fue tratado por los estudiantes mediante la visualización en sus hogares de videos educativos.

Manteniendo la distribución del grupo en forma de círculo, el profesor realizará preguntas al conjunto de alumnos, con el fin de comprobar en qué medida se ha comprendido la temática.

Preguntas modelos:

- ¿Sobre qué tema tratan los videos?
- ¿Qué características tienen los juegos cooperativos?
- ¿En el juego **Dominó viviente**, han reconocido alguna de las características?

Posteriormente, los educandos, basándose en estas preguntas, deberán prestar atención e intentar identificar, en las distintas tareas motrices, las características propias de los juegos cooperativos. Al finalizar los juegos, se los reunirá nuevamente para escuchar sus observaciones y lo que han logrado reconocer.

Actividad 4: Preparados para la foto

Actividad 5: Si fueras..., te regalaría...

Actividad 6: Pata-softbol

Actividad 7: Los alumnos, ubicados en círculo, llevarán a cabo la vuelta a la calma. Esta consiste en una reflexión final sobre el tema abordado durante la clase, junto con ejercicios de estiramiento destinados a relajar el cuerpo.

Una vez concluida la vuelta a la calma, el profesor dará inicio a la explicación del segundo trabajo virtual (se realiza en el hogar). El cual, consiste en realizar una pequeña presentación a través de un muro de **Padlet**, denominado “Descubre y Conecta”. La idea es seguir afianzando el conocimiento entre los estudiantes, y con el docente. La actividad es sencilla y consiste en

compartir una foto, un avatar o una imagen que los represente, manifestar qué tipo de actividades deportivas les gustaría realizar en las clases de Educación Física y algún detalle breve sobre sus vidas que quieran contar. La tarea tiene un plazo de cuatro días para su realización. Durante los tres días restantes, previos a la siguiente clase, los chicos asumirán el compromiso de seleccionar y leer cuatro de los aportes de sus compañeros.

5.6.3- Clase 3

Intencionalidad Pedagógica: Reconocer la diversidad de realidades y opiniones aplicadas a juegos motores de lógica cooperativa, en complementación con la observación y discusión asincrónica del trabajo práctico virtual tres de la plataforma educativa.

Tabla 3: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 3

N°	Duración	Actividad	Tipología	Materiales
1	10 - 15 min	Entrada en calor	Motriz	Conos, sogas, etc.
2	15 - 20 min	Juego cooperativo: El muro de los recuerdos Reflexión	Dinámica grupal	Papeles, bolígrafos o lápices.
3	10 - 15 min	Juego cooperativo: ¿Cuál es mi nombre?	Motriz	Papeles, bolígrafos o lápices.
4	10 - 15 min	Juego cooperativo: El laberinto	Motriz	Conos, colchonetas, sogas, aros, etc.
5	20 min o más	Juego deportivo modificado de cancha dividida: La papa caliente	Motriz	Pelotas, conos, soga o red de Vóley, etc.
6	10 min	Vuelta a la calma y presentación del trabajo virtual dos junto con la primera actividad a realizar.	Motriz, expositiva	Pc, celular, tablet. En caso excepcional la sala de computación (escuela).

Recursos y herramientas digitales: Plataforma educativa, imágenes y Padlet (muro).

Actividad 1: Entrada en calor

Actividad 2: El muro de los recuerdos

Objetivo: Reforzar el conocimiento entre los miembros del grupo y reconocer la diversidad.

Desarrollo: Los participantes distribuidos en forma de círculo deberán elegir una de las cuatro publicaciones leídas en el muro de Padlet. Luego, en una hoja de papel, se representará en forma de dibujo lo que el compañero aportó en el muro (por ejemplo, sí a mi compañero le gusta el fútbol, yo debo dibujar una persona practicando ese deporte). Esta primera parte de la actividad

se realizará en completo silencio, es decir, que no se puede hablar con nadie. Posteriormente, en forma individual, cada participante irá mostrando sus obras artísticas y el resto del grupo con preguntas intentará descifrar de quién se trata.

Concluida la actividad el profesor realizará una intervención por medio de preguntas, con el fin de hacer reflexionar a los alumnos y que ellos puedan reconocer la diversidad de opiniones, de gustos, de vivencias, etc.

Preguntas modelo:

- ¿Cómo nos hemos sentido con la actividad?
- ¿Todos tenemos las mismas capacidades?
- ¿A todos les gustan las mismas actividades deportivas?
- ¿Cómo reaccionamos nosotros cuando alguien opina diferente o no tiene los mismos gustos que yo?
- ¿Somos tolerantes ante la diversidad?
- ¿Qué conclusión común podemos sacar?

Finalmente, se da continuidad al desarrollo de las demás actividades, teniendo presente la conclusión arribada por los estudiantes.

Actividad 3: ¿Cuál es mi nombre?

Actividad 4: El laberinto

Actividad 5: La papa caliente

Actividad 6: Los alumnos, ubicados en círculo, llevarán a cabo la vuelta a la calma. Esta consiste en una reflexión final sobre el tema abordado durante la clase, junto con ejercicios de estiramiento destinados a relajar el cuerpo.

Se procede a la presentación del trabajo virtual número tres, que lleva por nombre “El respeto nos une”. El mismo propone hacer un recorrido por una serie de actividades, que van servir de guía hasta llegar al diseño de un conjunto de normas de convivencia. Estas conforman un reglamento interno, diseñado por los propios estudiantes, con la finalidad de que ayude a los mismos a mantener mejores relaciones con sus pares. Una vez confeccionada la reglamentación deberá ser aplicada y respetada, por todos los integrantes del grupo, a lo largo del ciclo lectivo.

Una vez expuesto el trabajo al estudiantado, los alumnos en sus hogares deberán realizar la tarea uno, dos y tres. La primera consiste en observar tres imágenes, estas muestran situaciones que se dan en diferentes ámbitos de nuestra sociedad. En segundo lugar, los educandos seleccionarán una imagen, de las tres visualizadas y abordarán el muro de Padlet cuyo nombre es “¿Qué observo? ¿Qué pienso? ¿Qué preguntas me surgen?”. En este punto, para completar la actividad los chicos harán una publicación en el muro. La misma debe contener una narración detallada de lo observado en la imagen seleccionada y expresar los sentimientos o pensamientos que les despertó esta. La tercera labor se basa en escoger uno de los aportes que realizó un compañero y leerlo. Posteriormente, en el apartado “comentarios” de la publicación elegida, se escribirán preguntas que surjan como consecuencia de su lectura.

La primera y segunda tarea tiene un plazo de cuatro días para su realización, a partir de su presentación por parte del profesor, en los tres días restantes los chicos tendrán el compromiso de completar la actividad tres.

5.6.4- Clase 4

Intencionalidad Pedagógica: Emplear los diversos posicionamientos, surgidos en las tareas hogareñas, para la superación de dificultades en la resolución de juegos motores de lógica cooperativa, complementado con la lectura y toma de apuntes en el trabajo virtual número tres de la plataforma educativa.

Tabla 4: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 4

N°	Duración	Actividad	Tipología	Materiales
1	10 - 15 min	Entrada en calor	Motriz	Conos, sogas, etc.
2	15 - 20 min	Juego cooperativo: Cintas de estereotipos Reflexión	Motriz	Papeles o cartulinas, bolígrafos o lápices.
3	10 - 20 min	Juego cooperativo: Somos un equipo	Motriz	Ovillo de lana y tijeras
4	10 - 15 min	Juego cooperativo: El loco	Motriz	Pelotas
5	30 min o más	Juego deportivo modificado de invasión: Pica en el aro	Motriz	Pelotas, conos, aros, etc.
6	10 min	Vuelta a la calma y explicación de las actividades tres y cuatro a realizar en la plataforma educativa.	Motriz, expositiva	Pc, celular, tablet. En caso excepcional la sala de computación (escuela).

Recursos y herramientas digitales: Plataforma educativa, Google Drive, Libro en formato digital, Procesador de texto, Padlet (muro).

Actividad 1: Entrada en calor

Actividad 2: Cintas de estereotipos

Objetivos: Motivar en los y las participantes la preocupación y necesidad de empatizar con otros. Evidenciar el desconocimiento e indiferencia con la que tratamos a las personas distintas a nosotros.

Desarrollo del juego: A cada participante se le asigna una profesión, raza, característica, situación personal o tribu urbana; pero los individuos no saben cual es el rol que se les ha asignado. Bajo estos condicionamientos deben elegir a otras personas para compartir una casa.

Antes de la actividad, el profesor preparará cintas de cartulina para que los participantes las coloquen alrededor de su cabeza. Habrá una cinta por cada participante, con una inscripción: una profesión, característica, tribu urbana o situación personal, como: “violento”, “médico”, “alcohólico”, “madre soltera”, “político”, “inmigrante”, “ex recluso”, “persona que vive en una villa”, “abogado”, “pobre”, “docente”, entre otras.

El profesor colocará las cintas sobre la frente de cada participante, sin que él o ella misma pueda ver su condición personal, pero sí podrá leer los papeles asignados al resto del grupo. Nadie puede decir, a la otra persona, el rol que le ha tocado en el juego. El docente explica que los estudiantes tienen que buscar compañeros para compartir una casa. Cada uno preguntará a aquellas personas que sean de su agrado ¿quieres compartir casa conmigo? y la otra persona deberá responder razonando la respuesta (sí porque... o no porque...) sin mencionar el rol que lleva escrito en la frente el individuo al que se le hizo la pregunta. Los y las participantes se agruparán libremente en parejas o en grupos de todos los tamaños y hasta pueden quedarse solos, si no encuentran alguien que los acepte.

Una vez concluidas las agrupaciones, los estudiantes retirarán las cintas de su cabeza y descubrirán qué rol le tocó a cada uno. El educador intervendrá para hacer reflexionar a los alumnos sobre las actitudes que se tienen cuando alguien es diferente a uno mismo. Para tal fin, el docente realizará una serie de preguntas al grupo de clase. Se aprovechará como recursos las publicaciones realizadas en el muro y la distribución de los educandos en el juego.

Preguntas modelo:

- ¿Cómo se han sentido con la actividad?
- ¿Les parece que somos todos iguales y tenemos los mismos gustos?
- En las publicaciones que hicieron en el muro se observó ciertas actitudes de... ¿piensan que esas actitudes están bien?
- ¿En qué se basaron para elegir a la persona que compartirá la casa con ustedes?
- ¿Por qué dejaron de lado a las demás personas?
- Si en un juego me dejan de lado por mis características personales ¿Cómo me sentiría?
- Si en un juego me tratan mal o se burlan de mí porque tengo dificultad para realizar algunos movimientos ¿Cómo me sentiría?
- ¿Cómo se podría hacer para que nadie se sienta mal o sea excluido en un juego?

Tras reflexionar, los estudiantes pondrán en práctica lo aprendido en los próximos juegos de la clase.

Actividad 3: Somos un equipo

Actividad 4: El loco

Actividad 5: Pica en el aro

Actividad 6: Los alumnos, ubicados en círculo, llevarán a cabo la vuelta a la calma. Esta consiste en una reflexión final sobre el tema abordado durante la clase, junto con ejercicios de estiramiento destinados a relajar el cuerpo.

Finalizada la actividad anterior, se procederá a explicar las tareas virtuales correspondientes a la semana. La labor número cuatro, enmarcada dentro del trabajo “El respeto nos une”, consistirá en identificar las actitudes que despierta la práctica deportiva. Para ello, los estudiantes deberán leer el cuento titulado "*Apuntes del fútbol en Flores*" escrito por Alejandro Dolina, incluido en el libro "*Cuentos de fútbol argentino*" compilado por Roberto Fontanarrosa. Esta lectura permitirá descubrir historias barriales vinculadas al deporte más apasionante para los argentinos: el fútbol. Los alumnos deberán ubicar el texto en la página 31 y leer hasta la página 37.

En el apartado cinco, se solicita a los estudiantes releer el cuento. Para realizar la actividad, podrán optar por tomar notas de forma tradicional (papel y lápiz) o utilizar un procesador de

texto, según su preferencia. Durante la lectura, deberán prestar especial atención a las actitudes o acciones que, según su criterio, no resulten apropiadas en el contexto de la práctica deportiva. A medida que identifiquen estos comportamientos, deberán registrarlos en su hoja o documento digital.

Una vez finalizada la lectura y la toma de notas, los estudiantes compartirán en el muto titulado “Actitudes que despierta el deporte” los hechos más relevantes protagonizados por los personajes del cuento.

El plazo para completar ambas actividades será de cinco días.

5.6.5- Clase 5

Intencionalidad Pedagógica: Emplear los diversos posicionamientos para la superación de dificultades en la resolución de juegos motores de lógica cooperativa aplicadas al Fútbol, complementado con la discusión y creación de reglas de convivencia, en base a la reflexión surgida de la resolución del trabajo práctico virtual tres.

Tabla 5: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 5

N°	Duración	Actividad	Tipología	Materiales
1	10 - 15 min	Entrada en calor	Motriz	Conos, sogas, etc.
2	10 - 15 min	Juego cooperativo para el fútbol: El loco Reflexión	Motriz	Pelotas
3	10 - 15 min	Juego cooperativo para el fútbol: Peces en la red	Motriz	Pelotas, conos
4	20 - 25 min	Juego deportivo modificado de invasión: Derribando el castillo	Motriz	Pelotas, conos
5	20 - 25 min	Juego deportivo modificado de invasión: Fútbol de siameses	Motriz	Pelotas, conos
6	10 min	Vuelta a la calma y explicación de las actividades cinco y seis, las cuales dan finalización al trabajo “El respeto nos une”	Motriz, expositiva	Pc, celular, tablet. En caso excepcional la sala de computación (escuela).

Recursos y herramientas digitales: Plataforma educativa (Foros), Padlet (muro).

Actividad 1: Entrada en calor

Actividad 2: El loco

Objetivo: Cooperar entre los participantes para lograr un fin común. Desarrollar los fundamentos básicos del fútbol, pase y recepción.

Desarrollo del juego: Uno o varias personas se colocarán en el centro de un círculo y deberán recuperar el balón mientras los demás participantes se lo pasan entre ellos.

Se forman grupos de 10 ó 12 participantes, estos se colocan de pie formando un círculo (con una distancia aproximadamente de dos metros entre los integrantes); dos de los participantes tendrán que ubicarse en el centro del mismo. Los alumnos que forman parte de la rueda se harán pases entre ellos, los del medio intentarán tocar el balón. Si alguien del centro intercepta la pelota, se cambia el puesto con quien la lanzó. Para dinamizar el juego se les puede decir a los estudiantes que deben alcanzar un número de pases determinado, mientras que los que defienden deben evitar que esto ocurra. Si se llega a la cantidad de pases establecidos por el docente, la pareja del medio deberá pagar una prenda.

Finalizada la actividad y aprovechando la distribución circular de los estudiantes, el profesor intervendrá con la intención de comentar y reflexionar sobre los aportes que los educandos publicaron en el muro de Padlet. Para lograr el cometido, el docente procederá a leer desde su teléfono algunas de las frases rescatadas del libro. A modo de ejemplo a continuación se cita un fragmento del libro:

Se supone que los más diestros son elegidos en los primeros turnos, quedando para el final los troncos. Pocos han reparado en el contenido dramático de estos lances. El hombre que está esperando ser elegido vive una situación que rara vez se da en la vida. Sabrá de un modo brutal y exacto en qué medida lo aceptan o lo rechazan (Instrucciones para elegir en un picadito, página 35).

A posteriori el profesor realizará una serie de preguntas al grupo de clase, con la idea de entablar un intercambio de opiniones entre los alumnos.

Preguntas modelo:

- ¿Qué piensan de las situaciones que se identificaron en el cuento?
- ¿Han pasado por alguna situación similar a la del cuento?
- ¿Qué sintieron en ese momento?
- En muchas ocasiones se puede ver por televisión a diferentes referentes locales que salen hablando sobre el deporte. Ellos manifiestan que el deporte transmite valores como: compañerismo, disciplina, igualdad, respeto, etc., pero de acuerdo a lo leído y las escenas que se ven a diario en los diferentes escenarios deportivos ¿El deporte transmite valores o hay que ganar cueste lo cueste sin importar la persona que tengo enfrente?
- ¿Alguna de las actitudes que encontraron en el cuento también pasa en la escuela? ¿En qué momentos o situaciones lo ven?
- ¿Qué cosas podrían empezar a hacer ustedes para cambiar esa realidad y lograr que haya más respeto cuando hacemos deporte?

A partir de la reflexión realizada, los estudiantes deberán elaborar una estrategia grupal orientada a reducir las actitudes o acciones negativas que suelen manifestarse en la práctica deportiva escolar. Para ello, contarán con un tiempo de diez minutos y, posteriormente, intentarán poner en práctica dicha estrategia durante los distintos juegos.

Actividad 3: Peces en la red

Actividad 4: Derribando el castillo

Actividad 5: Fútbol de siameses

Actividad 6: Los alumnos, ubicados en círculo, llevarán a cabo la vuelta a la calma. Esta consiste en una reflexión final sobre el tema abordado durante la clase, junto con ejercicios de estiramiento destinados a relajar el cuerpo.

Concluida la fase de relajación, el educador presentará las dos actividades finales del trabajo “El respeto nos une”. A lo largo de este recorrido, se han identificado diversas situaciones que las personas atraviesan en distintos ámbitos sociales, como la escuela, el club o el barrio. En base a las reflexiones y conclusiones trabajadas, los estudiantes deberán tomarse cinco minutos para pensar y expresar, en palabras propias, experiencias vividas dentro del ámbito escolar (ya sea en primaria o secundaria).

Para la actividad número seis, el foco estará puesto en las actitudes o acciones que sus compañeros han tenido hacia ellos, así como en las que ellos mismos han manifestado hacia sus pares. Luego de esta reflexión, cada alumno compartirá en el foro titulado “Escuela con respeto: identificando actitudes positivas y negativas para un ambiente de aprendizaje saludable” aquellas conductas, tanto positivas como negativas, que hayan experimentado o protagonizado en el contexto escolar.

Una vez visibilizadas estas experiencias, será momento de pensar en propuestas concretas que ayuden a prevenir situaciones negativas y a fortalecer las actitudes positivas. Por eso, en la actividad final, los estudiantes deberán elaborar una serie de reglas orientadas a mejorar la convivencia escolar. Para ello, participarán en el foro “Actitudes Positivas, Reglas Claras: Un Foro para Compartir Ideas y Fortalecer la Convivencia”, donde cada uno aportará dos ideas que contribuyan al diseño del reglamento “Convivencia en acción”. Estas propuestas deberán estar fundamentadas en las actividades desarrolladas a lo largo de la unidad didáctica.

Los educandos tendrán un plazo de cinco días para participar en ambos foros. Además, el docente les recordará que en la próxima clase deberán asistir con sus netbooks.

5.5.6- Clase 6

Intencionalidad Pedagógica: Analizar, construir y aplicar reglas de convivencias, creadas por los estudiantes, en los juegos motores de lógica cooperativa aplicadas al fútbol.

Tabla 6: Propuesta de actividades y juegos para la clase de Educación Física N° 6

N°	Duración	Actividad	Tipología	Materiales
1	Aprox. 1 h o más	Análisis y construcción del reglamento de convivencia	Cognitiva	Netbooks, Internet
2	10 - 15 min	Juego cooperativo para el fútbol: Los diez pases	Motriz	Pelotas, conos, pecheras
3	20 min	Mini torneo de fútbol	Motriz	Pelotas, conos, pecheras
4	10 min	Vuelta a la calma	Motriz	- - -

Recursos y herramientas digitales: Plataforma educativa (Foro), Google Drive, Procesador de texto: Documentos de Google.

Actividad 1: Para esta actividad, los educandos deberán asistir a la escuela con las netbooks. Debido a la baja calidad de la señal de internet en el espacio destinado a Educación Física, el docente trasladará el grupo al salón cerrado de la institución. El objetivo es avanzar en la elaboración del reglamento “Convivencia en acción”. Para ello, el profesor leerá en voz alta algunos de los aportes realizados por los alumnos en el foro “Actitudes Positivas, Reglas Claras”. A continuación, se abrirá un espacio de diálogo con el grupo para conocer y reflexionar sobre la opinión general de los estudiantes.

Finalizada la charla, se conformarán cuatro equipos con igual número de integrantes. Cada grupo deberá seleccionar a tres representantes: uno será responsable de registrar la información en un procesador de texto, mientras que los otros dos asumirán el rol de voceros. Una vez asignados los roles, y tomando como referencia las ideas compartidas en el foro, cada equipo elaborará un reglamento que incluya hasta diez normas.

Cuando las propuestas estén listas, los voceros de cada grupo las presentarán al resto de los estudiantes. Luego de las exposiciones, se abrirá un espacio de debate para definir qué normas serán incorporadas al reglamento definitivo. A medida que se alcancen acuerdos, los encargados de tomar nota en cada equipo son responsables de registrar las reglas consensuadas, y posteriormente deberán entregarlas al docente

Una vez elaborada la normativa final -compuesta por un máximo de diez reglas-, el docente la publicará en la plataforma para que todos los estudiantes puedan acceder a ella. A continuación, se retomará la clase seleccionando tres de esas reglas, que se intentarán aplicar de manera progresiva en los juegos modificados que se desarrollarán posteriormente.

Actividad 2: Los diez pases

Objetivos: Reforzar la motivación y actitudes positivas hacia el fútbol, y mostrar actitudes de tolerancia y deportividad. Desarrollar los fundamentos básicos del fútbol, pase y recepción

Desarrollo del juego: los dos equipos se disponen libremente en el campo de juego, que puede ser un cuadrado del tamaño de la mitad de la cancha de fútbol. Es importante que los equipos sean fácilmente identificables, para lo cual se pueden emplear pecheras o algún distintivo. El juego consiste en intentar realizar diez pases consecutivos, entre los integrantes de un mismo equipo, sin que el conjunto contrario intercepte o toque el balón. Cada diez pases consecutivos se obtiene un punto; gana el equipo que llega primero a cinco puntos. Si el balón es interceptado por el otro equipo, este inicia la cuenta de los diez pases; si la pelota sólo es tocada pero permanece en el mismo equipo, el conteo debe comenzar desde cero. Cada vez que se realiza un pase correcto, el receptor del balón dice en voz alta el número del pase que está realizando, para que todos sepan el número total de pases realizados.

Ejemplo de cómo aplicar las reglas a las diferentes actividades: si el jugador que posee el balón sufre una falta (como un empujón, un tirón o una actitud irrespetuosa) se sancionará al equipo infractor otorgando tres pases a favor al equipo contrario. Además, se interrumpirá el juego momentáneamente para explicar a todos los participantes cuál fue la regla que no se respetó.

La incorporación del reglamento en los juegos se realizará de manera progresiva, con el objetivo de que los estudiantes desarrollen hábitos de comportamiento positivos. Esto implica que, con el tiempo, logren mantener actitudes y acciones estables que reflejen respeto y convivencia dentro de la práctica deportiva.

Actividad 3: Mini torneo de fútbol

Actividad 4: Los alumnos sentados en círculo procederán a hacer la vuelta a la calma, que consiste en una reflexión final sobre el tema trabajado en la clase y ejercicios de estiramientos para relajar el cuerpo.

Durante el desarrollo de las clases de la unidad didáctica, se observará que la introducción del fútbol tiende a despertar un marcado espíritu competitivo entre los estudiantes. Esta situación, si no se aborda adecuadamente, puede derivar en actitudes inapropiadas por parte de algunos participantes. Ante este escenario, resulta fundamental que el docente mantenga una postura firme y refuerce tanto el valor de los juegos cooperativos como el reglamento previamente elaborado por los alumnos.

Esta necesidad se sustenta en el hecho de que las competencias deportivas suelen generar estados emocionales de gran intensidad, que superan ampliamente los que se experimentan en la vida cotidiana (Silveti, 2007). Por ello, es esencial que el docente acompañe a sus estudiantes en una reflexión constante sobre las actitudes y acciones que manifiestan durante la práctica deportiva, promoviendo así un ambiente de respeto, autocontrol y convivencia saludable.

6- CONCLUSIONES

La sociedad del conocimiento plantea desafíos significativos a las prácticas tradicionales de enseñanza en Educación Física, las cuales, en muchos casos, no logran responder adecuadamente a las demandas actuales. En este contexto, el rol del docente adquiere una dimensión crítica, al requerir la actualización permanente de sus saberes y estrategias pedagógico-didácticas para atender las necesidades de los estudiantes contemporáneos (Gómez, 2002). Aunque históricamente se ha percibido una vinculación limitada entre las tecnologías digitales y esta asignatura, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) ofrecen nuevas posibilidades para enriquecer los procesos educativos y favorecer una enseñanza más significativa y contextualizada.

Con el propósito de brindar a los profesionales de la educación un marco de referencia para la integración de las TAC en Educación Física, se diseñó una unidad didáctica que contempla diversos aspectos clave. El primero de ellos se relaciona con el tiempo de compromiso motor de los estudiantes durante las clases. Para evitar afectar negativamente esta variable, se decidió implementar una plataforma educativa a través de la cual los estudiantes reciben semanalmente las tareas a realizar. Los conceptos abordados en estas actividades son aprovechados en las clases prácticas para reflexionar sobre ellos y, posteriormente, aplicarlos en distintos juegos motrices. El enfoque supuso un desafío importante, ya que fue necesario diseñar actividades que no demanden demasiado tiempo frente a una computadora o dispositivo electrónico, considerando que el uso excesivo de recursos tecnológicos promueve el sedentarismo. Por ello, se planificaron actividades que reducen, mínimamente, la parte motriz de la clase y que, además, evitan que los estudiantes pasen demasiado tiempo sentados en sus hogares. Como resultado, se implementaron actividades virtuales de corta duración para ser realizadas en casa.

El segundo aspecto considerado se refiere a los saberes digitales que deben incluirse en las clases de Educación Física. Tal como plantea el diseño curricular, esta tarea implica tejer una conexión entre los saberes tradicionales y los nuevos. Por esta razón, se recurrió a la taxonomía de actividades, la cual recomienda una serie de tareas y sugiere herramientas y recursos digitales que pueden emplearse para su desarrollo. Las actividades seleccionadas permitieron incorporar las TAC en la enseñanza de la Educación Física, facilitando así el desarrollo de habilidades indispensables para la sociedad actual. Sin embargo, desde un enfoque digital, resultó complicado articular los diferentes tipos de conocimientos. Aunque existen documentos normativos, como el NAP de Educación Digital, Programación y Robótica, que pueden servir como guía, se considera que estos están más orientados a materias como Informática y no tanto a asignaturas como Educación Física.

En tercer lugar, se consideró la relación entre los tipos de herramientas y recursos digitales, el tiempo disponible y los conocimientos tecnológicos de los docentes. Para abordar esta conexión emergente, se optó por utilizar la plataforma educativa de Mendoza, ya que ofrece una serie de videotutoriales breves (de no más de diez minutos, aproximadamente) dirigidos a educadores, estudiantes y otros actores educativos. Estos tutoriales proporcionan información muy valiosa sobre el funcionamiento de la plataforma, resultando especialmente útiles para quienes no tienen experiencia previa en el ámbito del trabajo virtual. Además, el diseño preestablecido del sitio formativo, que incluye foros, tareas y otros recursos, representa una ventaja significativa para los educadores al facilitar el ahorro de tiempo.

La conectividad hogareña fue identificada como la última y más desafiante barrera a tener en cuenta en el diseño de la propuesta, ya que de ella depende el éxito de la unidad didáctica. Para mitigar los posibles problemas de conectividad de los estudiantes, se plantearon diversas alternativas. Una opción contempla gestionar la sala de informática para habilitar un espacio donde los estudiantes puedan acceder a las computadoras de la escuela y completar sus tareas. Otra posibilidad es que los estudiantes lleven sus netbooks al edificio escolar y, aprovechando un tiempo libre, naveguen por la plataforma y realicen las actividades, siempre que el servicio de internet del establecimiento funcione adecuadamente.

El compromiso de los estudiantes de primer año será un factor clave para superar las dificultades relacionadas con la conectividad en el hogar. Las soluciones propuestas dependen exclusivamente de la responsabilidad de los estudiantes y sus familias. Se comprende que la etapa de la vida que atraviesan los educandos -13 a 14 años- es compleja, debido a los grandes cambios que experimentan. Por esta razón, se requiere el apoyo y la contención familiar para que, juntos, puedan alcanzar los objetivos educativos.

Al revisar y analizar el diseño didáctico, se advierte que en algunas clases el tiempo destinado a las actividades de reflexión pareciera excesivo, lo cual limita el espacio disponible para el desarrollo de prácticas motrices por parte de los estudiantes. No obstante, dichas actividades constituyen un componente esencial para favorecer la transformación del pensamiento y la comprensión profunda de los contenidos abordados.

Las tareas virtuales propuestas desde la asignatura de Educación Física permiten a los estudiantes explorar diversas aplicaciones y recursos digitales. Sin embargo, en la mayoría de los casos, no se alcanza un aprendizaje significativo en el uso de estas herramientas. Esta limitación se vincula con el enfoque adoptado, basado en el modelo TPACK, en el cual los recursos tecnológicos se emplean exclusivamente como medios para enseñar los saberes específicos de la disciplina sin promover una apropiación crítica o autónoma de los mismos.

El desarrollo de la propuesta didáctica incluye la búsqueda de materiales que se alineen con la intencionalidad pedagógica, lo cual exige una inversión considerable de tiempo. La creación de recursos educativos desde cero resulta prácticamente inviable para los docentes, debido a la escasez de tiempo disponible fuera del horario escolar. Reunidos los materiales pertinentes, el diseño del aula virtual demanda alrededor de una hora para la revisión de tutoriales, y aproximadamente cuatro horas adicionales para la carga de contenidos y la organización de la plataforma.

Entre las ventajas, se destaca la posibilidad de reutilización de los contenidos seleccionados para distintos cursos. Por ejemplo, si se cuenta con varios grupos de primer año, es posible replicar el diseño integral del aula virtual, realizando las adecuaciones necesarias para aplicarlo con otros estudiantes. Asimismo, los alumnos disponen de acceso permanente a los materiales educativos, lo que favorece la continuidad del aprendizaje. Por otro lado, uno de los aspectos negativos es el tiempo que demanda la planificación didáctica. Enseñar continuamente bajo este formato implicaría un compromiso significativo de tiempo extraescolar por parte del docente.

En síntesis, y a modo de sugerencia para quienes deseen adoptar esta propuesta como referencia, se recomienda realizar ajustes progresivos en la unidad didáctica con el propósito de alcanzar un

equilibrio óptimo entre las actividades motrices y las instancias de reflexión. Es fundamental continuar apoyándose en la taxonomía como herramienta orientadora para la enseñanza con tecnologías, sin perder de vista el enfoque propio de la Educación Física. Para optimizar el tiempo, se sugiere utilizar recursos educativos abiertos, siempre respetando los derechos de autor. Asimismo, se aconseja evitar la sobreutilización de archivos PDF, y diversificar la presentación de contenidos mediante audios, videos y otros formatos accesibles.

Resulta clave seleccionar los temas centrales de la asignatura y abordarlos exclusivamente bajo esta metodología, considerando el esfuerzo que implica su implementación. Una alternativa enriquecedora consiste en fomentar el trabajo interdisciplinario, aspecto que no ha sido contemplado en esta unidad, pero que podría aportar una dimensión valiosa al proceso de enseñanza.

Esta iniciativa busca constituirse como punto de partida para el desarrollo de nuevas propuestas que permitan a la Educación Física afrontar los desafíos contemporáneos. En este contexto, los docentes desempeñan un papel fundamental como agentes de innovación pedagógica. Por ello, se anima a los educadores a integrar las tecnologías emergentes en sus prácticas educativas y, pese a las dificultades, a continuar impulsando transformaciones desde las instituciones escolares. Incorporar tecnologías en esta asignatura, tan relevante y única, resulta crucial, ya que representa una herramienta clave para el futuro de la enseñanza.

7- REFERENCIAS

- Alucin, S. (2021). Competencias, saberes, capacidades: Revisando los sistemas de pensamiento subyacentes en las políticas educativas para el nivel medio en Argentina. *Revista de Estudios Marítimos y Sociales*, 14(19), artículo 19.
- Anijovich, R. (2014). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas*. Paidós Argentina.
- Bartolomé Pina, A. R. (2011). Comunicación y aprendizaje en la Sociedad del Conocimiento. *Revista Virtualidad, Educación y Ciencia*, 2(2), artículo 2.
- Binimelis Espinoza, H. (2010). Hacia una sociedad del conocimiento como emancipación: Una mirada desde la teoría crítica. *Revista Argumentos*, 23(62), artículo 62.
- Blázquez Sánchez, D. (2006a). *Evaluar en Educación Física* (9.ª ed.). INDE.
- Blázquez Sánchez, D. (2006b). *La Educación Física*. INDE Publicaciones.
<https://books.google.com/gi/books?id=Xe4bwTVDIugC&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Blázquez Sánchez, D. (2013). *Definir la educación física...una ardua tarea. A la búsqueda de una identidad clara*. INDE Editorial.
<https://editorialinde.tumblr.com/post/92740176817/definir-la-educaci%C3%B3n-f%C3%ADsica-una-ardua-tarea-a-la-b%C3%BAsqueda-de-una-identidad-clara>
- Borja Velezmoro, G. A., y Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana. *Revista Educación Las Américas*, 10(2), artículo 2.
<https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Burbules, N. C. (2012). El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza. *Encuentros sobre educación*, 13, artículo 13.
- Castells, M. (2000). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. (2ª ed, Vol. 1). Alianza Editorial.
https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf
- Chaparro, F. (2001). Conocimiento, aprendizaje y capital social como motor de desarrollo. *Revista Ciência da Informação*, 30(1), artículo 1.
<https://doi.org/10.1590/S0100-19652001000100004>
- Churruca, A., y Fraile, J. (2005). *Solidaridad y Cooperación en la Educación Secundaria Obligatoria*. Scribd.
<https://es.scribd.com/doc/166902602/Juegos-Cooperativos-Secundaria>
- CISME. (2022). *Relevamiento de Escuelas Mayo 2022*. Scribd.
<https://es.scribd.com/document/573796645/Relevamiento-de-Escuelas-Mayo-2022>
- CISME Mendoza [@CismeM]. (2023). *Ranking de Salario Bruto Docente. Maestra de Grado, jornada simple y 10 años de antigüedad. Diciembre 2022* [Imagen]. Twitter.
<https://twitter.com/CismeM>
- Clarenc, C. A., Castro, S. M., López de Lenz, C., Moreno, M. E., y Tosco, N. B. (2013). *Analizamos 19 plataformas de eLearning: Investigación colaborativa sobre LMS*. Grupo GEIPITE, Congreso Virtual Mundial de e-Learning.

<https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1S2VZ50H1-1M30ZVD-1GCX/PLATAFORMAS%20E-LEARNING.pdf>

- Coll, C. (2008). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades* [Manuscrito no publicado].
https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1MVHQD5M-NQN5JM-254N/Cesar_Coll_-_aprender_y_ensenar_con_tic.pdf
- Consejo Federal de Educación. (2010). *Resolución CFE N.º 123 de 2010: Las políticas de inclusión digital educativa. El Programa Conectar Igualdad*.
http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/normas/RCFE_123-10.pdf
- Corrales Salguero, A. R. (2009). *La integración de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el Área de Educación Física. Hekademos Revista Educativa Digital*, 4, 45-56.
- Decreto 11/2022. Programa Conectar Igualdad. (2022, enero 12). *Boletín Oficial de la República Argentina*.
<https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/255979/20220112>
- Devís-Devís, J., y Peiró Velert, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados*. INDE Publicaciones.
- educ.ar S.E. (2021). *Claves y caminos para enseñar en entornos virtuales. Ideas para educar con TIC en múltiples contextos*.
<https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales>
- Federación Bosko Taldea. (2007). *Juguemos en Paz: Recursos didácticos para trabajar los valores y la resolución de conflictos*. Federación Bosko Taldea de Euskadi.
<https://es.scribd.com/document/313192045/Juguemos-en-Paz-pdf>
- Ferreres Franco, C. (2011). *La integración de las tecnologías de la información y de la comunicación en el área de la educación física de secundaria: Análisis sobre el uso, nivel de conocimientos y actitudes hacia las tic y de sus posibles aplicaciones educativas* [Tesis de Doctorado, Universitat Rovira i Virgili]. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=102470>
- FIEP. (2000). *Manifiesto mundial de la Educación Física*.
https://www.bizkaia.eus/Kultura/kirolak/pdf/ca_manifiestoFIEP.pdf?hash=8bc1d234ba016a2f449ec1dd5e40fe48&idioma=CA
- Galantini, G. (2001). *Cuerpo y salud en la modernidad: Origen del surgimiento de la Educación Física*. *efdeportes.com - Revista Digital*, 7(36), artículo 36.
<https://www.efdeportes.com/efd36/saludn.htm>
- Galera Pérez, A. (2013). *Conductas y capacidades: Elementos estructurales de la motricidad humana. Parte I*. *efdeportes.com, Revista Digital*, 18(179), artículo 179.
<https://www.efdeportes.com/efd179/elementos-estructurales-de-la-motricidad-humana-i.htm>

- García López, Á., y Ruiz España, J. (2010). *La Educación Física en la historia del mundo contemporáneo. efdeportes.com-Lecturas: Educación Física y Deportes*, 15(148), artículo 148. <https://www.efdeportes.com/efd148/la-educacion-fisica-en-la-historia.htm>
- Gómez, J. R. (2002). *La educación física en el Patio: Una nueva mirada*. Stadium.
- Granados Romero, J. G., López Fernández, R. L., Avello Martínez, R. A., Luna Álvarez, D. L., Luna Álvarez, E. L., y Luna Álvarez, W. L. (2014). *Las tecnologías de la información y las comunicaciones, las del aprendizaje y del conocimiento y las tecnologías para el empoderamiento y la participación como instrumentos de apoyo al docente de la universidad del siglo XXI*. *Medisur*, 12(1), artículo 1.
- Harris, J., y Hofer, M. (2009). Instructional Planning Activity Types as Vehicles for Curriculum-Based TPACK Development. In C. D. Maddux (Ed.), *Research highlights in technology and teacher education* (Vol. 5, pp. 99–108). Society for Information Technology and Teacher Education.
- Hernández-Beltrán, V., Gámez-Calvo, L., y Gamonales, J. M. (2021). *Evolución de las sesiones de Educación Física* (No. 73), artículo 73.
- ISFD N° 112. (2020). *Historia de la Educación Física*. Escuela Normal Superior Domingo Faustino Sarmiento. <https://isfd112-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/HISTORIA-DE-LA-EDUCACION-FISICA-1.pdf>
- Koehler, M. J., y Mishra, P. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), artículo 6.
- Koehler, M. J., y Mishra, P. (2009). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), artículo 1.
- Ley 26.206 de 2006. *Ley de Educación Nacional*. (2006). <https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/120000-124999/123542/texact.htm>
- Ley 6929 de 2001. *Régimen de acumulación de cargos, funciones y/u horas cátedras e incompatibilidades*. (2001). <https://bases.mendoza.edu.ar/juntaprim/utilidades/pdf/incompatibilidad.pdf>
- López Díaz, R. A. (2019). *Modelos pedagógicos y formación docente: Apuntes de clase para su comprensión y resignificaciones en el aula y en las instituciones educativas*. Universidad de la Salle.
- Madagán, C. (2012a). *Clase 3: Las TIC en acción: Para (re)inventar prácticas y estrategias, enseñar y aprender con TIC. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC*. Ministerio de Educación de la Nación. https://ensfjsmo-sjn.infed.edu.ar/sitio/formacion-de-formadores/upload/EyAT_clase3.pdf
- Madagán, C. (2012b). *Clase 4: El desafío de integrar actividades, proyectos y tareas con TIC, enseñar y aprender con TIC. Especialización docente de nivel superior en educación y TIC*. Ministerio de Educación de la Nación. https://postitulosecundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/750/994/EyAT_clase4.pdf

- Marquès Graells, P. (2011). *Los medios didácticos y los recursos educativos*.
<https://www.peremarques.net/medios.htm>
- Martínez, E., y Domínguez, I. (2021). *Escuela 4-192 Inaugura su Piso Tecnológico*. Supervisión 10. (Nota informativa no indexada).
<https://www.escuelasconectadas.com/post/escuela-4-192-inaugura-su-piso-tecnológico>
- Martínez Olvera, W., Esquivel Gámez, I., y Martínez-Castillo, J. (2014). *Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones* (pp. 143-160).
<https://www.researchgate.net/publication/273765424>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2011). *NAP Educación Física, Educación Secundaria, Ciclo Básico*. NAP Educación Física, Educación Secundaria, Ciclo Básico.
<https://www.educ.ar/recursos/110574/nap-educacion-fisica-educacion-secundaria-ciclo-basico>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2017a). Competencias de Educación Digital.
<https://www.educ.ar/recursos/132264/competencias-de-educacion-digital>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2017b). *Marco nacional de integración de los aprendizajes: Hacia el desarrollo de capacidades*.
<https://www.educ.ar/recursos/132245/marco-nacional-de-integracion-de-los-aprendizajes-hacia-el-desar>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2017c). *Orientaciones Pedagógicas de Educación Digital*. Colección Marcos Pedagógicos Aprender Conectados.
<https://www.educ.ar/recursos/132262/orientaciones-pedagogicas-de-educacion-digital>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2019). *NAP de Educación Digital, Programación y Robótica*. Educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/150123>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2021). *Marco político pedagógico para la escuela secundaria*.
<https://www.educ.ar/recursos/158156/marco-politico-pedagogico-para-la-escuela-secundaria>
- Ministerio de Educación de la Nación Argentina. (2021). *La ESI a la cancha: Los espacios deportivos desde la perspectiva de la Educación Sexual Integral* (Primera). [La ESI a la cancha : los espacios deportivos desde la perspectiva de la Educación Sexual Integral](https://www.educ.ar/recursos/158156/marco-politico-pedagogico-para-la-escuela-secundaria)
- Mishra, P. (2024). *LATs website*. Willian & Mary School of Education.
<https://activitytypes.wm.edu/>
- Omeñaca Cilla, R., y Ruiz Omeñaca, J. V. (2005). *Juegos Cooperativos y Educación Física* (3.^a ed.). Editorial Paidotribo.
- Ozollo, F., y Leo, V. (2018). *Hacia una pedagogía emergente y disruptiva*.
<https://www.calameo.com/read/00164526038399d7f3b54>
- Paessler. (2024). Servidor: definición y detalles. <https://www.paessler.com/es/it-explained/server>
- Pcia. de Mendoza. (2015). *Diseño Curricular. Educación Secundaria Orientada. Bachiller en Informática*. Dirección General de Escuelas de Mendoza.

<https://www.mendoza.edu.ar/disenio-curricular-educacion-secundaria-orientada-bachiller-en-informatica/>

- Pcia. de Mendoza. (2019). *Documento Curricular para la educación primaria 2019*. Dirección General de Escuelas de Mendoza. [Diseño Curricular Educación Primaria – mendoza.edu.ar](https://www.mendoza.edu.ar)
- Pcia. de Mendoza. (2020). *La DGE pone a disposición aulas virtuales a través de la plataforma de Escuela Digital Mendoza*. Prensa Gobierno de Mendoza. <https://www.mendoza.gov.ar/prensa/la-dge-pone-a-disposicion-aulas-virtuales-a-traves-de-la-plataforma-de-escuela-digital-mendoza/>
- Pcia. de Mendoza. (2022). *Escuelas secundarias de la provincia reciben netbooks de Conectar Igualdad*. Dirección General de Escuelas de Mendoza. <https://www.mendoza.edu.ar/escuelas-secundarias-de-la-provincia-reciben-netbooks-de-conectar-igualdad/>
- Pcia. de Mendoza. (2023a). *EduTEC - Programa Educación Digital Universal con Tecnologías Conectadas*. Dirección General de Escuelas de Mendoza. <https://www.mendoza.edu.ar/sobre-edutec/>
- Pcia. de Mendoza. (2023b). G.E.M. - Feria Educativa: Escuela 4-192 Prof. Alicia Mabel Saffi. Dirección General de Escuelas de Mendoza. <https://dti.mendoza.edu.ar/gem/ingreso/publico/escuela/1180/2>
- Pcia. de Mendoza. (2024). *Escuela Digital - Mendoza*. Dirección General de Escuelas de Mendoza. <https://www.mendoza.edu.ar/edm-2021/>
- Resolución 0074 de 2014. *Proceso de implementación gradual de la actualización curricular de la Educación Secundaria*. Dirección General de Escuelas de Mendoza. <https://superior-inf.d.mendoza.edu.ar/sitio/resolucion-0074-dge-2014/>
- Resolución 4611 de 2023. *Norma legal para la institucionalización del “Plan Provincial de Articulación: Vinculando trayectorias”*. Dirección General de Escuelas de Mendoza. <https://www.mendoza.edu.ar/wp-content/uploads/2023/07/resol-2023-4611-e-gdemza-dge-plan-provincial-de-articulacion-anexo.pdf>
- Resolución N.º 000235 de 1990. *Por la cual se establecen acuerdos sobre condiciones y modalidades de trabajo de los trabajadores de la educación*. Dirección General de Escuelas de Mendoza. <https://bases.mendoza.edu.ar/aplicaciones/legales/gestion/resultados.php>
- Ricardo G. (2012, noviembre 6). *Por qué es interesante el TPACK* [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xPqA2Z0t39A>
- Rockwell, E. (2009). *La experiencia etnográfica: Historia y cultura en los procesos educativos* (1.ª ed.). Paidós.
- Rodríguez, A. D. R., Rivas, J., y Pávez-Adasme, G. (2020). *Tiempo de compromiso motor en la clase de educación física*. *Voces de la educación*, 5(10), artículo 10.
- Rodríguez Andino, M., y Barragán Sánchez, H. M. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo*. *Killkana Social*, 1(2), artículo 2. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29

- Rosa Novalbos, D. (2016). *Desarrollo de una propuesta didáctica sobre contenidos de ecología en 2.º de ESO a partir de situaciones problemáticas abiertas* [Tesis inédita de grado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/21451>
- Rouhiainen, L. (2018). *Inteligencia artificial: 101 cosas que debes saber hoy sobre nuestro futuro*. Alienta Editorial.
https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf
- Sabulsky, G. (2012). *La formación docente en nuevas tecnologías en la agenda de las políticas públicas. Algunos avances. Praxis Educativa*, 13(13), artículo 13.
- Silveti, E. (2007). *Las emociones antes de la competencia* [Manuscrito no publicado]. Documento entregado en clase, Universidad del Aconcagua.
- UNESCO. (2020). *Certified Copy of the Recommendation on Open Educational Resources (OER)*. UNESCO Biblioteca Digital.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373755>
- Vacchieri, A. (2014). *Programa TIC y Educación Básica. Las políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina: Caso Argentina*. UNICEF Argentina.
<https://www.educ.ar/recursos/120274/las-politicas-tic-en-los-sistemas-educativos-de-america-lati/download/inline>
- Vaciana Ramírez, J., Salinas Martínez, F., y Lozano Moreno, L. (2006). La planificación de la sesión de Educación Física: Tipos de sesiones y ejemplos. *efdeportes.com - Revista Digital*, 11(97), artículo 97. <https://www.efdeportes.com/efd97/planif.htm>
- Verón, V. C. S., Marín, M. B., y Barrios, T. H. (2021). El aula invertida como estrategia didáctica para la generación de competencias: Una revisión sistemática. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), artículo 2.
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109015/331466109015.pdf>

8- ANEXOS

8.1- Anexo 1: Respuestas y modelo de encuesta realizada a los docentes de Educación Física pertenecientes a la escuela 4-192 “Prof. Alicia Mabel Saffi”

¿Quiénes respondieron?

Correo electrónico

edufim@yahoo.com.ar

jpleone007@gmail.com

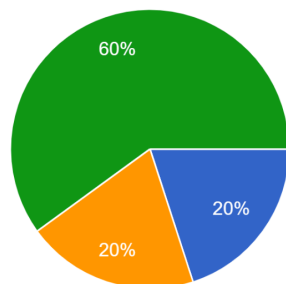
arancibiasilvia6@gmail.com

martacabrera0267@gmail.com

elisosa9@hotmail.com

1) Indique el rango de edad a la que pertenece.

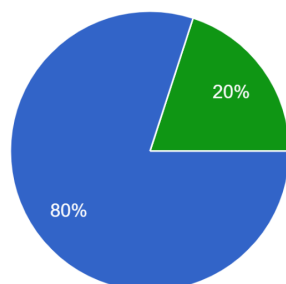
5 respuestas



- Menor de 30 años
- Entre 30 y 39 años
- Entre 40 y 49 años
- Entre 50 y 59 años
- Más de 60 años

2) Señale el nivel de estudios alcanzados.

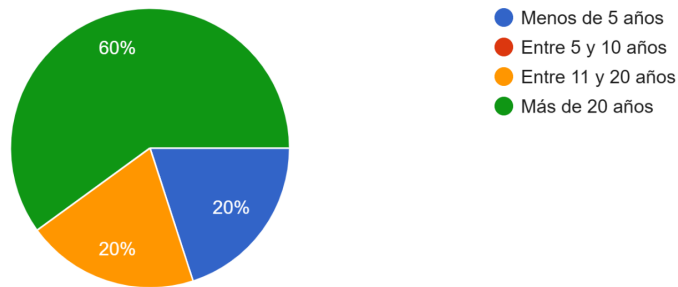
5 respuestas



- Terciario (Profesor/a en Educación Física).
- Universitario, Licenciatura completa.
- Universitario, Licenciatura incompleta.
- Nivel de Posgrado completo (Especialización, Maestría, Doctorado)
- Nivel de Posgrado incompleto (Especialización, Maestría, Doctorado)

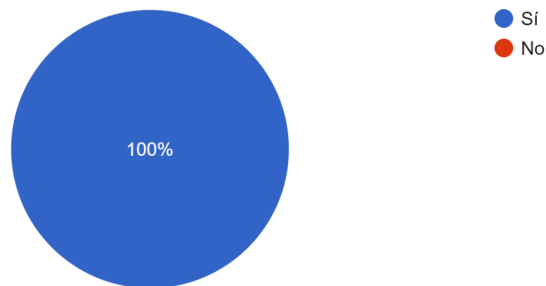
3) ¿Cuántos años lleva trabajando en la docencia?

5 respuestas



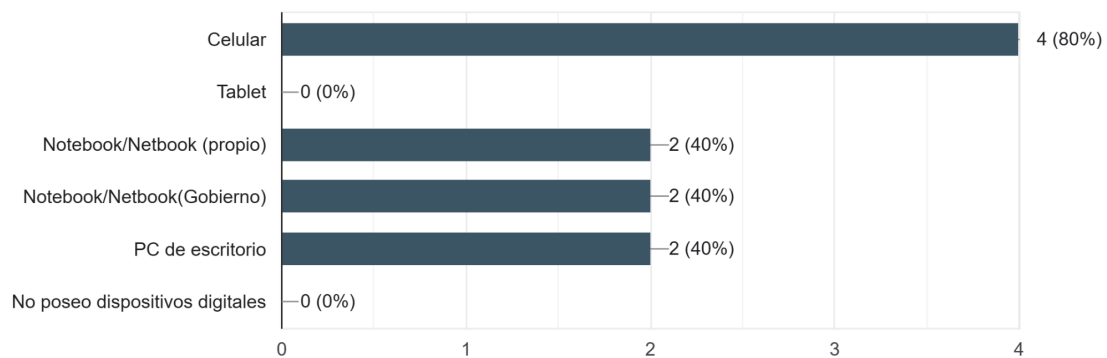
4) ¿Dispone de algún dispositivo digital (Notebook, PC escritorio, Tablet, etc.) en su hogar?

5 respuestas



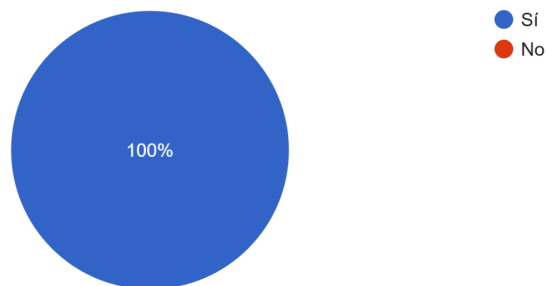
5) ¿Qué tipo de dispositivo digital emplea para trabajar en casa?

5 respuestas



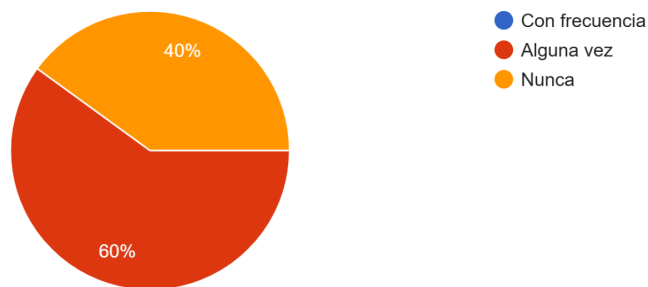
6) ¿Dispone de conexión a Internet en su hogar?

5 respuestas



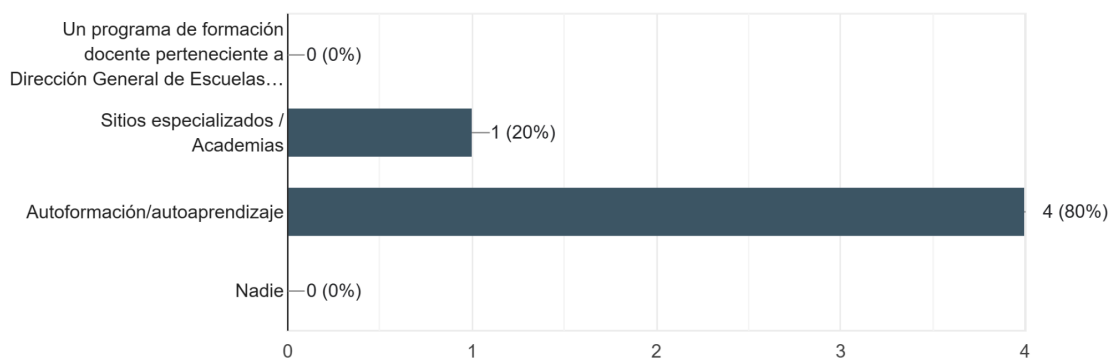
7) ¿Participa o ha participado en algún curso que se relacione con las Tecnologías de la Información y la Comunicación?

5 respuestas



8) En el caso de tener conocimientos en el uso de las TIC ¿Quién le proporcionó la enseñanza relacionada con las nuevas tecnologías?

5 respuestas



9) De acuerdo a las respuestas anterior, indique: ¿Cuál fue la temática abordada en el curso o en la autoformación?

3 respuestas

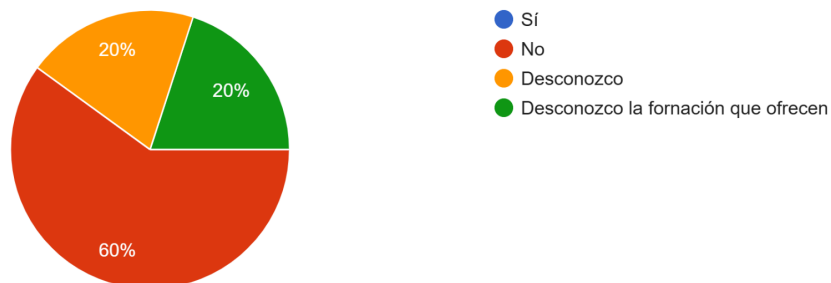
Manejo de Word excel y programa editar música

Manejo básico de Office

Word/ Excel.

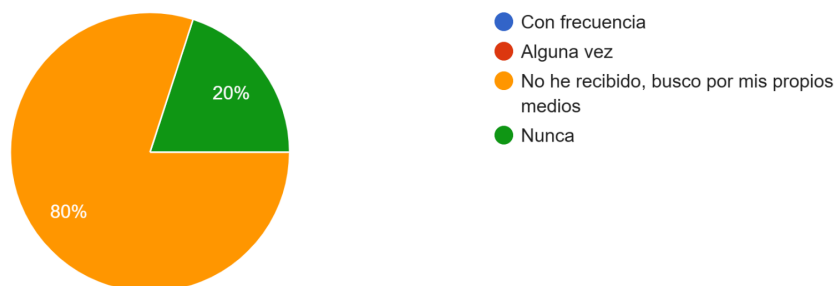
10) ¿Crees que es suficiente la oferta de formación en TIC que ofrece Dirección General de Escuelas?

5 respuestas



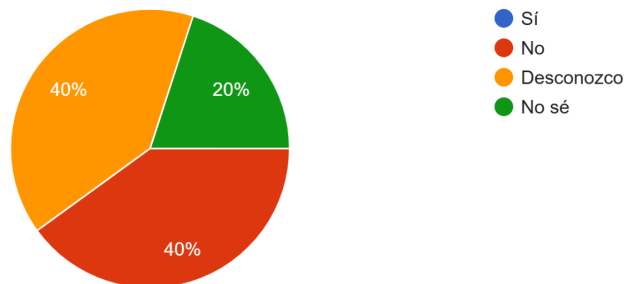
11) ¿Recibe o ha recibido alguna vez información específica que relacione la Educación Física con las TIC?

5 respuestas



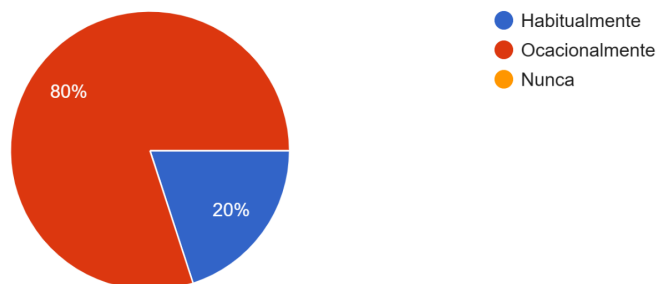
12) ¿Cree que los cursos actuales, de formación en TIC, son útiles o aplicables a sus clases de Educación Física?

5 respuestas



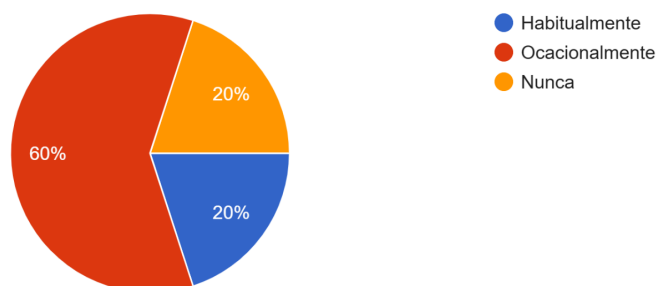
13) ¿Utiliza alguna aplicación digital para planificar las actividades didácticas dirigidas a sus alumnos (evaluaciones, diseño de clases o fichas, etc.)?

5 respuestas



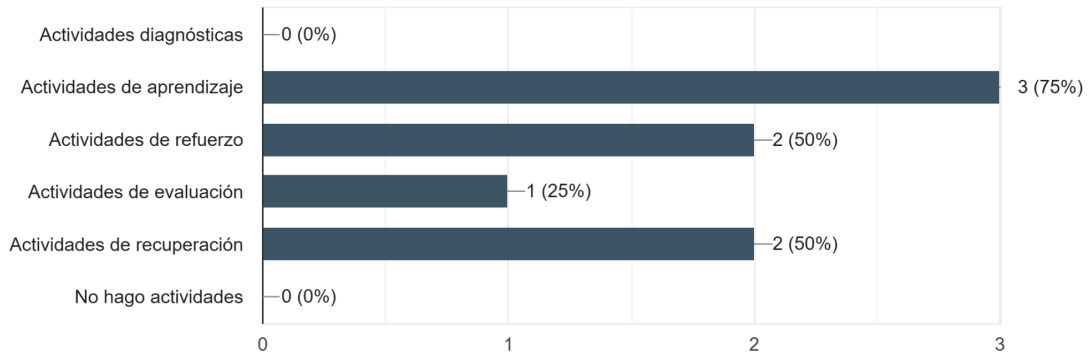
14) ¿En el desarrollo de sus clases, emplea algún dispositivo digital con los estudiantes (mediante presentaciones en PowerPoint, búsqueda de información en internet, etc.)?

5 respuestas



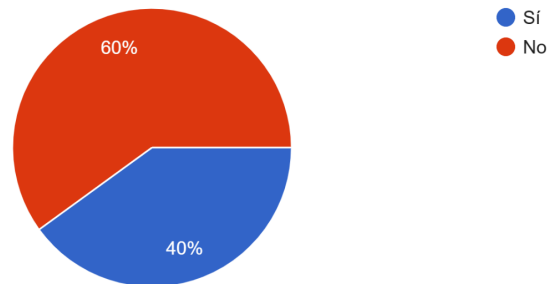
15) Si su respuesta anterior fue positiva, indique. ¿En qué tipo de actividades a empleado las TIC con el alumnado?

4 respuestas



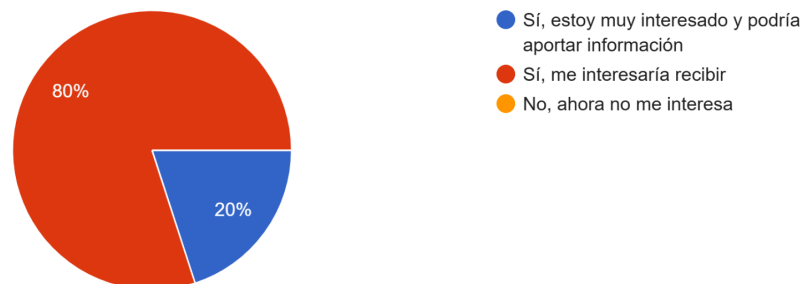
16) ¿Conoce o ha oído hablar de alguna experiencia educativa donde se empleen las TIC en Educación Física?

5 respuestas



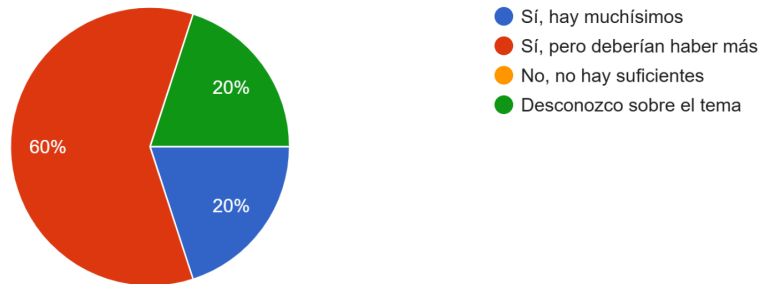
17) ¿Le interesaría recibir información específica sobre las TIC y cómo emplearlas en Educación Física?

5 respuestas



18) ¿Piensa que hay suficientes programas educativos y recursos en internet relacionados con la Educación Física para los profesionales del área?

5 respuestas



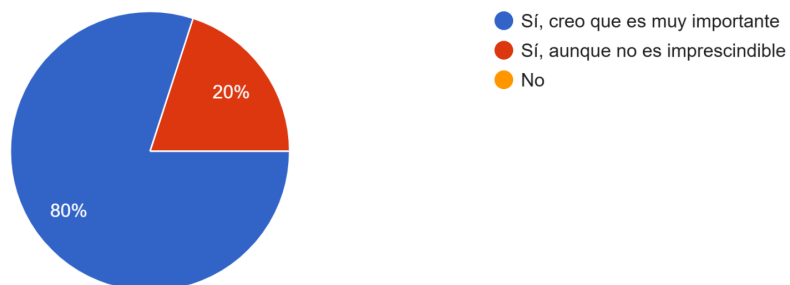
19) Podría mencionar alguna herramienta, plataforma digital o programa informático específico para Educación Física que conozca o ha oído hablar alguna vez

5 respuestas

- No recuerdo en este momento de llenar la encuesta
- Kinovea
- Desconozco
- Videos,
- Aplicaciones de Tábata o HIIT.

20) ¿Cree qué es importante el uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física?

5 respuestas



21) ¿Qué aportes cree que le podrían brindar las TIC a la Educación Física?

5 respuestas

Más atractivo para los alumnos, posibilidad de trabajar a distancia y mejor interacción entre pares y con el profesor

. Nuevas formas de aprender y enseñar que resultan llamativas y motivadoras para los alumnos.
. Nuevas formas de comunicación docente-alumno.

Responder a nuevas formas que tienen los estudiantes de investigar y aprender.

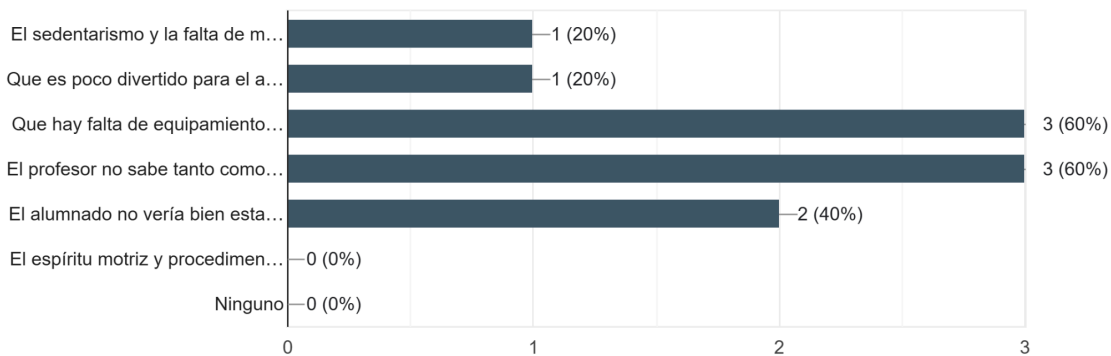
Ayudan a la cultura general y específica del área, más rápida la comunicación e información.

La oportunidad de incorporar una herramienta más para conocer y practicar la actividad física de forma autónoma.
Manejar los propios tiempos e intereses.
Revalorizar la importancia de la actividad física para la vida.

22) ¿Qué limitaciones o problemas podrían generar la introducción de las TIC en Educación Física?

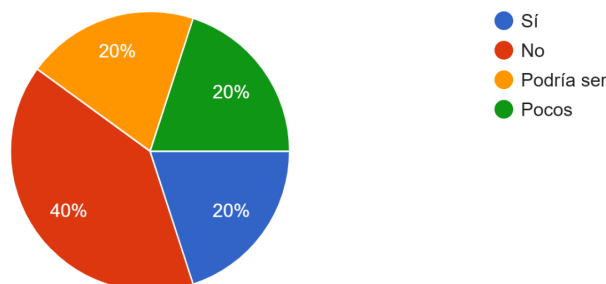
Elija una o más opciones

5 respuestas



23) ¿Cree que los profesionales de la Educación Física están preparados para introducir las TIC en las clases?

5 respuestas



8.2- Anexo 2: Encuesta estudiantil

Encuesta: Valoración estudiantil de la materia Educación Física

La encuesta se diseñó con la intención de determinar expectativas, finalidad y conceptos que tienen los estudiantes de primer año de nivel secundario, pertenecientes a la escuela 4-192 "Prof. Alicia Mabel Saffi", respecto a la materia Educación Física.

Curso:

1- Si tuvieras que valorar el interés que te despiertan las clases de Educación Física. **¿Qué puntuación le otorgarías a la materia?** Encierra en un círculo tu respuesta, siendo 1 la peor calificación y 5 la mejor.

1 2 3 4 5

2- Por favor, encierra en un círculo 5 palabras o frases que de acuerdo a tus vivencias se relacionen con Educación Física.

Diversión No se evalúa Deportes Libertad

Salud Esfuerzo Movimiento No se estudia Recreación

No se realiza teoría Aporta conocimientos Poco importante

Vengo a jugar únicamente Superación Rendimiento

3- ¿Teniendo en cuenta la escuela primaria y lo que llevas del nivel secundario, qué conocimientos o enseñanzas te ha dejado la Educación Física hasta el momento? (ejemplo, aprendí un deporte, alimentación, etc.)

4- ¿Consideras que las diferentes actividades desarrolladas en Educación Física pueden ser útiles para tu vida? ¿Por qué?

5- ¿Por qué crees que la Educación Física está incluida en la escuela?

6- El profesor/a de Educación Física empieza la clase con una charla y además controla la presentación de los trabajos escritos que realizaron sus alumnos en el hogar. Estos estudiantes realizan actividades teóricas semana por medio, es decir, que cada 15 días tienen que pasar por la fotocopidora, pedir el trabajo que dejó el docente y realizar el mismo en casa. Luego, a la clase siguiente, presentarlo en formato papel.

¿Qué puntuación le otorgarían a la forma como trabaja el profesor/a de Educación Física en sus clases?

Encierra en un círculo tu respuesta, siendo 1 la peor calificación y 5 la mejor.

1 2 3 4 5

Explica tu elección:

7- El profesor/a de Educación Física empieza la clase con una charla reflexiva, donde trata los temas trabajados por sus alumnos en el hogar. A diferencia del caso anterior, el docente ha decidido incluir la tecnología en las clases de Educación Física. Es decir, los trabajos ya no se reparten más en fotocopias, sino que mediante una plataforma virtual los estudiantes acceden a las actividades. Estas, se explican a través de videos, audios, PDF, etc.

¿Qué puntuación le otorgamos a esta nueva forma de trabajo que el profesor/a aplica en sus clases?

Encierra en un círculo tu respuesta, siendo 1 la peor calificación y 5 la mejor.

1 2 3 4 5

Explica tu elección:

8- Si tuvieras la posibilidad de diseñar las clases de Educación Física de acuerdo a tus gustos, ¿Cómo te gustaría que fueran las clases?

8.2.1- Resultados obtenidos en la encuesta estudiantil

Sistematización de Datos

Escuela 4-192 "Profesora Alicia Mabel Saffi"

Cursos: 1º año 3ª división – 1º año 4ª división

Matrícula 2022

1er 3ra: 31 estudiantes

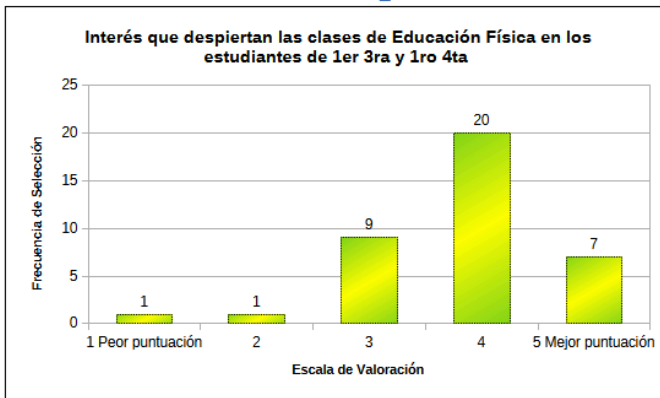
1ro 4ta: 27 estudiantes

Total: 58 estudiantes

Encuestas realizadas: 38 (65% del total de estudiantes)

Respuestas

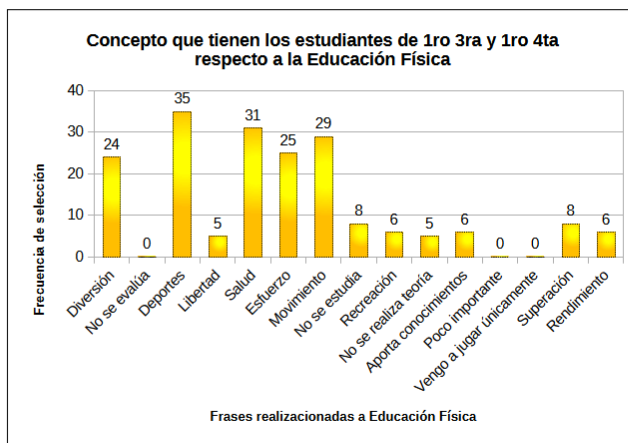
1) ¿Qué interés despiertan las clases de Educación Física en los estudiantes?



Los estudiantes se sienten interesados en las clases de Educación Física, más del 70 % de los estudiantes otorgo una puntuación de 4 o más.

Martín Iván Alaniz
20/06/2023 20:21

2) Concepto que tienen los estudiantes respecto a la Educación Física



El concepto que tienen los estudiantes de Educación Física, se relaciona con la saludabilidad y el dinamismo.

Martín Iván Alaniz
20/06/2023 20:24

3) ¿Qué conocimientos le ha dejado la Educación Física a los estudiantes?

Respuestas de los Estudiantes	
Aprendí a jugar mejor al Fútbol Deporte	Aprendí a tener buena salud y tener movimiento Salud, movimiento
Aprender a ejercitarse Ejercicios	El quemá Juegos
Me enseñó a tener más movimiento y a tener esfuerzo Movimiento	Aprendí a jugar Básquet Deporte
Me dejo de enseñanza aprender más de un deporte Deporte	Aprendí a pasa la pelota en Básquet y a saber los movimientos y estirar Deporte, movimiento, ejercicios
Aprender a jugar juegos nuevos Juegos	Aprendí a mejorar los diferentes tipos de deportes y sus reglas Deportes
Aprendí a jugar a la pelota, al Básquet Deportes	Aprendí a jugar Básquet , aprendí a elongar Deportes, ejercicio
Aprendí más deportes Básquet, Handbol Deportes	Deportes, elongación Deportes, ejercicios
Me enseñó que es un deporte sano Deporte, Salud	Las reglas de distintos deportes y aprenderlos a jugar Deporte
Te enseña nuevos deportes Deporte	Aprendí como jugar a varios deportes Deporte
Aprendí algunas reglas de los deportes, como estirar y otras cosas	Como jugar varios deportes

Los conocimientos que ha dejado la Ed. Física a los estudiantes, se relaciona con el aprendizaje de diferentes deportes y sus reglamentos. También les ha aportado hábitos de vida saludable (moverse, elongar, jugar)

Martín Iván Alaniz
20/06/2023 20:34

Que es bueno para la salud, para aprender nuevos juegos	Lo que aprendí a jugar Básquet
Jugar al Básquet	Lo que aprendía fue a jugar al Fútbol
Aprendí a jugar con mis compañeros, a compartir y pasarla bien con mis amigos Deportes, Valores	Que para todos los deportes que queramos hacer hay que hacelos con esfuerzo y ganas
Deportes	Aprendí a jugar cierta cantidad de juegos Juegos
Aprendí un nuevo juego Juegos	Que me a enseñado donde me equivoque
Técnicas de algún deporte, facilidad al aprender algún deporte	Me ha enseñado muchos deportes y es bueno hacer deportes físicos
Me enseñó a que me guste más el Fútbol	Aprendí a jugar cierta cantidad de juegos
Jugar y aprender deportes	Aprendí cosas que no sabía en los deportes
Jugar, aprender deportes, al quemado	Básquet , distintas clases de juegos que creo yo son buenos para la salud Salud

4) Utilidad que le ven los estudiantes a las actividades desarrolladas en la Educación Física.

Aplicabilidad de los aprendizajes inculcados en Educación Física	
Para mí no porque tengo problema en la pierna pero sí a los otras personas les gusta sí.	Sí, porque me puede servir si quiero estudiar algo que tenga que ver con deportes
Por salud física	Sí, porque me ayuda a mantener en movimiento
Sí son útiles porque son buenas para la salud	Sí, porque me hace tener una vida más saludable
Sí	Sí, porque me gusta y aprendo
Sí, porque te da salud para tu cuerpo, cansancio	Sí, porque te ayuda en la salud
Sí, porque te da salud para tu cuerpo	Sí, porque algún día podría jugar con amigos
Sí, porque puede servir para un futuro y para la salud	Sí, porque es bueno para tú salud o para prender deportes que no conocías
Porque aprender nuevas cosas	Sí, para la salud
Sí, me hace útil porque me mantiene saludable	Sí, porque me sirve para nuestra salud

Los estudiantes piensan que los aprendizajes adquiridos en la Ed. Física les van a ser útiles para su vida, ya que los ven como actividades que benefician la salud de las personas.

Martín Iván Alaniz
20/06/2023 20:39

Sí, porque en el futuro nos beneficia	Rendimiento
Sí, porque tengo más salud para mi vida	Sí, porque para cuando me quiera dedicar a un deporte yo ya voy a saber un poco
Para aprender nuevos juegos	Sí, porque es bueno hacer ejercicio para nuestro cuerpo
Porque ayuda a la salud	Sí, te puede enseñar hacer alguien en la vida
Sí, porque ayuda a estar en movimiento	Sí, porque es bueno para hacer deportes
Sí, para hacer deportes	Sí, porque cuando te quieran robar o algo puedes correr o trotar rápidamente, gracias a lo que aprendimos en resistencia o velocidad
Sí, porque tengo una buena salud	Sí, para la salud
Sí, porque puede servir para un futuro, para mantener mi salud	Sí, puede ser útiles para mi vida para diversión movimiento y esfuerzo
Sí, son útiles porque me hacen bien	Sí, porque puedo vivir de algún deporte
Juegos pases lanzamientos	Sí, porque en la vida cotidiana también se necesita correr, trotar, estirar y otras que enseñan en Educación Física

5) Los alumnos piensan que Educación Física está incluida en la escuela por:

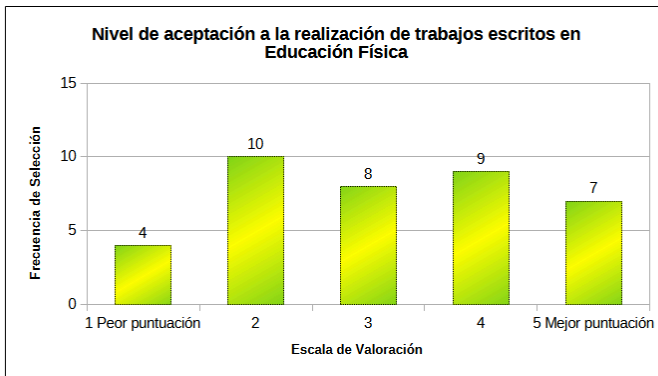
Finalidad de la Educación Física en la escuela de acuerdo a la opinión de los estudiantes	
Para que los estudiantes estén en un buen estado físico y para que se diviertan	Para hacer deportes
Para el día de mañana saber las cosas básicas de un deporte	Es porque también es un materia
Sí, está incluida en la escuela	Porque es una materia
Mantener la salud	Para que además de escribir hagamos actividad física y aprendamos lo necesario
Para divertirnos y aprender a jugar más los deportes que no conocemos	Para aprender distintos deportes y nos da más salud
Porque es para que nos divirtamos, movamos y todo	Para tener movimiento en el cuerpo
Además de hacer tarea, para mover el cuerpo	Para la salud

La Ed. Física en la escuela está incluida pareciera como un complemento de las demás asignaturas, debido a que en algunas respuestas plantea que en las demás materias se hacen trabajos y en Educación Física se mueven. Es decir que ven a la Ed. Física como una asignatura que promueve la salud.

Martín Iván Alaniz
20/06/2023 20:44

Para el bienestar de la salud y aprender deportes	Porque es una enseñanza más
Para que las personas que no van a física y hacen acá	Para hacer algo de deporte y físico
Por cuidado	Porque tenés movimiento y aprendes deportes
Por diversión de los alumnos y para nuestra salud	Porque es buena para la salud
Para aprender deportes	Para la salud
Porque es una actividad necesaria para que los alumnos tengan movimiento	Para aprender a jugar
Para divertirse y para la salud de todos	Para poder desarrollar actividades y tener movimiento en nuestro cuerpo
Porque es parte de un deporte	Para poder aprender a jugar varios deportes que el día de mañana podemos enseñar a otras personas
Porque nos enseña, aprendemos	Porque necesitamos hacer gimnasia
Porque es necesaria para algunos chicos	Para estar en movimiento
Para que los alumnos estén en movimiento	Para poder aprender a jugar varios deportes que el día de mañana podemos enseñar a otras personas
Para aprender más deportes	Es para aprender cosas nuevas como por ejemplo <u>Vóley</u> , <u>Básquet</u> , Fútbol, Hockey, etc.

6) Nivel de aceptación a la realización de trabajos escritos en Educación Física por parte de los estudiantes.



En cuanto a la realización de trabajos escritos en las clases de Ed. Física, hay una ligera inclinación positiva. Varios estudiantes están a favor, ya que aprenden el sentido de los ejercicios. Otros están en contra, ya que piensan que Educación Física es para moverse.

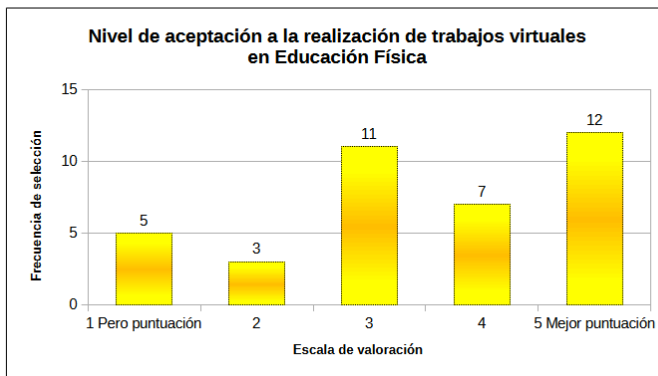
Martín Iván Alaniz
20/06/2023 20:56

Explicación de los estudiantes a su elección	
5 Me gustaría para hacer mi explicación en papel y colocar mis imágenes	3 Sí porque me gusta hacer tarea virtual y no me gusta levantarme temprano
5 Si estoy de acuerdo	3 Porque a mí me gusta estar con mis compañeros y divertirme con ellos
5 Porque me llama la atención	3 No está tan bien porque creo que si la materia se llama Educación Física es por algo, o sea, tendríamos que mover el cuerpo y no hacer tantos trabajos prácticos
5 Porque me parece bien	3 Porque me gustaría pedir un trabajo cada tres semanas
5 Esta bien porque hacen deportes y también charlan y controlan lo que hacen en cada clase	3 Porque prefiero físico
5 Si esta bien	2 Porque haciendo así la clase se va a hacer más difícil de entender
5 ---	2 Porque podría hacer actividades o explicarle

	con movimientos en vez de tener la charla y a los trabajos prácticos hacerlos en la hora de clase ya que no todos podríamos entenderle.
4 Porque no me gusta escribir y va a ser mejor en PDF	2 Porque ya está en la secundaria
4 Porque no me gusta escribir y va a ser virtual	2 ---
4 Porque prefiero hacer deportes y no prácticos	2 Porque es más difícil de entender las actividades
4 Porque es feo estar todos los días con trabajos prácticos	2 Porque no la haría
4 Porque coopera que entienda más	2 Porque no me gusta hacer trabajos prácticos
4 Es una forma también pero tenes que leer y todo	2 Porque no me gusta hacer tarea virtual
4 Sí, porque te ayuda a saber los movimientos el trabajo práctico	2 Porque perdemos tiempo porque podríamos mientras jugamos

4	Para aprender teóricamente algún movimiento	2	---
4	Porque es mejor virtual	1	---
3	Por sus explicaciones	1	Porque prefiero hacer deporte
3	Porque perdés demasiados segundos	1	No porque se llama física es para hacer más deporte
3	Porque me gustaría tener un trabajo cada un mes	1	Porque casi nadie la va hacer y sería mejor en forma virtual para no escribir las respuestas

7) Nivel de aceptación a la realización de trabajos virtuales en Educación Física por parte de los estudiantes.



Realización de trabajos virtuales en Ed. Física. Los alumnos se inclinan un poco más hacia esta forma de trabajos. Porque es más eficiente que hacerlos de forma escrita, y posibilita usar diferentes recursos digitales PDF, videos, etc., lo que puede llevar a un mejor aprendizaje. En contrapartida algunos manifiestan preocupación ya que no se puede tener acceso a internet en la casa o un dispositivo desde el cual trabajar. También se remarca el tema de la comprensión de las tareas al trabajar desde lo virtual (posiblemente en base a la experiencia que se tuvo en pandemia).

Martín Iván Alaniz
20/06/2023 21:08

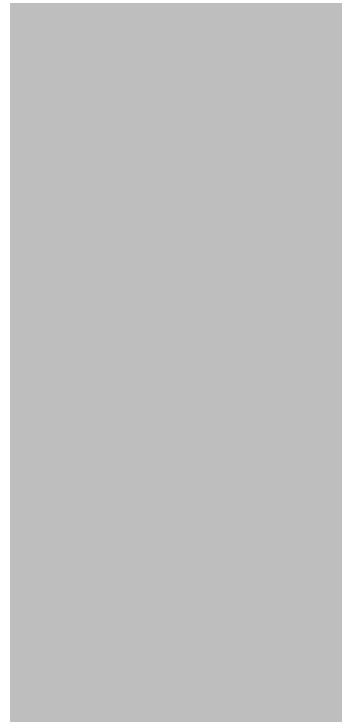
Explicación de los estudiantes a su elección

5	Sí, me gustaría porque en el verano nos sonamos de calor y es conveniente los trabajos en PDF	3	Lo considero más difícil
5	Está bueno porque así también si faltan o tienen un problema la pueden hacer virtual a la clase de Educación Física, incluso pueden hacer ejercicio desde casa	3	Porque nosotros no podemos tener teléfono o corriente o internet y se los va a hacer más difícil
5	---	3	No voy a entender porque tengo que me explique
5	Porque es mejor virtual que escrito	3	Le otorgo un 3 porque te enseña donde te equivocas

5 Sería más fácil pero hay que tener en cuenta que no todos tenemos teléfonos, computadoras o internet	2 Se complica para hacer y entender los ejercicios
4 Porque si faltas lo puedes hacer PDF	2 Porque no todos lo podemos entender y es mejor que se lo explicaran presencial
4 Me parece bien	2 ---



5 Te ahorras el viaje a la fotocopidora	3 No está tan bueno porque a veces los videos se complican o algunos no le entienden bien. Estaría bueno que manden lo que sea y que en la clase lo veamos todos y los que no lo entendieron lo expliquen.
5 ---	3 Porque hay gente que no tiene teléfono y no puede entrar en las plataformas
5 Porque es una forma más rápida de resolver y todo	3 No está bien porque hay algunos que no entienden
5 Porque es lo mismo que el trabajo teórico pero ahora con tecnología	3 Por una parte esta bueno porque aprendes a usar cosas nuevas pero por otro no porque hay cosas que no se entienden
5 Porque es mejor virtual que escribir	3 Me parece mejor manera que la anterior
5 Para aprender a través de videos y aprender mejor los movimientos	3 Porque no es lo mismo hacerlo virtual que presencial porque virtual no puedes llegar a entenderlo bien.
5 Porque no me gusta escribir	3 ---



4 Porque me gustaría cada 2 semanas	1 No me parece hacer trabajos de esa forma
4 Porque se me hace más cómodo	1 Porque sería mejor jugar y hacerlo todo presencial
4 Porque es mucho más fácil que en fotocopia	1 Porque también se me haría difícil de entender



4 Porque está bueno, pero no tan bueno	1 Porque hay personas que no tienen celular
4 Porque es más fácil hacerlo por teléfono que ir a buscar las copias	1 Porque no es lo mismo

8) Diseño de las clases de Educación Física según los gustos de los estudiantes

Gustos que los estudiantes manifiestan a la hora de pensar un diseño para la clase de Educación Física	
Que tuviera sombra y comida	Alegre
Que los chicos decidan jugar a lo que ellos quieran y tomar agua e ir al baño cuando deseen	Que jugaran un deporte el que me guste a mí los primeros 30 minutos y el resto del tiempo jugar lo que ellos quieren
Estar en un lugar donde no de tanto sol y escuchar música	Con deportes, actividades físicas
En un lugar con sombra	Que fuera divertida
Hacer más fútbol y más ejercicio	Jugar a la pelota
---	Jugar Fútbol todos los días

Los estudiantes les gustaría que en las clases de Ed. Física: hubiera un espacio adecuado para la práctica deportiva, además le agregarían música un refrigerio. Proponen la práctica deportiva y reclaman mayor libertad de elección y de expresión.
Martín Iván Alaniz
30/06/2023 21:16

- Espacio adecuado y comida
- Libertad
- Espacio adecuado y música
- Divertidas
- Deportes

Me gustaría con sombra y música	Podríamos hacer los deportes que queramos
Según mi gusto sería que haya sombra y música	Me gustaría que los alumnos votaran el juego que les gusta más a ellos
Divertida, alegre	Al principio de la clase mostrar un video y que los alumnos tengan una idea de los trabajos o movimientos
Con deportes nuevos, un lugar adecuado, con los materiales necesarios	Me gustaría hablar nomas
Me gustaría que fuera con música, con sombra	Que vayan a tomar agua cuando quieran
Con sombra, con música	Divertidas todo
Actividad física y jugar algún juego	Fútbol, Handbol y Vóley en un lugar con sombra
Más deporte que físico, para más diversión	Con sombra y música

- Espacio adecuado y música
- Libertad de elección
- Libertad
- Espacio adecuado y música

Me gustaría que fueran con música, con mucho material, no tan hablado especificando todo bien	Me gustaría hablar
Me gustaría que tuviera un lugar con sombra	---
Jugar y hacer ejercicio	Empezar las clases con estiramientos y luego hacer juegos
Más estricta y menos charla o no se	Me gustaría con Hockey, también Básquet , papa caliente
Hacer ejercicios y deportes normales	Jugar al Fútbol, no jugar Vóley y hacer resistencia

- Espacio adecuado, material adecuado

8.3- Anexo 3: Preguntas de la entrevista realizada a la Regente institucional

- ¿Qué es lo que espera la escuela del área Educación Física?

Regente: Pienso que Educación Física junto con Teatro y otras materias atienden al estudiante en movimiento, que los favorece, un espacio de expresión. La escuela espera sobre todo contención y bueno el desarrollo de las capacidades físicas nuevas y todo lo demás. Pero, yo creo que sobre todo eso, los adolescentes pueden encontrar un espacio donde desarrollar sus inquietudes, sus intereses, compartir con el otro, conocerse así mismo, trabajar los valores, tiene mucho que ver con eso ahora.

- ¿Desde su mirada, el área de Educación Física está cumpliendo con esas expectativas ?

Regente: Pienso que se está cumpliendo en gran medida, lo que pasa que nos hemos visto sorprendidos por diferentes situaciones de la violencia instalada, esto de que antes era muy fácil trabajar el tema de los límites, el respeto a las reglas, al otro y todo lo demás. Esas eran cuestiones que los chicos ya traían, ahora no, tenemos que trabajarlas desde otro lugar o que las adquieran porque no las traen.

- ¿Si un profesor de Educación Física quisiera venir a enseñar e incorporar las tecnologías a sus clases, cree que esta situación es factible de ser realizada?

Regente: Yo creo que es muy factible desde lo institucional, la apertura que nuestro equipo de gestión tiene respecto a eso. De los profes doy por sentado que están preparados, y si les faltaran herramientas se que las podrían buscar para ponerse a la altura de las necesidades. Y bueno, nos encontramos con el inconveniente de que todos no tienen el acceso, en el sentido del acceso a internet. Sí tienen computadoras, gracias a dios, hasta tercer año, están aseguradas una máquina para cada uno, una sala de informática que está dotada y demás. Pero, también habría que hacer un proceso ahí (en referencia a las clases), en el sentido que ellos pueden creer de que solo es práctico lo que tienen que hacer en Educación Física. Hacer mucho hincapié que desde la virtualidad se pueden trabajar muchas cosas más.

- ¿Con respecto a las netbooks me decía que tienen una computadora de primero a tercer año y de cuarto y quinto, si yo la quisiera incorporar ahí?

Regente: En cuarto y en quinto, no tenemos computadoras para que se las lleven a la casa, pero sí cuando están en la escuela tenemos acceso a una sala de informática que es bastante completa, más otros dispositivos que tenemos de tics.

- Con respecto a las computadoras que recibieron de primero a tercer año, por ejemplo uno de los chicos me dijo que se le rompió ¿Tienen algún encargado en la escuela, que se encargue de arreglarlas?

Regente: Sí, nosotros tenemos personal que las arregla, porque como tenemos la modalidad Informática mucha de las materias trabajan con temas relacionados. Así que los alumnos avanzados de quinto año de hecho reparan computadoras.

8.4 - Anexo 4: Video del aula virtual diseñada en Moodle



aula Virtual
escuela Digital
MENDOZA
SECUNDARIA

Nombre de usuario

¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?

Contraseña

Las "Cookies" deben estar habilitadas en su navegador

Recordar nombre de usuario

Algunos cursos permiten el

Para visualizar el video se debe hacer click sobre la imagen superior o pulsar sobre el enlace que aparece a continuación:

https://drive.google.com/file/d/1fc1v_n0Cwh8DmdAJVYQPP_j4iYmzS8PE/view?usp=sharing