



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Cultura Física

La Incidencia del Uso de las TICS en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de
la EEFF

Trabajo de titulación previo a
la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la
Educación en Cultura Física.

Autores:

Johnny Santiago Delgado Velesaca

CI: 0105670863

Correo electrónico: jhonnysantiago10@hotmail.com

Steven Alexander Sumba Sarmiento

CI: 0105679583

Correo electrónico: alexandersarmiento27@hotmail.com

Director:

Mgst. Andrés Manuel Cornejo Zambrano

CI: 0703265561

Cuenca, Ecuador

10-noviembre-2021



Resumen: La educación en la actualidad ha cambiado notoriamente, pues hoy en día el espacio escolar se ha trasladado a los entornos virtuales con la finalidad de alcanzar mejores resultados para los estudiantes ya que incluso es posible crear contenido multimedia y atractivo que permita la innovación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. En el caso de la Educación Física, se conoce que hay limitaciones tales como: escaso dominio de las TICs por parte de docentes y estudiantes, limitaciones en los accesos a la red, interrupción inesperada de la comunicación, entre otras. Ello supone una dificultad en la implementación de las TICs dentro del proceso escolar, siendo que hoy en día dichas herramientas representan un apoyo fundamental en las prácticas educativas, más aún en contextos en los cuales la educación presencial no ha sido posible. Es por ello que se ha planteado realizar este trabajo investigativo cuyo objetivo principal es: Demostrar teóricamente la incidencia de las Tics en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Educación Física. La metodología que guiará el estudio será descriptiva con enfoque cualitativo, la técnica para la recolección de datos será la recopilación bibliográfica a través de los principales repositorios a nivel local, nacional e internacional, así como las principales revistas de carácter científico y académico. Con los resultados del estudio se espera sentar las bases teóricas que permitan conocer como las TICs pueden favorecer a la enseñanza de la Educación Física, de forma simple para el docente y estudiante.

Palabras claves: Aprendizaje. Entornos virtuales. Educación Física. TICs.



Abstract: Education today has changed considerably, because today the school space has moved to virtual environments in order to achieve better results for students since it is even possible to create multimedia and attractive content that allows innovation in the teaching-learning process. In the case of the subject of Physical Education, it is known that there are limitations such as: limited knowledge of ICTs by teachers and students, limitations in access to the network, unexpected interruption of communication, among others. It means a difficulty in the implementation of ICTs within the school process, being that today these tools represent a fundamental support in educational practices, even more in contexts in which face-to-face education has not been possible. That is why it has been proposed to carry out this investigative work whose main objective is: demonstrate theoretically the incidence of ICTs in the teaching-learning process in the subject of Physical Education. The methodology that will guide the research will be descriptive with a qualitative approach, the technique for data collection will be the bibliographic collection through the main repositories at the local, national and international level, as well as the main scientific and academic journals. With the results of the study, it is expected to lay the theoretical bases that allow us to know how ICTs can help the teaching of the subject of Physical Education, in a simple way for teachers and students.

Keywords: Learning. Virtual environments. Physical Education. ICTs.



Índice del Trabajo

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Cláusula de Propiedad Intelectual.....	6
Cláusula de Derechos del Autor.....	8

CAPITULO I

1.1 Introducción.....	10
1.2 Planteamiento del problema.....	13
1.3 Justificación.....	14
1.4 Objetivos de la investigación.....	16
1.4.1 Objetivo general.....	16
1.4.2 Objetivos específicos.....	16
1.5 Metodología.....	17

CAPITULO II

2. El conectivismo. Antecedentes del Estudio.....	19
2.1 De la Web 1.0 a la Web 2.0.....	21
2.2 Teorías de Aprendizaje.....	23
2.3 Post Constructivismo.....	24
2.4 Plataformas Virtuales en Educación.....	34
2.5 Terminología utilizada en la Web 2.0.....	35
2.6 Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA y AVEA.....	37

CAPITULO III

3. Historia de la Educación Física: Análisis Curricular

3. Reseña histórica de la Educación Física.....	38
3.1 Currículo Nacional y Educación Física.....	45
3.2 Contribución del área al perfil de salida del Bachiller ecuatoriano.....	48



3.3 Prácticas inclusivas de la Educación Física.....51
3.4 La Educación Física como soporte en tiempos de pandemia.....52

CAPITULO IV

4. Guía de aplicaciones TICS para trabajar en Educación Física

4.1 Aplicaciones online y Gamificación.....54
4.2 Recomendaciones generales.....56
4.3 Guía de aplicaciones prácticas para el área.....56
4.4 Discusión.....66
4.5. Conclusiones.....67

BIBLIOGRAFIA.....68



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Johnny Santiago Delgado Velesaca en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "La Incidencia del Uso de las TICS en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la EEFF", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 10 de noviembre de 2021

Johnny Santiago Delgado Velesaca

C.I: 0105670863



Cláusula de Propiedad Intelectual

Johnny Santiago Delgado Velesaca, autor del trabajo de titulación "La Incidencia del Uso de las TICS en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la EEFF", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 10 de Noviembre de 2021

Johnny Santiago Delgado Velesaca

C.I: 0105670863



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Steven Alexander Sumba Sarmiento en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “La incidencia del uso de las TICS en el proceso de enseñanza aprendizaje de la EEFF”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 10 de Noviembre de 2021

Steven Alexander Sumba Sarmiento

C.I: 0105679583



Cláusula de Propiedad Intelectual

Steven Alexander Sumba Sarmiento, autor del trabajo de titulación “La incidencia del uso de las TICS en el proceso de enseñanza aprendizaje de la EEFF”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 10 de Noviembre de 2021

Steven Alexander Sumba Sarmiento

C.I: 0105679583



CAPITULO I

1.1 INTRODUCCIÓN

Se ha planteado realizar este trabajo investigativo cuyo objetivo principal es demostrar teóricamente la incidencia de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física y Analizar la influencia de las Tics en la educación las ventajas y desventajas. Determinar los principales fundamentos teóricos de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la EEFF y por último explicar la funcionalidad de plataformas virtuales en contexto de emergencia sanitaria.

La educación en la actualidad ha cambiado notoriamente, pues hoy en día el espacio escolar se ha trasladado a los entornos virtuales con la finalidad de alcanzar mejores resultados para los estudiantes, pues es posible crear contenido multimedia y atractivo que permita la innovación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. En el caso de la Educación Física, se conoce que hay limitaciones tales como: escaso dominio de las TICs por parte de docentes y estudiantes, restricciones en los accesos a la red, interrupción inesperada de la comunicación, entre otras. Por lo tanto, la implementación de las Tics dentro del proceso escolar, dichas herramientas representa un apoyo fundamental en las prácticas educativas, más aún en contextos en los cuales la educación presencial no ha sido posible.

Para Graells (2000), las TICs son un conjunto de avances tecnológicos posibilitados por la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, todas éstas proporcionan herramientas para el tratamiento y la difusión de la información y contar con diversos canales de comunicación.



El Aprendizaje y su concepción es quizás uno de los términos más complicados de consensuar debido a la diversidad de disciplinas en las que se ve implementado, sin embargo y enfocándose en el ámbito educativo Rodríguez (2004), menciona que el aprendizaje puede ser un cambio en la forma de comportarse ante una misma situación. Es decir, un pre y un post aprendizaje, independientemente de la naturaleza del mismo. Lo cual determina cual es la cantidad de tiempo que se implementó para ejercer dicho cambio. En los contextos actuales donde la virtualidad se ha convertido en una prioridad para el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cómo aprende el ser humano en dichos contextos tecnológicos es el verdadero reto al cual se enfrenta la comunidad educativa, en busca de dar soluciones a estas necesidades se desprenden las plataformas virtuales que según Barrera y Guapi (2018), otorgan una infinidad de software polifuncionales de actividades virtuales que priorizan la web para aplicarlas, convirtiéndose en un soporte metodológico en el proceso educativo.

La metodología que guiará el estudio será descriptiva con enfoque cualitativo, la técnica para la recolección de datos será la recopilación bibliográfica a través de los principales repositorios a nivel local, nacional e internacional, así como las principales revistas de carácter científico y académico. Con los resultados del estudio se espera sentar las bases teóricas que permitan conocer las TICs ya que las mismas pueden favorecer a la enseñanza de la Educación Física, de forma simple para el docente y estudiante, con la finalidad de recopilar suficiente información.

La base estructural del siguiente trabajo consta de IV capítulos. El CAPÍTULO I expresa los aspectos relacionados al Conectivismo y cómo se desarrolla dentro de los contextos educativos que acompañan los procesos en la actualidad, se acudirá al reconocido



autor canadiense George Siemens, quien fuera el precursor de este término, además se desarrollará una temática afín a las teorías del aprendizaje; también se señala la creciente implementación de plataformas virtuales propias de la evolución de la web 1.0 a la web 2.0, pasando por terminología que se utiliza en las Tics tales como cloud computing, e-learning y b-learning, para finalmente profundizar en el uso de aplicaciones digitales óptimas para un aprendizaje virtual de calidad, más aun en tiempos de pandemia.

El CAPÍTULO II centra su contenido en analizar el surgimiento y la evolución de la cultura física desde su origen hasta la actualidad, además se profundizará el contenido del Currículo Nacional Ecuatoriano, pero enfocándose en la cultura física como un área fundamental para el desarrollo holístico del ser humano. Por último, se pondrá énfasis en las prácticas educativas docentes dentro del contexto de la pandemia, misma que prioriza una educación fuera de los estándares comunes del rol docente y que evidenció las grandes falencias del sistema educativo ecuatoriano.

El CAPÍTULO III aborda temáticas enfocadas en la Educación Física y su evolución en los diversos contextos socio-culturales, además se evidencia históricamente la importancia de identificarla y destacarla como una área de desarrollo integral para el ser humano, asimismo se presenta un análisis del marco curricular que señala el Ministerio de Educación Ecuatoriano: carga horaria, bloques curriculares, diversos enfoques, objetivos y finalidades que engloba la propuesta ministerial en el área de la Educación Física.

En el CAPÍTULO IV se elaborará una guía de aplicaciones TICS para trabajar en Educación Física con un enfoque práctico, tanto para modelos virtuales como presenciales, el objetivo de este capítulo es otorgar al lector una idea amplia que satisfaga sus



necesidades educativas en los diversos contextos a los que se enfrente. Vale recalcar que dichas aplicaciones y plataformas pueden ser aplicadas tanto en la EEFF como en diversas áreas de estudio.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El currículo nacional de los niveles de Educación Obligatoria (2016), documento el cual rige los objetivos educativos de un país, establece que la educación debe mantener un enfoque holístico e íntegro, la Educación Física (EEFF) no está exenta de ello, razón por la cual en los últimos años se ha dado un incremento en su carga horaria, esto busca establecer prácticas habituales que potencien un estilo de vida saludable dentro del marco del buen vivir.

Sin embargo, en la actualidad y dado el contexto de emergencia sanitaria declarada a nivel mundial, algunos sistemas educativos, mayoritariamente en el sector público, han dejado de lado la EEFF por considerarse poco significativa y de carente relevancia para la consecución de objetivos. Según Arias (2019), en Ecuador, los procesos educativos han ido adaptándose a una nueva realidad razón por la cual han incorporado las Tecnologías de información y comunicación (TICs), especialmente el uso de plataformas virtuales como herramientas de apoyo, sin embargo, se evidencian algunas limitaciones tales como:

- Lentitud en la transmisión de la información, especialmente observable en la recepción de documentos multimedia comprimidos o en tiempo real.
- Interrupción inesperada de la comunicación.



- Carente desarrollo de competencias en el estudiantado.
- Efecto “retardo” en la comunicación audiovisual en tiempo real.
- Frecuentes averías en los servidores de información.

A las ya mencionadas dificultades se debe sumar el desconocimiento de los docentes hacia las TICs, ya que las mismas pueden afectar negativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje; es por ello que García, Portillo, Romo, & Benito (2018), refieren que esto provoca un nulo involucramiento por parte del estudiante hacia clases tradicionales y meramente expositivas.

En base a las ideas de Cazorla y Salinas (2017), es necesario que los docentes dominen ciertos conocimientos sobre ellas para poder usar las plataformas de forma correcta, ello permitirá extraer al máximo sus beneficios sobre todo en lo que respecta al uso de materiales TICs. En base a lo anterior descrito, esta nueva forma de enseñar beneficiará la adquisición y desarrollo de una serie de competencias digitales dirigidas a fortalecer la práctica de los docentes/estudiantes esto podría generar que el sistema educativo mejore notablemente.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La educación del siglo XXI, se orienta al fortalecimiento de los procesos y capacidades de los estudiantes, con el fin de reconocer, valorar y potenciar la diversidad de aprendizaje que existe en ellos; evidenciando el uso de las plataformas virtuales en la educación como una oportunidad para predecir, explicar, interpretar y transmitir de una



manera acorde a su entorno, configurando los escenarios donde se efectúan los procesos de enseñanza.

Los distintos contextos tecnológicos influyen los ambientes de aprendizaje a través de lo que los estudiantes son y traen consigo mismo, a su vez, estos ambientes de aprendizaje están influenciados por la estructura curricular y física del salón de clase, así como del estilo de enseñanza del docente; por lo que, el uso de las plataformas virtuales como estrategia metodológica resulta inherente e inevitable ya que ésta impacta directamente en la formación de los estudiantes.

Esta investigación es importante porque el uso de las plataformas promueven y potencian la integración de recursos digitales en red en contextos de aula y en los centros educativos, a través de desarrollos curriculares específicos, razón por la cual aportan a una mejora significativa de la docencia, al mismo tiempo que permiten la innovación en la educación a través de nuevas metodologías de acción, formación y evaluación educativas basadas en las TICs (Buzon, 2016).

Además, según Ladrón y Laura (2015), una plataforma virtual de aprendizaje permite interactuar de forma simultánea con todos los miembros de la comunidad educativa innovando las comunicaciones, tutorías y métodos de enseñanza, beneficiando la empatía, aproximando al docente, humanizándolo y permitiéndole mantener una comunicación con emisor y receptor al mismo nivel pero respetando las normas de convivencia y lo que establece el Ministerio de Educación en el marco de las normativas del buen vivir.

Las plataformas virtuales de aprendizaje tienen ventajas que facilitan el proceso de enseñanza, entre ellas están: el registro de usuarios, el seguimiento del desempeño, la



gestión de roles, etc. A decir de Vigo, Gómez y Ábrego (2015) es la plataforma Moodle la cual es gratuita de fácil acceso la que ha permitido que se extienda a grandes comunidades educativas en donde el docente actúa como facilitador enfocándose en el trabajo colaborativo.

Finalmente, esta propuesta de investigación permitirá conocer los beneficios de la aplicación de las TICs, especialmente las plataformas de aprendizaje, como apoyo de la enseñanza de la Educación Física lo que permitirá en un primer momento romper las brechas digitales sobre todo en los docentes los cuales poco a poco se irán adaptando fácilmente a través de su participación activa. Para Azeiteiro y Silva (2011), este tipo de recursos se materializará como un componente pedagógico, para la construcción de una metodología educativa que beneficiará el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Demostrar teóricamente la incidencia de las Tics en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física.

1.4.1 Objetivos específicos:

- Analizar la influencia de las Tics en la educación: ventajas y desventajas.
- Determinar los principales fundamentos teóricos de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la EEFF.



- Explicar la funcionalidad de plataformas virtuales en contexto de emergencia sanitaria.

1.5 METODOLOGÍA:

La presente investigación posee un enfoque descriptivo-cualitativo, la cual consiste en una revisión bibliográfica que pretende recopilar, seleccionar y analizar documentos que sean de relevancia para el tema propuesto, además dicha selección será detallada, selectiva y crítica de la bibliografía publicada en libros, revistas de divulgación o de investigación científica de diversos cuartiles tales como: Scopus, Scielo, Redalyc, Dialnet, Frontier, bases indexadas a Latindex, reportes técnicos, normativas legales, tesis y demás información necesaria para iniciar la búsqueda.

Además vale recalcar que información analizada será reconocida por autores expertos en las áreas delimitadas previamente y con amplios conocimientos científicos, la búsqueda bibliográfica responderá a las necesidades ya antes expuestas por los investigadores, todo ello con la finalidad de dar respuesta a los diversos objetivos establecidos, además de ser un aporte para investigaciones futuras.

Métodos

Se inicia con el estudio de los principales fundamentos teóricos del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física y el uso de las TICs dentro de un contexto histórico.

En el presente estudio se aplicarán métodos, técnicas e instrumentos de la investigación tales como:



1. **Revisión bibliográfica:** implica detectar, consultar y obtener la bibliografía y otros materiales que sean útiles para los propósitos del estudio, de donde se tiene que extraer y recopilar la información relevante y necesaria para enmarcar el problema de investigación. los artículos científicos se enfocaron en el uso de las TICs en los procesos de enseñanza aprendizaje de la Educación física y subtemas como: conectivismo, currículo nacional, plataformas virtuales, competencias digitales etc. Las palabras claves que ayudan a una mejor búsqueda fueron: TICs, entornos virtuales, Educación Física, conectivismo, competencias digitales.

2. **Histórico-lógico:** este método permitirá identificar los procesos evolutivos de las Tics en los modelos de enseñanza- aprendizaje de la Educación Física, mismo que serán analizados dentro de un enfoque cronológico.

3. **Inductivo-deductivo:** El método deductivo permitirá extraer conclusiones generales a partir de la revisión bibliográfica realizada a las TICs en la educación, mientras que en el método inductivo se enfocará en la observación, selección de información, análisis de casos, fichas de lectura, resúmenes entre otros.

4. **Analítico sintético:** con las ayuda de este método se podrá identificar el uso de plataformas virtuales como una herramienta de las TICs que en el último tiempo se ha potenciado debido a la crisis sanitaria a nivel mundial, ello permitirá: un mejor análisis de la temática, explicaciones detalladas, inferencias fundamentales,



definiciones y la posibilidad de generar nuevos conocimientos en los investigadores y lectores.

5. **Análisis documental:** Se centrará en recopilar información relevante de diversas fuentes bibliográficas, todo ello enfocado a contrastar, comparar, asimilar, sintetizar y transformar toda esta información en una idea global que fundamente el presente trabajo bibliográfico.

CAPITULO II

EL CONECTIVISMO

2. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

La evolución de las Tics ha sufrido grandes transformaciones desde su aparición allá por los años sesenta, en sus inicios la enseñanza se basaba en softwares ya creados que simplemente apoyaban la información que el estudiante debía conocer, sin embargo, hoy en día se da un salto significativo de la web 1.0 a la web 2.0. Cuando se habla de web 2.0 es importante recalcar que esto permite tanto a docente como estudiante, conocer información, pero además poder modificarla creando nuevos y novedosos contenidos, esto brinda la oportunidad de tener un mayor involucramiento y procesos de enseñanza más activos e innovadores. Bajo estas premisas, son innegables las opciones que brinda una pedagogía basada en el Conectivismo pues apoya procesos educativos mucho más activos, sin embargo es el docente quien debe guiar y desarrollar competencias acordes a los contextos actuales donde la educación online es un reto de grandes dimensiones (Sobrino, 2011).



En base a lo anterior descrito, y en busca de dar respuesta a procesos activos que pretende el conectivismo surgen las plataformas virtuales; las cuales juegan un papel fundamental para la interrelación con los procesos de enseñanza, ya que las mismas han ganado espacios significativos en los procesos educativos, más aun en contextos propios de la emergencia sanitaria que se vive a nivel mundial, de esta manera las plataformas virtuales están suponiendo una herramienta que podría facilitar la asimilación, adquisición y construcción de aprendizajes significativos.

Es fundamental que tanto docente como discente; desarrollen un nivel de competencia suficiente para la aplicación exitosa de las mismas en contextos escolares, caso contrario las plataformas virtuales perderían su eficacia, por un lado, los docentes tendrían una estrategia carente de productividad, mientras que desde la perspectiva del estudiante sería una herramienta poco motivadora produciendo escaso involucramiento.

En base a lo anterior descrito, se entiende que la Educación Física como parte elemental del sistema educativo ecuatoriano, prioriza el desarrollo holístico del estudiante, razón por la cual asume el reto de incluir prácticas habituales, saludables y responsables con el objetivo de contribuir a una mejora integral individual y colectiva, todo ello dentro del marco del buen vivir. En consecuencia, el Ministerio de Educación mediante el Acuerdo Ministerial 41-2021, resolvió incrementar de dos a cinco horas semanales de Educación Física, todo esto encaminado a fortalecer sus capacidades físicas, psicológicas e intelectuales que contribuyan a una mejor calidad de vida desde su individualidad hacia su colectividad (Ministerio de Educación, 2016).



Finalmente, potenciar las Tics en la Educación Física supone una educación competitiva que pretende alcanzar objetivos ambiciosos a largo plazo, los sistemas educativos que apuestan por esta innovación son aquellos que buscan procesos de calidad que se enfoquen también en la educación del futuro, dado que la crisis sanitaria por la cual atraviesa el mundo entero ha evidenciado las grandes falencias de sistemas educativos obsoletos que no veían en las Tics una aliada de su práctica docente. Adicionalmente, cabe señalar que la modalidad e-learning (proceso de enseñanza-aprendizaje online) fortalece el aprendizaje colaborativo, siendo esta una competencia a desarrollar en contextos globales, colocando al docente como guía del proceso mientras que al estudiante como autor protagónico. Por todo lo anterior descrito la siguiente revisión bibliográfica tiene como objetivo principal analizar la incidencia de las plataformas virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la EEFF.

2.1 De la Web 1.0 a la Web 2.0

En la actualidad se ha podido evidenciar constantes avances tecnológicos en varias esferas a nivel mundial, la “world wide web” (red informática mundial) o también conocida como web ha atravesado una serie de cambios que han aportado positivamente a la sociedad, la evolución de las Tics (Tecnologías de Información y Comunicación) ha sufrido grandes transformaciones desde su aparición allá por los años sesenta, en sus inicios la enseñanza se basaba en softwares ya creados que simplemente apoyaban la información que el estudiante debía conocer, sin embargo hoy en día se da un salto significativo de la web 1.0 a la web 2.0.



La aparición de la web 2.0 coloca a las personas ya no como meros consumidores sino más bien como creadores de contenido, en palabras de Van Der Henst (2005), la web 2.0 representa un salto evolutivo de los modelos tradicionales del uso del internet, hoy en día la web 2.0 es una actitud a desarrollar por parte del ex consumidor, otorgándole la posibilidad no solo de consumir sino de crear contenido multimedia que permita compartir con la sociedad a través de la web.

En base a lo anterior descrito, y en busca de dar respuesta a la necesidad que surge de esta innovación, la web 2.0 necesita de modelos pedagógicos actualizados y renovados que permita generar competencias en el usuario, mismas que alcancen los verdaderos niveles de aprendizaje propios de esta “nueva realidad de la web”. La educación en la actualidad ha cambiado notoriamente, ya que la misma tiene como finalidad alcanzar mejores resultados para los estudiantes, pues es posible crear contenido multimedia y atractivo que permita la innovación en el proceso de enseñanza- aprendizaje dentro de un contexto de ubicuidad permanente.

La globalización a la cual se enfrenta el mundo como tal prima de desarrollar aprendizajes ubicuos, los contextos a los cuales se afrontan los modelos educativos actuales requieren de ciudadanos del mundo para el mundo, los nuevos modelos educativos deben mantener un enfoque de integración didáctica con base en las mismas que hoy en día se han fundamentado en teorías de aprendizaje clásicas como el conductismo, el constructivismo y más recientemente el cognitivismo, sin embargo, hoy se prioriza un salto generacional hacia nuevos modelos de aprendizaje que realmente potencien las herramientas digitales que son tan necesarias hoy en día (Ovalles, 2014).



2.2 Teorías de Aprendizaje

El Aprendizaje es un proceso duradero y original al que el individuo está expuesto en su vida diaria por la adquisición perenne de conocimientos, destrezas o habilidades a través del estudio, la práctica y la experiencia. Teoría del aprendizaje se define como un conjunto de diferentes conceptos que representan, expresan, observan y orientan el aprendizaje de las personas.

Pero, ¿qué se entiende por teoría de aprendizaje? Maldonado (2001), recalca que las teorías del aprendizaje son estrategias, principios y técnicas en busca de facilitar el proceso de aprendizaje de cada individuo, es decir facilitar el cómo aprende cada ser. Los docentes de hoy necesitan un modelo teórico considerado en estudiar una mejora de la Psicología Educativa y son definidas como una ciencia aplicada que engloba al sujeto que aprende, el proceso de aprendizaje y las estrategias que se utilizan para mejorar dicho proceso, todo esto en busca de dar a conocer explicaciones de cómo se da internamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la actualidad existe infinidad de elementos explicativos respecto a la naturaleza del aprendizaje, como se da el proceso internamente y cómo afecta esto en el estudiante. Soler (como se citó en Maldonado, 2001) señala que lo ideal sería encontrar una única teoría que se base en concepciones científicas que orienten al docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo esta no es la realidad, cada teoría aporta en diversas áreas del aprendizaje, aunque todas coinciden en algo; el aprendizaje es un proceso que viene acompañado directamente de una experiencia y que está sujeto a cambios relativamente permanentes, cómo se desarrolle el cambio en cada teoría, es el motivo de discrepancia a



través de los años. El constructivismo demuestra que el aprendizaje no se adquiere de manera pasiva, sino de forma activa. Como consecuencia, el conocimiento es una construcción del ser humano como producto de su relación con el entorno, sus propias capacidades y esquemas previos. Esta es una de las teorías más utilizadas en la actualidad y se relaciona con los siguientes teóricos: Piaget, Ausubel, Bruner y Vygotsky.

2.3 Post Constructivismo

En base a lo antes descrito y en busca de satisfacer las necesidades educativas de las nuevas generaciones que apoyen al desarrollo de competencias digitales, es inherente remontarse al Conectivismo, el cual se define como una teoría de aprendizaje post-constructivista, misma que pretende dar respuesta a esta era digital, ello supone una nueva visión del rol que cumple la tecnología en ambientes de enseñanza-aprendizaje, esta nueva teoría busca la revolución de procesos educativos mediante el uso de herramientas digitales, con las cuales se intenta transformar el qué, el cómo y el dónde aprende el ser humano, obteniendo como resultado ciudadanos preparados para afrontar una globalidad inminente (Gutierrez, 2012).

Bajo estas premisas, son innegables las opciones que brinda una pedagogía basada en el Conectivismo, pues apoya procesos educativos mucho más activos, sin embargo es el docente quien debe guiar y desarrollar competencias acordes a los contextos actuales donde la educación online es un reto de grandes dimensiones (Sobrino, 2011). Según Gutiérrez (2012), el conectivismo, como se lo definió anteriormente, es una teoría de aprendizaje propio de una era tecnológica-digital, es por ello que en la misma línea recae una urgencia hacia desarrollar aprendizajes significativos dentro de un contexto social en el cual se



necesita el conocimiento para generar valor económico, y no solo ello, sino también generar conocimientos y posteriormente competencias, es por esto que todo lo antes descrito supone una nueva configuración de un escenario donde la tecnología juega un rol significativo, ya que la sociedad, luego de atravesar por una revolución industrial, atraviesa por una revolución digital en la cual se ha modificado la forma de hacer negocios, el modelo y tiempo de trabajo, la forma de consumo y no podía faltar la innovación en los modelos de aprendizaje.

George Siemens (2017), investigador y pensador contemporáneo, sitúa al conectivismo como una nueva teoría de aprendizaje que se basa y contextualiza en la era digital, propiamente caracterizada por la influencia directa en la educación, ya que en la misma convergen las teorías del caos, la web, auto organización y la complejidad de dicho proceso. El aprendizaje es un proceso complejo que se caracteriza por ser caótico, de conexión especializada y certeza continua, elementos los cuales el individuo no puede controlarlos, es decir es un conocimiento procesable el cual reside fuera del ser humano, pero que prima de concretarse con conjuntos de información especializada, cuando dichos elementos confluyen en una misma sintonía se podrá evidenciar mayor aprendizaje del cual presentó el individuo en un inicio.

A decir de Siemens (2017), el conectivismo potencia los procesos internos de asimilación de conocimientos, es decir en un mundo digital con información desbordada en la web, esta teoría de aprendizaje busca generar en el individuo la capacidad de diferenciar entre el conocimiento imprescindible del prescindible, desarrollar esta competencia es fundamental en un contexto digital donde la sobrecarga de información que posee el ser



humano sobrepasa la capacidad de análisis de la misma, el conectivismo genera el desarrollo de estas capacidades y reconoce cuando y como las nuevas informaciones pueden alterar los contextos preestablecidos, es por ello que a nivel mundial el principal desafío al cual se enfrenta esta teoría es gestionar el conocimiento, ya que las bases de datos mundiales deben estar conectadas a personas que estén acorde al manejo y al contexto de estos saberes, de ahí que se lo puede definir como aprendizaje.

El conectivismo tiene como punto de partida al individuo, el conocimiento del ser humano debe ser entendido como una red la cual alimenta a las diversas organizaciones sociales de aprendizaje, mismas que a su vez retroalimentan a la red de aprendizaje del individuo, lo que conforma un ciclo de aprendizaje individuo-sociedad que permite al estudiante estar actualizado en lo que compete a los diversos campos de aprendizaje que ha desarrollado mediante las conexiones realizadas y discernidas previamente (Siemens, 2017). El conectivismo se basa en las conexiones entre puntos de información (ya sean contenidos aislados o una red entera) y el aprendizaje; dicho proceso consiste en desarrollar la competencia para diferenciar contenidos relevantes, construir nuevas redes y atravesar dichas redes con la ayuda de los nuevos conocimientos (Sobrino, 2014).

Los modelos conexionistas, comunidades virtuales y redes de aprendizaje por un lado y las teorías de la auto organización y el caos influyeron para que en la primera década del siglo 21 varios autores empezaran a debatir la implementación de una cuarta teoría de aprendizaje denominada “Conectivismo” el cual, supone para sus idearios, una superación innegable de las tres teorías de aprendizaje más aceptadas en la comunidad científica



(conductismo, constructivismo y cognitivismo) ya que posee una característica diferente, el aprendizaje exógeno.

El aprendizaje que se produce de la conexión entre redes es una diferencia que sobresale del conectivismo frente a las teorías de aprendizaje tradicionales, según Siemens (2004), las teorías tradicionales presentan limitaciones frente al conectivismo ya que las mismas fueron desarrolladas en ambientes en los cuales las tecnologías no alcanzaban el impacto que hoy en día poseen, además en aquellas épocas el conocimiento se lo lograba adquirir en procesos más largos de tiempo, a diferencia de la actualidad en donde el conocimiento crece y se alcanza a niveles no imaginados en realidades pasadas, la globalidad a la cual se enfrentan en nuestros días las nuevas generaciones producen que quienes aprenden hoy se desarrollen en diversos contextos laborales, educativos, sociales, económicos, políticos, entre otros, lo que ocasiona que los saberes se desarrollen en diferentes ambientes, aquello significa que el aprendizaje es un proceso en el cual se establece una relación muy estrecha entre el individuo y las actividades que desarrolla en su contexto laboral, lo que un futuro deberá colocar al individuo como identidad del aprendizaje (Gutierrez, 2012).

Las teorías de aprendizaje antes mencionadas no dan la importancia a conocimientos alcanzados fuera del individuo, lo que no ocurre con el conectivismo, el cual soporta sus bases ideológicas en los aprendizajes almacenados y manipulados por las Tics lo que les permite describir cómo ocurre este proceso en cada organización de conocimiento. En palabras de George Siemens (2017), “la tubería es más importante que el contenido que discurre por ella” (p.39). Lo que se contrapone directamente al punto de vista



planteado por Clark en la década de los ochenta el cual señala que los medios tecnológicos son simples vehículos que reparten información (Sobrino, 2014).

Para la teoría Conectivista, el aprendizaje es dinámico y tienen lugar en muchos ámbitos razón por la cual Siemens (2004), Gutiérrez (2012), desarrolla los siguientes principios:

1. ***Aprendizaje y conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones:*** esto es posible gracias a la conectividad de miles de usuarios del mundo entero que permite intercambiar y adueñarse del conocimiento pese a la separación física.
2. ***Aprendizaje es un proceso de conexión especializada de modos o fuentes de información:*** la red está permitiendo que las fuentes de información sean muy amplias y exista gran cantidad de sitios web abiertos a explorar nuevos conocimientos, sin embargo, aquí conviene poder discernir información falsa en fuentes que sean verdaderamente confiables.
3. ***Aprendizaje puede residir en artefactos no humanos:*** actualmente los innumerables avances en uso de Tics han supuesto una nueva visión de la educación permitiendo a docentes y estudiantes conocer una nueva realidad a través de herramientas virtuales, páginas web e incluso simuladores que semejan realidad antes nunca pensadas, ello facilita en gran medida el aprendizaje del futuro.
4. ***La capacidad para conocer más, es más importante que lo actualmente conocido:*** la web 2.0 está permitiendo dar un paso más, esto supone ampliar el conocimiento más allá de los límites y por supuesto utilizar la creatividad para innovar constantemente.



5. ***Alimentar y mantener las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo:*** el mundo globalizado de hoy necesita seres humanos que se atrevan a estar en permanente aprendizaje, razón de más para que se desarrollen competencias que permitan explorar el mundo virtual de manera segura y efectiva.
6. ***La habilidad para identificar conexiones entre áreas, ideas y conceptos, es esencial:*** para poder desarrollar este principio es inherente que el docente pueda ser guía permanente del estudiante generando espacios que permitan ir más allá de lo cotidiano y salir de su zona de confort dejando las puertas abiertas al maravilloso mundo de la tecnología.
7. ***La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje en sí mismo:*** según este principio es importante tomar la iniciativa de querer enfocarse en nuevos aprendizajes e intentar ver más allá de lo conocido, la teoría conectivista realmente es una invitación a tomar constantemente la decisión de aprender en entornos virtuales que ofrecen infinidad de beneficios.
8. ***Seleccionar qué aprender y el significado de la información entrante, es visto a través de los lentes de una realidad cambiante:*** finalmente este principio se centra en ser visionario de una realidad que no es estática, sino que merece ser analizada a diario y sobretodo empaparse de lo que está en constante cambio para poder ser un ciudadano del futuro en mundo totalmente globalizado.

En base a lo antes descrito, toda la propuesta que acarrea el conectivismo viene acompañada de grandes desafíos que afrontar, ¿cómo enfrentarse a este maravilloso reto? Quizás sea una pregunta que retumbe en las mentes de los lectores, ya que si bien es cierto se han analizado las fortalezas que pueden otorgar a las nuevas generaciones un aprendizaje



basado en el conectivismo, no se han señalado las limitaciones que ello puede llevar en contextos educativos donde se carece de recursos, ambientes, conectividad y competencias, pues ello supone el reto al cual se enfrentan los docentes del siglo XXI.

Las sociedades más exitosas a nivel mundial tienen una característica en común, poseen sistemas educativos de excelencia, bajo esta perspectiva muchos países intentan recrear modelos que garanticen a la educación un carácter de fundamental para establecer una sociedad equitativa y justa, en base a lo descrito se evidencia que la educación, en dichas sociedades, es una prioridad; por ende el objetivo principal de las políticas públicas, en Ecuador, debería focalizar sus esfuerzos en esa dirección y permitir que todos los niños puedan acceder a una educación de calidad que consienta el desarrollo de habilidades para su aplicación en contextos reales, además crear situaciones favorables que mejoren la calidad de vida. Sin embargo, las propuestas educativas no se han ajustado al contexto del país y éstas resultan ser poco efectivas, además existe una desvalorización de la profesión del docente que dificulta su desempeño y motivación (Enkvist, 2010).

En la actualidad el rol docente cumple otra función, pues éste hace algunas décadas atrás era visto como poseedor absoluto del conocimiento y mero dueño de las enseñanzas impartidas, sin embargo, hoy en día el docente no posee certezas únicas y es necesario que abra su mente al desafío que supone la nueva educación. Cuando se observa la globalización a la cual están expuestos hoy en día los estudiantes salta a la vista una interrogante ¿Cómo avanzar en este nuevo proceso educativo con generaciones que nacieron y se desarrollaron en pleno auge tecnológico?



Pérez, Castro y Fandos (2016), señalan que las nuevas generaciones son aquellas que desde el momento de su alumbramiento han estado enmarcados en contextos llenos de modelos e instrumentos tecnológicos, razón por la cual varios autores han intentado atribuir una definición para dicha generación, tales como: Generación silenciosa, generación Google, Generación V (Virtual) y también como Generación Z.

La Generación Z observada desde una mirada socio-cognitiva poseen características que sobresalen al de sus anteriores generaciones, dentro de esos rasgos característicos Pérez et al. (2016), señala la concepción de un uso competente en base a las Tics lo que las coloca como fuente principal y autónoma de conocimientos, la capacidad rápida de respuestas, excelente desenvolvimiento dentro de contextos tecno-digitales y la capacidad para desarrollar varias tareas al mismo tiempo lo que según los autores se lo ha denominado *Multitasking*.

Al analizar la información descrita en el párrafo anterior salta a la vista una necesidad imperiosa y una realidad que afrontar, la educación cambió y no se puede trabajar metodologías del siglo XX con generaciones del siglo XXI. Cuando se habla de nueva educación se refiere a que ésta se ha modificado y avanza a pasos agigantados, la evolución de la ciencia y tecnología muestran una nueva mirada hacia la pedagogía, por ende el docente no puede ser el mismo, debe surgir un nuevo pensamiento en el cuál exista mayor criticidad y reflexión, su meta es buscar el protagonismo del estudiante y su rol debe incluir la generación de experiencias que permitan adquirir conocimiento y luego puedan aplicarlo en su contexto, mucho más en ambientes donde la tecnología ya no es una opción sino un camino a seguir.



Como se ha señalado, la educación y el avance de la tecnología a nivel global hace que éstos ahora funcionen en red, sin embargo la pregunta es si estamos preparados para ello, para afrontar una educación transcompleja, la respuesta ideal sería afirmativa, pero aún existen brechas sociales y factores internos y externos que dificultan dicha implementación, pese a ello cabe mencionar que nuestro país ha realizado avances significativos que nos encaminan a una revolución tecnológica y educativa.

En el Ecuador, el avance en cuanto a tecnología y educación está siendo lento, sin embargo, existen ya numerosas herramientas en el campo de la informática que suponen alternativas valiosas a disposición de los docentes para su uso cotidiano en la innovación escolar que busca nuestra educación. Actualmente la adquisición del conocimiento no es lineal y viene dada por numerosas fuentes esto contribuye a enriquecer los modelos pedagógicos actuales.

Sin ir más lejos el avance educativo con ayuda de la tecnología ha supuesto un mayor acceso a la educación, supone la ampliación de nuevas rutas de comunicación, por ello se habla de una sociedad de la información. Que más personas puedan acceder a una mejor educación siempre debe ser valorado como algo positivo, porque el acceso a una educación de calidad es sinónimo de una mejor oportunidad de vida y de un alto desarrollo dentro de la sociedad. Esta visión esperanzadora tiene su objetivo en la visión humanista que ve al sujeto como alguien que piensa, razona y siente.

Dada la realidad del Ecuador y a pesar de la brecha digital que imposibilita, en gran parte, implementar una educación virtual de calidad, las cifras otorgadas por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2019), no son nada desalentadoras ya que las mismas



evidencian un avance significativo de erradicación del analfabetismo digital el cual se redujo 12,9 % al pasar del 25,1% en 2011 al 12,2% en 2015. El estudio realizado por el INEC (2019), permitió identificar datos reveladores sobre el uso de Smart phones en el Ecuador, en el 2015 más de tres millones de habitantes declararon tener un teléfono inteligente en sus hogares, lo que se contrapone directamente a lo evidenciado en 2011 donde la cifra no superaba los quinientos mil habitantes; todo ello supone avances en el campo tecnológico.

Uno de los elementos que más ha facilitado el acceso a la educación online son los Smartphone, dichos artefactos están revolucionando totalmente el camino de acceso a las fuentes de conocimiento, en la actualidad la mayoría de la población se mantiene activa durante gran parte del día y empleando infinitas cargas de datos, esto favorece al acceso instantáneo que se puede mantener con los teléfonos inteligentes, asimismo esto genera una nueva forma de conectarse con conocimientos y nuevos aprendizajes, sin embargo, en el contexto escolar propio de escuelas, colegios y universidades todavía existe una brecha entre los beneficios que se pueden extraer de las TICS y las limitaciones a las cuales se enfrentan los estudiantes. Ovalles (2014), señala que en la última década se han llevado a cabo varias investigaciones que están destinadas a identificar como las TICS revolucionan los modelos de aprendizaje y más aún como se los puede potenciar y mejorar. Dentro de la atención a necesidades educativas, las TICS se coloca como una fuente de recursos constantes para cubrir necesidades actuales y potencialmente futuras, ya que las mismas han invadido toda la sociedad del conocimiento: generaciones que se sienten más cómodas con una pantalla táctil que con textos, generaciones que cuestionan la valía de un campo físico ante un campo de trabajo virtual y generaciones que cuestionan el verdadero rol de



un docente que meramente imparte conocimientos y no genera competencias, tan anheladas en una sociedad carente de criticidad y reflexión como la actual.

2. 4 Plataformas Virtuales en Educación

En busca de dar respuesta a la metodología activa que pretende el conectivismo, surgen las plataformas virtuales; las cuales juegan un papel fundamental en la interrelación con los procesos de enseñanza, ya que las mismas han ganado espacios significativos en los procesos educativos, más aun en contextos propios de la emergencia sanitaria que se vive a nivel mundial, de esta manera las plataformas virtuales están suponiendo una herramienta que podría facilitar la asimilación, adquisición y construcción de aprendizajes significativos.

Pero, a ¿qué se refiere cuando se mencionan las plataformas virtuales? De acuerdo con Barrera y Guapi (2018), son softwares multifuncionales que presentan un entorno virtual con actividades dirigidas que se desarrollan mediante el uso de la web. Según investigaciones de Buzón (2006), las plataformas virtuales son un soporte tecnológico mediante el cual se pueden desarrollar fases del proceso de enseñanza-aprendizaje tales como: planificación, evaluación, implementación y desarrollo de aspectos curriculares. Además, permite al docente presentar enfoques innovadores en lo que respecta a momentos dentro de su proceso de planificación (anticipación, construcción y consolidación) ampliando la gama de escenarios de aprendizaje, lo que puede representar altos niveles de involucramiento por parte del estudiantado.



A decir de Barrera y Guapi (2018), las plataformas virtuales también ofrecen al estudiante un proceso de auto instrucción, permiten un ritmo de aprendizaje individualizado, fortalece el pensamiento crítico- reflexivo, etc. Dependiendo siempre de las actividades y estrategias que el docente planifique, para que el uso de plataformas resulte exitoso es necesario tener en cuenta algunos puntos:

- ✓ El estudiante es el protagonista y centro de su aprendizaje.
- ✓ Tomar en cuenta la parte afectiva y de motivación que afecta la parte cognitiva.
- ✓ El docente es guía del proceso educativo y no impone su punto de vista.
- ✓ Generar competencias en el estudiante para producir conocimiento.
- ✓ Actividades que generen involucramiento y motivación interna del alumno.
- ✓ Proyectos que potencien un aprendizaje más allá de una nota e involucren un conocimiento para la vida cotidiana.

Las plataformas virtuales se están convirtiendo en una herramienta muy común en la enseñanza en nuestro país y en el mundo. Actualmente y debido a la Pandemia generada nivel mundial se han implementado el uso de plataformas tales como Zoom, Google meet, Microsoft Teams, entre otras. Cabe señalar que estas plataformas virtuales poseen un entorno bidireccional es decir ponen en contacto directo al emisor (docente) y los receptores (estudiantes), consiguiendo una comunicación efectiva y directa.

2.5 Terminología utilizada en la Web 2.0



Desde la visión de Seguro y Gallardo (2011) y Fernández y Rivero (2014) existen algunos conceptos que cabe rescatar en esta nueva visión del Conectivismo, a continuación se detallan:

La nube o “cloud computing”: bajo esta visión se han eliminado barreras físicas y ha permitido crear espacios de aprendizaje cooperativo, físicamente el espacio ha desaparecido pero el estudiante continúa interconectado. La nube ofrece infinidad de ventajas que recién hoy en día se están empezando a explotar y utilizar como una herramienta de valiosa existencia.

Aprendizaje semi-presencial “blended learning”

Esta combinación entre asistir y utilizar los recursos tics para los procesos de enseñanza, es un aprendizaje mixto que está dando grandes resultados a nivel mundial pues su desarrollo de competencias prepara al estudiante para una visión futura donde la tecnología es una aliada en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Aprendizaje electrónico “e-learning”

Con este tipo de aprendizaje nos referimos al aprendizaje en línea o virtual que permite la eliminación de barreras espacio-temporales, a diferencia del aprendizaje semi-presencial, éste es completamente virtual y para ello se sirve de dispositivos móviles o laptops. Todo este proceso de aprendizaje solo es posible gracias a los avances tecnológicos que permiten gran flexibilidad y además innovación frente a la educación netamente tradicional (Barrera & Guapi, 2018).



2.6 Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA y AVEA

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje o también conocidos como EVA son sitios educativos basados parcial o totalmente en la tecnología (Segura & Gallardo, 2013). La idea es facilitar el proceso de aprendizaje y motivar el involucramiento del estudiante, además de ser una forma innovadora mediante la cual el docente planifica y enseña. Por su parte Rodríguez, Pérez y Torres (2018), hablan del desarrollo de Ambientes Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (AVEA) que también permiten y apoyan procesos educativos presenciales, semi-presenciales o a distancia, entre ellos el más conocido es la plataforma Moodle.

Las características que deben poseer los EVA y AVEA son las siguientes:

- Ofrecer un entorno confiable y de fácil acceso.
- Que sea interactivo tanto para el estudiante como para el docente.
- Permitir varias opciones o posibilidades en cuanto a su ingreso seguro.
- Tener en cuenta la edad de los estudiantes a quienes va dirigida.

En una sociedad dominada por la tecnología, su acceso es una realidad innegable, más aún debe serlo en los procesos educativos, y aunque ello implica un cambio en la mentalidad docente y su forma de enseñar, debe contextualizarse dicha utilización tal y como se lo ha realizado debido a la emergencia mundial que se está atravesando. Todo esto encaminado a despertar el potencial educativo de muchos estudiantes que están emocionados ante la posibilidad de conocimientos creativos e innovadores.



A decir de Acosta & Gil (2020), la educación del siglo XXI presenta nuevas oportunidades pero también desafíos, de ahí que las plataformas virtuales sean la respuesta a una educación que ve en las Tics una fortaleza para sus procesos educativos. La enseñanza de la Cultura Física como un área fundamental en el desarrollo holístico de las personas debe enfocarse también en el uso del Conectivismo y sus herramientas como un aliado en sus procesos educativos.

CAPÍTULO III

HISTORIA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: ANÁLISIS CURRICULAR

3. Reseña histórica de la Educación Física.

La educación a nivel mundial ha sufrido diversos cambios y avances que hoy en día son evidentes, el paso del tiempo, las nuevas formas de aprendizaje, los nuevos modelos académicos y las nuevas generaciones priorizan nuevos enfoques de enseñanza que no centren su eje en el conocimiento sino en la generación de nuevos aprendizajes que desarrollen sociedades críticas, reflexivas, participativas, autónomas, colaborativas y sobre todo seres humanos con nuevas visiones del mundo, seres integrales.

Como una respuesta para el desarrollo de sociedades modernas, se crea la Educación Física, misma que surge como un campo de conocimiento aplicado, a diferencia de las actividades físicas comunes; lo que diferencia a la Educación Física de la actividad física es empezar a comprenderla como una serie de métodos, objetivos, fines y habilidades necesarias para consolidarse como un campo de conocimiento; vale recalcar que algunas perspectivas de la educación física todavía mantienen la idea del cuerpo y la mente como



parte aisladas de un todo, otorgándole el carácter de único debido a factores genéticos más que desarrollables. Las nuevas perspectivas manejan el concepto de un ser integral, biológico, espiritual, social, psicológico, que mantienen una visión multidimensional y que funcionan únicamente como un todo, incapaz de ser dividido y fuertemente ligado a las circunstancias y contextos en los cuales se desarrolla el ser humano.

La Educación Física, en todas las esferas escolares, es el camino más eficaz para otorgar a las generaciones competencias, valores, actitudes, aptitudes, comprensión y conocimiento, herramientas fundamentales para una participación activa a lo largo de su vida. La UNESCO (2015) en su documento oficial denominado “Educación Física de Calidad: guía para los responsables políticos” señala que:

“Educación Física de Calidad (EFC) es la experiencia de aprendizaje planificada, progresiva e inclusiva que forma parte del currículo en educación infantil, primaria y secundaria. En este sentido, la EFC actúa como punto de partida de un compromiso con la actividad física y deporte a lo largo de la vida. La experiencia de aprendizaje que se ofrece a los niños y jóvenes a través de las clases de educación física debe ser apropiada para ayudarles a adquirir las habilidades psicomotrices, la comprensión cognitiva y las aptitudes sociales y emocionales que necesitan para llevar una vida físicamente activa”. (p. 9)

En base a lo anterior descrito, se puede evidenciar la importancia de la Educación Física en el desarrollo de seres integrales para una sociedad más equitativa y justa, sin embargo es evidente que existe un desconocimiento sobre los objetivos, metas y logros que quiere concretar la Educación Física. Desde tiempos remotos esta área ha evolucionado



significativamente, aunque sea en meras concepciones, en el siguiente apartado se analizará su evolución desde las más remotas civilizaciones primitivas, pasando por culturas orientales como Egipto, India y China, además se conocerá el aporte de las civilizaciones griegas, romanas en la edad media, y por último se conocerá el resurgimiento de la Educación Física en el periodo Renacentista y escuelas modernas como la sueca, alemana y francesa.

A través de los años las actividades físicas han acompañado al desarrollo y la evolución de las sociedades, el ser humano ha desarrollado actividad física con diversos objetivos. En los aspectos religiosos, la actividad física siempre estuvo ligada a aspectos internos de desarrollo corporal, cuerpo y alma como un todo, dentro de las historias de las civilizaciones existen claros vínculos que evidencian la complementariedad entre las ocupaciones humanas y la actividad física, actividades tales como la lucha, la caza, la pesca o las guerras buscaban asegurar la supervivencia de las especies.

En las sociedades primitivas se hallan los primeros vestigios de actividad física, la imperiosa necesidad de subsistir ocasionó que los esfuerzos recaigan en la caza y la pesca, o la necesidad de defenderse o atacar en determinado momento, estas actividades priorizaban de habilidades fundamentales como nadar, correr, trepar, saltar y demás, además con la invención del arco y la flecha el ser humano necesita de entrenamiento constante para dominar esta actividad. Lo antes señalado serían los principios básicos que luego fundamentarían el ejercicio físico (Sainz, 1992).

Dentro de las culturas orientales se encuentra que en la antigua China la forma que hoy en día conocemos como gimnasia ya se la practicaba 2000 años antes por los bonzos de



Tsao-Tsé en lo que lo denominaban como Cong-Fou, además vale recalcar que en la cultura asiática el ejercicio y la ética están fuertemente ligados. En la India los cuatro libros sagrados del brahmanismo denominados “Los Vedas” señalan que la lucha, la carrera, la natación y el salto libre eran parte de los ejercicios militares con los cuales se adiestraba a los jóvenes, al mismo tiempo en la India existe una fuerte interacción entre el ejercicio físico y la religión, el yoga es una muestra clara de aquello, la psicología budista mantiene esta relación íntima entre actividad física y mental. En Egipto la situación no era muy diferente, existe suficiente evidencia científica que señala que a partir del siglo VII antes de Jesucristo existían programas educativos que comprendían actividad física ligada a la gimnasia y el atletismo, en igual forma el deporte estaba relacionado a la religión de esta sociedad.

Según Sainz (1992), para los griegos era fundamental la armonía que debía mantener el cuerpo y el espíritu en el desarrollo educativo de la población, lo que reflejaba un concepto claro de equilibrio y unidad en el desarrollo integral entre los aspectos físicos, mentales y espirituales del ser humano. Esta concepción manejada en la antigua Grecia, otorgó quizás una generación de genios con una cultura nunca igualada por sus predecesores y sucesores. Es quizás en la antigua Grecia donde inicia el concepto filosófico de la Educación Física y la vida como una fase vital en el desarrollo y preparación para la vida, vale recordar que este concepto no fue al azar, sino que estuvo fuertemente ligado a la religión, culminando en la aspiración de alcanzar la perfección del cuerpo.

En Atenas los jóvenes acudían a gimnasios donde escuchaban lecciones filosóficas, seguían cursos de educación física y eran parte del Orfeón (coro sin instrumentos), la



educación que otorgaban a la juventud era integral, es decir intelectual, física y moral. Existen registros históricos que señalan el involucramiento de personajes influyentes para las sociedades contemporáneas; Pitágoras, Platón, Aristóteles, Milón, Herácles, Homero entre otros, fueron parte de esta cultura que buscaban el culto al cuerpo y al alma como un todo, y es así como los Juegos Olímpicos, con su infaltable influencia política, crearon la imagen de una paz sagrada (Torrebadella, 2017).

Tanto en Esparta como en la antigua Roma, la actividad física estaba ligada netamente a labores y fines militares, Esparta era reconocida mundialmente por contar con los soldados mejor preparados ya que tenían entrenamientos severos. En Roma el objetivo era mejorar sus ejércitos para conquistar la mayor parte de territorios. Roma luego de conquistar a Grecia, adoptó todas las ideas de los griegos que iban acorde a la Educación Física, pero a diferencia de ellos estas actividades carecían de sensibilidad, estética e idealismo y sus espectáculos se alejaban mucho de ser eventos edificantes para el alma y el cuerpo de los romanos. El consejo cristiano del imperio romano, en el año 394, durante el periodo de Teodiso el grande, decidió abolir totalmente el concepto inicial de los juegos olímpicos, ya que la idea de la iglesia católica se contraponía directamente al culto al cuerpo, lo que significó la casi erradicación de la Educación Física durante la edad media (Sainz, 1992; Torrebadella, 2017).

Durante la Edad Media se eliminó casi en su totalidad la importancia que se daba anteriormente a la actividad física como una vía de glorificación al desarrollo del cuerpo y alma. Con la desaparición de los Juegos Olímpicos, dado a la inmersión del cristianismo, a invasiones de bávaros y la caída del imperio Romano, se retornaron a formas primitivas de



la actividad física, la caza y la guerra fueron dos muestras de ello. Es así como en la Edad Media la Educación Física como tal sufrió un fraccionamiento en dos ramas: los deportes de combate y la caza (practicados por los nobles de la época) y algunos deportes atléticos y juegos (practicados por el pueblo).

Una de las épocas que más ha influenciado a las generaciones, incluso a la actual, es el Renacimiento, el cual inicia en el siglo XVI y se caracterizó por una admiración innegable hacia el bagaje cultural de los griegos y una visión hacia la práctica física. La influencia renacentista sobre la actividad física fue considerable lo que provocó una nueva esencia filosófica con respecto al cuidado integral del cuerpo. La relevancia que adquirió la Educación Física durante el siglo XVI y XVII se enfocó en dar a conocer a los educadores la utilidad de la actividad física en la formación de las nuevas generaciones. Rabelais, Rousseau, Montaigne, Lache y Spencer fueron quizás la mayor influencia en ahondar en este nuevo concepto. En palabras de Julio Rodríguez: (como se citó en Sainz, 1992)

“Las magníficas escuelas del renacimiento hicieron de la educación física, una parte importante de la educación e incluyeron en los programas de actividades los ejercicios de equitación, carreras pedestres, saltos, esgrima, diversos juegos con pelotas, etc., que eran practicados todos los días por los alumnos, al aire libre y sin limitación de tiempo” (p.14).

Un paso previo al concepto histórico de la Educación Física es la Edad Moderna. Desde 1800 las escuelas diferencian claramente tres zonas para encarar los ejercicios físicos, prácticamente ligadas únicamente a la gimnasia:



- La escuela alemana: en este contexto la gimnasia mantuvo un enfoque humanista, Go Muths (1759-1839) y otros grandes pensadores de la época moderna alemana emprendieron la lucha para que la gimnasia sea concebida como un área fundamental de la pedagogía alemana, todo ello en busca del desarrollo integral de sus nuevas generaciones.
- La escuela Sueca: tomando como referencia las ideas alemanas propias de Guts Muths, Franz Nachteggall (1777-1847) instaura y propaga las concepciones de la nueva Educación Física en Copenhague, donde además funda el primer institutito privado de gimnasia en todo el continente Europeo, más adelante, y ya con una influencia fuerte de Nachteggall se introdujo en 1801 la gimnasia como una materia fundamental en la Educación General Básica, y tres años más tarde se funda el primer instituto educativo en gimnasia, aunque poseía un enfoque militar.
- La escuela francesa: Una de las más grandes guías para la actualización de la Educación Física fue la escuela francesa. Las ideas de Muths ((1759-1839) sobre la importancia de la gimnasia fueron retomadas en Francia a cargo de Francisco Amorós y Ondeano (1770-1848), militar y pedagógico español, conocido mundialmente por ser uno de los fundadores de la modernización en la Educación Física. La pedagogía aplicada a los modelos amorosianos dominaron el panorama civil y militar en Francia. En 1850 se introduce, mediante una ley, a la Educación Física como una materia escolar. En 1890 evoluciona el concepto empirista de Amorós y en 1906 Georges Hébert (1875-1956) crea su modelo “natural” basado en formas primitivas de actividad física, es innegable la influencia amorosiana en



los procedimientos de Hébert aunque sus concepciones primitivas diferían en esencia de Amorós, sin embargo no se le puede restar mérito a Hebert ya que logró posicionar una visión favorable de la Educación Física, en una época que no otorgaba las facilidades necesarias (Sainz, 1992; Torrebadella, 2017).

Resumiendo lo planteado, la importancia de la Educación Física en el desarrollo de seres integrales ha sido importante desde el inicio de las civilizaciones, sin embargo y según Torrebadella (2017) existe una minusvaloración y desacreditación pedagógica hacia el área como tal, debido quizás a la falta de estandarizar una concepción propia, o a las permanentes contradicciones curriculares que se han presentado, todo ello ha generado un nulo interés por el valor histórico y cultural de la Educación Física. A pesar de las falencias existentes a nivel mundial, en el contexto ecuatoriano se han implementado medidas que buscan potenciar a la Educación Física como un área esencial en los contextos académicos locales, incluso desde reformas curriculares que se analizarán en el siguiente apartado.

3.1 Currículo Nacional y Educación Física

El Currículo Nacional es un documento en el que se plasma los procedimientos a seguir en el ámbito educativo, en él se establecen pautas, valores, destrezas y resultados que se deben obtener en las diferentes áreas educativas. El currículo ecuatoriano ha pasado numerosas actualizaciones y reformas, la primera en 1996, sin embargo, no había una línea clara entre contenidos y destrezas. Más adelante en 2010 se estableció una nueva reforma basada en un enfoque de pedagogía crítica cuyo protagonista era el estudiante, en 2016 la visión futurista de algunos docentes y modelos educativos exitosos, instauró esta última reforma que afecta directamente la enseñanza de la Educación Física.



En base a lo antes descrito, el Ministerio de Educación ecuatoriano, señala que todo nivel escolar supone un proceso de selección, organización y distribución del conocimiento, en busca de favorecer procesos educativos acordes a la realidad social de cada nación, de esta manera los lineamientos del currículo nacional mantienen una línea flexible que permite al docente contextualizar los saberes sin dejar de lado las características de sus estudiantes y así consolidar metodologías que coloquen como protagonista del proceso al estudiantado (Ministerio de Educación, 2016).

La constitución de la República de Ecuador, en el artículo 27 menciona que:

“La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto de los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar” (Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador, 2008, pág. 16).

De ese modo, se entiende que la Educación Física, como parte fundamental del sistema educativo ecuatoriano, prioriza el desarrollo holístico del estudiantado, por ello asume el reto de incluir prácticas habituales, saludables y responsables con el objetivo de contribuir a una mejora integral individual y colectiva, todo ello dentro del marco del buen vivir. En consecuencia, el Ministerio de Educación mediante el Acuerdo Ministerial 41-2021, resolvió incrementar de dos a cinco horas semanales de Educación Física, todo esto



encaminado a fortalecer sus capacidades físicas, psicológicas e intelectuales que contribuyan a una mejor calidad de vida desde su individualidad hacia su colectividad (Ministerio de Educación, 2016).

Actualmente la visión de la Educación Física responde a las necesidades que se han observado y además se enfoca en ofrecer un currículo equilibrado y no sobrecargado, sin embargo, la expectativa que ocupa dentro de las demás áreas académicas, ha mermado la importancia de esta asignatura, haciendo de ella una materia meramente recreativa y sin importancia. Cabe señalar que la propuesta de la Educación Física debe fundamentarse en valores éticos que contribuyan a formar ciudadanos conscientes y que puedan adaptarse a la realidad presente, para ello es fundamental que el docente trascienda lo escrito en el papel y pueda inundar de aprendizajes significativos todos los espacios de clase, esto sin importar si es de manera presencial o virtual.

Como se indica en párrafos anteriores el área de Educación Física ha pasado por varias reformas, mismas que sustentan sus criterios en documentos como:

- *El Plan Nacional del Buen Vivir 2013- 2017*: en él se detalla que existen altos niveles de sedentarismo en la población ecuatoriana, situación que ha provocado que más del 50% posea sobrepeso y obesidad, esta dura realidad es muy preocupante ya que solo un 11% realiza ejercicios físicos de manera regular (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013).
- *Ley del Deporte, Educación Física y Recreación*: en su título V denominado “De La Educación Física” menciona que dicha área es fundamental para el desarrollo psicomotor mediante la implementación de actividades físicas. Su objetivo es el



desarrollo integral del ser humano en todas sus facetas, esto repercutirá en una mejor calidad de vida y por ende en un mejor desarrollo para la sociedad en la que habita. Además, se establece que los centros educativos deben poseer todos los materiales que les permitan cumplir con la carga horaria establecida y con ello contribuir al desarrollo de las capacidades físicas e intelectuales de los estudiantes.

3.2 Contribución del área al perfil de salida del Bachiller ecuatoriano.

El currículo ecuatoriano establece, en todos sus niveles, la realización de actividades dentro del área de Educación Física, se enfatiza en tomar al estudiante como sujeto multidimensional (corporal, motriz, emocional, sensible, intelectual, espiritual y social); en el mismo sentido pretende animar a los futuros egresados a continuar con ramas afines que puedan permitir a futuro prácticas profesionales relacionadas con la Educación Física (Ministerio de Educación, 2016).

Bajo esa perspectiva, el perfil ecuatoriano también se nutre de esta área imprescindible, a continuación, se detalla la contribución de la Educación Física en Educación (EFE):

- Reconocen que el sujeto se compone de diversas facetas, es decir es multidimensional, explota y motiva su aprendizaje para la construcción de su identidad.
- Identifican la importancia de la alteridad, es decir comparte y se relaciona con los otros favoreciendo un aprendizaje colaborativo, además de propiciar un intercambio respetuoso en la sociedad pluricultural que posee el país.

- Propician ejercicios variados que involucran las prácticas corporales beneficiando su calidad de vida y su salud.
- Permiten al estudiante identificar herramientas conceptuales y actitudinales mejorando su capacidad de decisión y determinación en la vida.
- Valoran los espacios y medios naturales como fuentes de recursos que invitan a realizar ejercicios al aire libre garantizando la sustentabilidad de la biodiversidad actual.

El presente documento, no pretende juzgar los procesos históricos de la educación física, sino establecer nuevos lineamientos que permitan a los docentes tener claros los objetivos de la asignatura, en este caso, el conocimiento corporal de uno y otras prácticas corporales conocidas históricamente por su constructo social como la danza, la gimnasia, los juegos ancestrales, deportes, entre otros, quienes deberían ser el pilar fundamental de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Figura 1

Bloques Curriculares desde la perspectiva del Currículo Nacional



La

figura muestra los



6 bloques curriculares que plantea el Currículo Nacional (Ministerio de Educación, 2016).

Bloque 1 se denomina Prácticas lúdicas: los juegos y el jugar, hacen hincapié en prácticas corporales que poseen, reglas, objetivos y una estructura lógica, estos procesos contribuyen a mejorar las relaciones personales, establecer vínculos colectivos y establecer procesos creativos.

Bloque 2 se denomina Prácticas gimnásticas: son actividades que se centran en el cuerpo, buscan la habilidad en el movimiento mediante procesos armónicos. Entre los objetivos, se pretende desarrollar la mejora en su condición física, dominio del cuerpo y desarrollo de la autoestima y confianza.

Bloque 3 Prácticas Corporales expresivo- comunicativas: permiten manifestar los estados de ánimo de los participantes, además de emitir mensajes y facilitar la comunicación, muchas veces se relacionan con el arte. La meta fundamental de este bloque es promover formas de interactuar potenciando lenguaje corporal de manera individual y luego colectiva.

Bloque 4 Prácticas deportivas: en ellos a diferencia de los juegos, tienen reglas establecidas, su objetivo es obtener un ganador permitiendo tener un reglamento previamente establecido. Los deportes se pueden practicar de manera colectiva e individual, todos presentan desafíos motrices, pero es muy importante que se trabaje siempre el sentimiento de equipo y cooperación.



Bloque 5 Construcción de la Identidad corporal: hace referencia a la percepción que se tiene de uno mismo, es decir permite el reconocimiento de cada uno a lo largo de la vida, permite romper las barreras y estereotipos de belleza que muchas veces dificultan la convivencia. Estas prácticas corporales facilitan el conocimiento de niñas, niños y jóvenes, reconociendo mejores maneras de actuar y además empiezan a formar parte valiosa de la sociedad en la que viven.

Bloque 6 Relación entre prácticas deportivas: este bloque pone de manifiesto la relación entre salud, condición física y los ejercicios que se proponen en el área, actualmente y en una sociedad sedentaria es muy valiosa la reflexión sobre la condición personal y el impacto de las prácticas corporales en la vida de las personas. Finalmente cabe rescatar que este bloque enfatiza en los controles médicos y en un estilo de vida saludable como base de un cuerpo y mente sana.

3.3 Prácticas inclusivas de la Educación Física

Actualmente, los procesos de inclusión no están exentos en la sociedad, menos aún en los ámbitos educativos, por esta razón en el currículo encontramos también definiciones e información relativa a aquellas prácticas corporales que poseen un sentido contextualizado, permitiendo y generando aprendizajes acordes a la diversas capacidades que el estudiante puede poseer, esto es sin distinción de género, religión, discapacidad, etnia o cualquier modo de estigmatización (Ministerio de Educación, 2016).

Desde esta perspectiva, la educación física inclusiva, tiene la obligación de garantizar el desarrollo motor, cognitivo y emocional de cada uno de sus estudiantes,



en esta tarea los docentes deben facilitar dicha consecución brindando confianza y seguridad a los estudiantes principalmente en aquellos cuyas experiencias resulten más complejas o vulnerables.

3.4 La Educación Física como soporte en tiempos de pandemia.

La realidad de una Pandemia en pleno siglo XXI, era un escenario poco probable, sin embargo, el COVID-19 ha llevado a repensar el actuar de la humanidad en varias dimensiones de sociales. Bajo ese contexto, las TICs están siendo un aliado fundamental en todos los campos, especialmente en el educativo, por lo tanto se han planteado numerosos cambios enfocados a desarrollar habilidades y competencias en todos los niveles de la educación. Esta perspectiva, viene acompañada de lo que años atrás, ya apuntaba la Organización Mundial de la Salud OMS, y es que la disminución y aumento de la cobertura y calidad educativa sólo puede ser superada si se toma en cuenta las Tics como una aliado de los procesos educativos (Acosta & Gil, 2020).

Es así como casi veinte años después la realidad social actual, ha obligado a las instituciones educativas a repensar sus prácticas e incorporar herramientas tecnológicas como único medio para poder mantener activo los procesos escolares en todos los niveles. Este nuevo modelo educativo, trae grandes desafíos, pero también muchas oportunidades de ser innovador y creativo, deja de lado paradigmas tradicionales y centra su aprendizaje en poner al estudiante como protagonista e integra las TIC en el currículo, además y debido a la creciente globalización en el mundo, debe preparar estudiantes competentes que pueden desenvolverse a nivel nacional e internacional.



En Ecuador, las clases presenciales se paralizaron desde el mes de marzo, fue en ese momento cuando el Ministerio de Educación, implementó un plan educativo a distancia con uso de herramientas TIC, algunas instituciones educativas y universidades optaron por utilizar aplicaciones como ZOOM, Microsoft Teams u otras (Rea, Palacios, & Yuquilema, 2020). Desde la perspectiva antes mencionada, también destacan las plataformas Learning Management System LMS, pues son espacios de aprendizaje que se enfocan en ofrecer a distancia capacitación constante, la misma posibilita crear aulas virtuales facilitando la relación entre docente y discente.

Después de todo lo analizado, cabe señalar que la Educación Física debe continuar, siendo una práctica transformadora, entiéndase ésta como una actividad social que se adapta y evoluciona de acuerdo al contexto que el mundo esté atravesando. Este cambio viene acompañado de nuevas formas de entender el cuerpo y la mente como un todo, sólo las versiones innovadoras de la educación física son las que sobrevivirán en el futuro (Kirk, 2016). En conclusión, cabe destacar que la permanente capacitación del personal humano, la incorporación de las TIC en educación y el desarrollo de competencia en el estudiante, es una necesidad imperante, y con mayor razón en la sociedad globalizada que demanda en la vida diaria el uso de conectividad, sistematización, almacenamiento y digitalización de la información. (Cardiel, 2020; Failache, Katzkowicz y Machado, 2020).

CAPÍTULO IV

GUIA DE APLICACIONES TICS PARA TRABAJAR EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA



4. 1 Aplicaciones online y Gamificación

El contexto de los procesos educativos actuales, hace repensar la práctica docente y las estrategias o materiales que se utilizan para generar aprendizajes significativos en los estudiantes. La educación actual se maneja bajo perfiles virtuales en donde la tecnología juega un papel fundamental, razón por la cual se plantea la necesidad de generar una Guía Didáctica que ofrezca una gama de alternativas digitales que faciliten el trabajo en el área de Educación Física.

En este sentido, conviene indicar ¿Qué es una guía didáctica y cuál es su importancia? A decir de García (2014), es un documento que proporciona materiales, estrategias y permite llegar de manera asertiva a los procesos cognitivos de los estudiantes, la guía correctamente elaborada es un elemento motivador en los procesos educativos de los estudiantes, se genera un alto involucramiento y métodos mucho más activos y participativos, además de facilitar el trabajo diario de docentes aportando con estrategias viables que podrían facilitar su labor docente mediante el uso de la tecnología tanto de manera presencial como virtual.

La iniciativa que pretende esta guía es fomentar el uso de Tics en el área de Educación Física fortaleciendo la metodología utilizada y favoreciendo la enseñanza virtual que no permite el retorno presencial a clases por la Pandemia del Covid-19 que se lleva dando a nivel mundial. La educación, en este tiempo, ha debido reinventarse, buscar otras estrategias y modelos que satisfagan mejores formas de enseñar y por qué no de aprender, es hora de incorporar innovaciones que faciliten la educación del siglo XXI.



La presente guía, se basa en la metodología activa llamada Gamificación o aprendizaje basado en juegos. Incorporar aplicaciones lúdicas al aula genera un alto involucramiento y sobretodo motivación en el estudiante. El juego ha sido y es una de las mejores maneras que se pueden aplicar para generar aprendizajes significativos, jugando se genera estrategias, desarrollo del pensamiento, trabajo cooperativo, se aplica límites y reglas, etc. Al hablar de juego en el aula o Gamificación debemos tener presente que éste debe ser diseñado por el docente tomando en cuenta el contexto y, por lo tanto, actualmente, los juegos tecnológicos son una estrategia que debe estar presente en educación.

En base a lo anterior descrito, cabe destacar, que para el diseño de juegos mediante aplicaciones en línea es fundamental conocer al grupo de alumnos que forman parte de la clase, pues se debe recordar que los grupos son bastante heterogéneos y cada uno posee intereses diferentes. Al partir del contexto se asegura la participación de la gran mayoría y no sólo de un mínimo; la pieza fundamental en todo este proceso, tanto en capacitación como en ejecución es el docente, el cual debe actuar como un guía en este proceso de inmersión tecnológica. La generación de competencias digitales a priori debe ser alcanzada por el docente antes de compartirla con el estudiantes.

Si se ha de citar de citar algunas ventajas de los juegos en aplicaciones online, serían: el despertar de los sentidos mediante las imágenes coloridas, escenarios dinámicos y diferentes, capacidad de seleccionar personajes, sumergirse en un mundo fantástico, generar adrenalina por el sentido de competencia o recompensa, descubrimiento de un proceso práctico y no lineal, entre otros (Díaz, 2018). Además, de lo ya mencionado, cabe



señalar que numerosos estudios refieren a lo lúdico o el juego como una de las mejores estrategias de aprendizaje y una de las cuales presenta mayor involucramiento.

4.2 Recomendaciones generales

Para la elaboración de esta guía de aplicaciones del uso de las TICS en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de Educación Física se muestran algunas aplicaciones tales como: Activilandia, que basan su mecánica en el juego o Gamificación, e invitan al docente a generar nuevos modelos educativos, a continuación, se explica la intencionalidad que posee cada una, su funcionamiento, el objetivo, entre otros aspectos que pueden contribuir a facilitar las clases online y sobre todo a su implementación en el área de Educación Física.

4.3 Guía de aplicaciones prácticas para el área

Activilandia. Nivel: niños de 6 a 12 años

QUIZIZZ. Nivel: niños de 8 años en adelante.

ClassDojo. Nivel: niños de 6 años en adelante.

Escape room. Nivel: Las experiencias en docentes que han implantado Escape rooms señalan que la misma se puede llevar a cabo desde la Egb hasta contextos universitarios (Garcia, 2014).

Nombre de la aplicación: “**Activilandia**”

Reseña de la aplicación: La obesidad infantil a nivel mundial ha incrementado en los últimos años, razón por la cual el Gobierno español, decidió en el año 2013, implementar



una página web que promueva una alimentación saludable y actividades físicas que permitan cambios sustanciales para una mejor calidad de vida (Hernández, 2019).

Objetivo de la aplicación: Sensibilizar, informar y jugar de manera práctica en temas relacionados a la salud, el juego, el deporte y la música a través de este divertido parque temático y sus numerosas atracciones que favorecerán el aprendizaje de diferente manera.

Explicación del uso de la aplicación: Activilandia es una página web de libre acceso, que es promovida por la Agencia Española de Seguridad Alimentaria y Nutrición (AESAN) del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, esta multiplataforma lúdico educativa se presenta como un Parque Temático Virtual que ofrece recursos didácticos enfocados a los niños, contiene ejercicios prácticos, alimentación variada y equilibrada, música, deportes y muchos juegos, es una estrategia sencilla y fácil de utilizar por el docentes y el estudiante.

El formato de esta página web resulta tan atractivo para los niños ya que recuerda la diversión de los parques temáticos de acceso presencial o incluso los tan llamativos videojuegos, es importante resaltar su accesibilidad desde varios dispositivos como laptops, computadoras, Tablet y Smartphone, también conviene destacar el uso de una iconografía que muestra las actividades, atracciones, concursos, observatorio y un espacio de descargas. Bajo el lema “que sano es divertirse”, Activilandia presenta además una alerta de seguridad que no permite exceder el tiempo de 45 minutos en su uso, ello evita el uso desmedido de la tecnología.

De las 10 atracciones que ofrece la multiplataforma, quizá las que más enriquecerían el área de Educación Física son:



- *La máquina de Latir:* cuyo contenido se enfoca en el músculo principal del cuerpo humano que es el corazón, en esta actividad se puede realizar juegos de preguntas, se muestra hábitos saludables y además contiene información del sistema circulatorio.
- *Diverdeportes:* aquí se presenta la variedad de deportes y actividad física que ellos permiten, además existen canchas, estadios, pistas de tenis, gimnasios, entre otros, con ayuda de sus interactivos videos facilitarán el aprendizaje de los deportes y sobretodo de su puesta en práctica.
- *Los requetebuenos:* este espacio permite al estudiante trabajar en alimentación, dieta sana y equilibrada, esta atracción facilita además la comprensión de la energía como fuente principal del cuerpo humano.
- *Fuerza y poder:* aquí se muestra un volcán listo para erupcionar y con ello relaciona la actividad que tienen los huesos, músculos y articulaciones del cuerpo humano, para poder salir bien librado de dicha situación.

Contenidos: Deportes, juegos, música, animaciones, alimentación sana.

Nivel: niños de 6 a 12 años

Sugerencias: Para facilitar el trabajo en la mencionada página web, se adjunta el link de ingreso gratuito <http://www.activilandia.aecosan.msssi.gob.es/>. Además, se anexa un ejemplo de la variedad de actividades que se pueden encontrar.

Nombre de la aplicación: “QUIZIZZ”



Reseña de la aplicación: El QUIZIZZ es una aplicación en línea que posee un software gratuito destinado al desarrollo de presentaciones para trabajar un contenido o para realizar cuestionarios, con esta herramienta se fomenta la metodología activa basada en el juego o Gamificación, su interfaz es realmente sencilla y fácil de usar.

Objetivo de la aplicación: Realizar cuestionarios divertidos a través del uso de internet de manera que el estudiante experimente un aprendizaje significativo a la par que práctico, dinámico y motivador.

Explicación del uso de la aplicación: QUIZIZZ es una aplicación digital de acceso libre y gratuito que fundamentalmente permite la realización de cuestionarios con opción múltiple o de verdadero y falso, para ello el docente debe elaborar o modificar un cuestionario y ponerlo a disposición del alumno mediante el uso de un código, es necesario un dispositivo electrónico como puede ser computadora, Tablet o Smartphone.

La motivación principal en este tipo de actividad, es que al final de cada pregunta se muestra la opción correcta, una tabla de resultados y la puntuación de quiénes se encuentran en primer lugar, esta estrategia resulta muy llamativa en los estudiantes ya que genera una especie de competencia que aumenta sus niveles de involucramiento y emoción a la hora de aprender contenidos nuevos o repasar aquellos que han sido trabajados (Moya & Soler, 2020).

Para llevar a cabo cuestionarios en esta aplicación, el docente debe ingresar a la página principal de QUIZIZZ y registrarse, posterior a ello tomará un test para ser editado o también puede escoger la opción “crear”, en cada pregunta el profesor es quien elige el tiempo asignado para dar cada respuesta, además esta herramienta permite tanto a docente



como estudiante, descargar mediante un fichero de Excel, el feedback del trabajo y con ello reforzar de manera grupal o realizar un análisis más individualizado (Vergara, Mezquita, & Gómez, 2019).

Contenidos: temas educativos de las distintas áreas escolares.

Nivel: niños de 8 años en adelante.

Sugerencias: Para facilitar el trabajo en esta plataforma, se adjunta el link de ingreso gratuito <https://quizizz.com/>

Nombre de la actividad: “Escape room”

Reseña de la aplicación: Los modelos educativos actuales han ocasionado una carencia de motivación y una elevada tasa de absentismo por parte de estudiantes que acceden a los sistemas educativos tradicionales, una alternativa que surge ante esta falta de involucramiento es la gamificación educativa considerada una metodología indispensable en la formación de las nuevas generaciones de docentes. Dicha gamificación erróneamente se cree que se puede dar únicamente en espacios escolares infantiles, sin embargo, según García (2019), esta metodología se puede dar en cualquier esfera educativa incluso hasta los niveles superiores de educación ocasionando grandes cuotas de aprendizaje significativo en los estudiantes. Una estrategia que viene acompañada de esta metodología, y que ha tomado gran relevancia en los últimos años es el Escape room, concepto que se maneja en la educación preescolar (García, 2019; Segura & Parra, 2019; Garcia, 2014).



Este modelo de gamificación ha sido potenciado paulatinamente en los espacios escolares, mismo que potencia el desarrollo de habilidades mentales en el estudiantado. Si se refiere a su origen lúdico se debe situar en el 2007 en Japón, aunque velozmente fue aceptado en toda Asia y posteriormente en toda Europa (García, 2019; Castro, 2018). La interacción cercana y real con objetos, el reto que supone la actividad, la emoción y rapidez con la que se lleva la actividad, la dinámica de las actividades y el trabajo cooperativo quizás son efectos que producen en el estudiantado un alto involucramiento en los procesos educativos (Castro, 2018).

Objetivo de la aplicación:

Utilizar la metodología activa del Escape room para generar mayores cuotas de involucramiento en el estudiantado mediante la aplicación de Tics tanto para contextos virtuales como presenciales.

Explicación del uso de la aplicación:

Vale recalcar que el objetivo principal del Escape room es que los estudiantes resuelvan una serie de enigmas y problemáticas a las que se le enfrenta con un planificación previa del docente, con esta estrategia los estudiantes acompañan su conocimiento adquirido durante las sesiones de clase con la actividad física que tienen que implementar para resolver cada reto, además se enfrentan a diversos puntos de vista por lo que sus habilidades colaborativas y de resolución deben evidenciarse para lograr su objetivo, también su capacidad de reflexión y criticidad debe aplicarse ante las problemáticas a las cuales se enfrentan , según Castro (2018), Segura y Parra (2019), cuando el estudiante



evidencia involucramiento en la actividad desarrollada su capacidad de asimilar los conceptos teóricos se potencia y se ejecuta de mejor manera en la resolución de casos.

Segura y Parra (2019), señalan que los Escape room se pueden diseñar de tres formas:

- Modelo lineal: los retos están ordenados y se debe seguir una secuencia para alcanzar el objetivo fijado.
- Modelo abierto: los retos no están ordenados y se pueden resolver en el orden que el grupo decida.
- Modelo multilineal: supone una combinación de los dos anteriores, ya que introduce retos que deben realizarse de manera ordenada y otros no.

Por otro lado vale recalcar que el rol del docente durante esta estrategia es fundamental, es por ello que antes de poner en marcha la gamificación dentro de sus espacios escolares es conveniente trabajar las diversas temáticas dentro de las aulas, con la finalidad de propiciar el interés del grupo, conocer el perfil del estudiantado y establecer roles acordes al grupo, además, es sumamente importante establecer objetivos educativos claros y alcanzables todo ello con la finalidad de otorgar una evaluación acertada una vez finalizada la actividad (García, 2019).

La elaboración de cada reto debe ser organizada detalladamente, ya que cada prueba llevará a la resolución de la siguiente, vale recalcar que el tiempo asignado para resolver cada enigma no debe exceder los 5 minutos, esto con la finalidad de evitar la desmotivación del grupo. Cada reto debe ser planificado de una manera versátil, no predecible, se puede aplicar acertijos, puzzles, búsquedas de códigos QR, realidad aumentada y ejercicios físicos que generen involucramiento en los escapistas, aquí es fundamental señalar que dichos



contendidos deben estar íntimamente ligados a los bloques curriculares que se trabajen en clase. También es importante adecuar los espacios con ambientaciones que aludan a la temática a trabajar, la colocación de las pistas tiene que ser ubicadas de forma estratégica, recordado que el objetivo es salir de la habitación pero resolviendo todas las pruebas (Segura & Parra, 2019).

El trabajo colaborativo es fundamental, que el mismo permitirá establecer zonas de desarrollo próximo entre compañeros y por ende resoluciones conjuntas, lo ideal sería dividir a los grupos de máximos 5 personas y colocarlos en diversos espacios con diferentes rutas, el uso de las Tics es fundamental ya que se puede dar inicio a la actividad con la creación de un video por parte del docente donde explique la misión que se tendrá que resolver. En lo que respecta al tiempo a emplear, se recomienda que la misión no exceda el periodo de clase (40 minutos) ya que de lo contrario se perdería el involucramiento en el desarrollo de la actividad. Además, es necesario que el docente otorgue al grupo que logró salir primero, una especie de recompensa, puede ser un diploma o certificado de felicitaciones por la hazaña lograda. Una vez finalizada la actividad es necesario realizar una retroalimentación o Feedback que englobe opiniones surgidas de la actividad, sugerencias otorgadas u observaciones por parte del grupo (Castro, 2018).

Contenidos: Juegos Simbólicos, Juegos Reglados, Trabajo colaborativo, Aprendizaje basado en problemas.

Nivel: Las experiencias en docentes que han implantado Escape rooms señalan que la misma se puede llevar a cabo desde la Educación General Básica hasta contextos universitarios (García, 2014).



Sugerencias:

Dada la situación sanitaria por la cual atraviesa el planeta, los docentes se han visto obligados a implementar tecnologías dentro de sus espacios escolares, es por ello que el Escape room se ha convertido en una metodología activa que se la puede realizar tanto presencialmente como on-line, a continuación, se adjuntan links para que el docente pueda acceder a estos recursos tanto de manera presencial como virtual:

Modelo presencial:

https://www.researchgate.net/profile/Adrian-Segura-Robles/publication/334593388_Como_implementar_metodologias_activas_en_Educacion_fisica_Escape_Room_How_to_implement_active_methodologies_in_Physical_Education_Escape_Room/links/5d336e1d4585153e5913ccc1/Como-implementar-metodologias-activas-en-Educacion-fisica-Escape-Room-How-to-implement-active-methodologies-in-Physical-Education-Escape-Room.pdf

Modelo virtual:

<https://eloutput.com/videojuegos/listas/mejores-escape-room-online-gratis/>

<https://www.cazadoresdeescapes.es/lacuradelvirus/>

<https://homeplayscape.com/games/el-antidoto>

<https://view.genial.ly/5e6f846a80c12e0fd17b3bc8?fbclid=IwAR1DfsAfu6w5VAyXV19gS3jO8ivC9hAB1479jaJcGE59HFi9bKy4kX84-FQ>



Nombre de la aplicación: “ClassDojo”

Reseña de la aplicación: Classdojo es una aplicación online de carácter gratuita que es utilizada por millones de docentes y estudiantes en todo el mundo, mediante el uso de esta estrategia se puede organizar grupos o de manera individual asignar puntos o recompensas por la realización de trabajos. Fue creada en 2011 por San Chaudhary y Liam Dom.

Objetivo de la aplicación: Asignar recompensas de manera individual o grupal a los estudiantes, mediante el uso de la aplicación y generar en ellos un alto grado de involucramiento en las actividades que el docente realiza.

Explicación del uso de la aplicación: En el aula, el docente debe trabajar con variedad de estudiantes, hoy en día la virtualidad precisa de estrategias como Classdojo, una aplicación basada en una economía de fichas que permite al docente de manera individual o grupal, asignar puntos por el comportamiento o la realización de actividades. Esta estrategia se presenta como un estímulo positivo para el trabajo presencial y semipresencial.

La aplicación permite el seguimiento de padres de familia o representantes y resulta un apoyo fundamental del docente, Classdojo tiene una interfaz muy sencilla de usar y es de carácter gratuita, para realizar su ingreso se necesita poseer un correo y registrarse en la misma, ya dentro de la aplicación, ésta posee una serie de iconografía que permite colocar cronómetro, designar participación de los alumnos, ver la asistencia, creación de grupos, medidor de ruido, entre otros.

Contenidos: temas educativos de las distintas áreas escolares.

Nivel: niños de 6 años en adelante.



Sugerencias: Es una aplicación que puede usarse tanto en el modelo presencial como virtual, para facilitar el trabajo en esta plataforma, se adjunta el link de ingreso gratuito <https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true>

DISCUSIÓN:

La generación de conocimiento no dista de ninguna realidad, la sociedad y la virtualización en la cual se ha sumergido es evidente en cada contexto socio-cultural, adquirir productos, compartir ideas, adquirir servicios y la educación hoy en día utilizan medios digitales, la realidad es que el mundo y su contexto ya no es el de antes. La sociedad del conocimiento está expuesto a cambios y revoluciones violentas, la pandemia evidenció las grandes falencias que posee el sistema educativo ecuatoriano, por ende urge una revolución del conocimiento, misma que precisa de un involucramiento total del docente innovador del siglo XXI.

En base a lo anterior descrito, el rol del docente llega a ser fundamental en la implementación de las tecnologías, sin embargo factores como: escaso acceso a internet, falta de capacitación, infraestructura carente y la deficiencia en competencias digitales, han puesto de manifiesto, más aún, las enormes brechas digitales que presenta la educación ecuatoriana, con su principal involucrado, el docente.

En la actualidad los gobiernos de turno son los encargados de generar espacios de desarrollo digital, el docente ecuatoriano carece de competencias digitales que son producto de vacíos desde la profesionalización docente y la práctica en sí, evidenciar estas falencias



permitirán identificar problemáticas y solventarlas en gran medida, la educación virtual es una meta que no termina la con la finalización de la pandemia, sino que inicia como uno de los retos de la educación del siglo XXI.

CONCLUSIONES

La educación formal ha cambiado significativamente en los últimos tiempos, la aparición y evolución del internet, ha integrado a las teorías de aprendizaje, el Conectivismo, propuesta elaborada por George Siemens. Ésta alternativa, supone la integración de la tecnología y la web como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje, en ella se han incorporado nuevos términos, metodologías y formas de comunicación que apoyan, sin lugar a duda, los modelos educativos del momento. Además, cabe mencionar que la Pandemia decretada a nivel mundial por el Covid-19, aumentó más si cabe, la incorporación de la tecnología en educación, razón de más para que tanto docente como discente puedan desarrollar competencias acordes a esta nueva era ^{digital}.

Actualmente la Web ha pasado de ser 1.0 a 2.0, la diferencia significativa radica en hacer del usuario un creador de productos, permitiendo una participación activa de los procesos que se suben o crean en internet, esta nueva visión facilita procesos creativos e innovadores en los consumidores, de ahí que podamos hablar de estudiantes nativos en la era digital, para los cuales se debe preparar una educación que los involucre y motive, de manera que se pueda fusionar contenidos con el uso de herramientas web tales como: creación de blogs, páginas web, uso plataformas virtuales, etc.

En relación a lo anterior mencionado, cabe señalar que las plataformas virtuales son entendidas como software multifuncionales que presentan un entorno digital con productos



y uso de la web, poseen múltiples ventajas y facilitan el trabajo individual y colectivo, además cabe mencionar que son un aliado del docente para presentar contenidos interactivos y motivadores, en este sentido se está utilizando además, la metodología activa denominada Gamificación, para la cual el estudiante es un ente activo que aprende con actividades que involucran el juego.

Finalmente cabe señalar que, el área de Educación Física ha sufrido varios cambios a lo largo de la historia, desde su concepción en la antigua Grecia hasta la actualidad, el área posee un enfoque totalmente holístico, sin embargo la educación actual ha desprestigiado dicha concepción y han mantenidos un enfoque meramente recreativo, razón por la que el Currículo actual aumentó la carga horaria del área e instó a recuperar la esencia de la misma en busca tener una nueva visión y mirada de un área tan valiosa como el resto de las materias.

BIBLIOGRAFIA

Acosta, N., & Gil, J. (2020). Fortalecimiento de competencias mediante educación virtual en un contexto de pandemia: *Revolución en la formación y capacitación para el siglo XXI, I, 271-279.* Obtenido de <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Educar-en-pandemia-Entre-el-aislamiento-y-la-distancia-social.pdf>

Acosta, N., & Gil, J. (2020). Fortalecimiento de competencias mediante educación virtual en un contexto de pandemia: resultados de una experiencia. *Revolución en la*



Formación y Capacitación para el Siglo XXI, 1, 263-269. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/TIC%20Y%20COVID%20271.pdf>

Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador. (2008). *Constitución del Ecuador de 2008*. Montecristi. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Barrera, V., & Guapi, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en educación superior. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-9. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html/hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1807plataformas-virtuales-educacion>

Buzon, O. (2016). *La incorporación de plataformas virtuales*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/72044551.pdf>

Castro, M. (2018). *Escape room*. Oviedo: Editorial Universitat Politècnica de València. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/122624/8768-26189-1-PB.pdf?sequence=1>

Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Revista Mediterránea de Educación*, 9(2), 61-73. Obtenido de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76608/6/ReMedCom_09_02_19.pdf

Enkvist, I. (2010). El éxito educativo finlandés. *Dialnet*, 49-50.

García, I. (2019). Room Scape as a proposal for gamification in education. *Revista Educativa Hekademos*, 71-79. Obtenido de <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7>



García, L. (2014). La Guía Didáctica Contextos Universitarios. *Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia BENED*(15). Obtenido de http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:UNESCO-contextosuniversitariosmediados-14_5/Documento.pdf

Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*(1), 111-122. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31849211/EdyTec_-_Ano_01__Numero_01.pdf?1378562929=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DConectivismo_como_teor%C3%ADa_del_aprendizaje.pdf&Expires=1606677852&Signature=H7XYczdiLbMGxJ5IOG-Uc7ImNEvSn5j6-edRfnbpW

Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Educación y Tecnología*, 111-122. Obtenido de <http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/39/pdf>

Henst, V. D. (2005). *¿Qué es la web 2.0?* Obtenido de Academia.edu: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33054442/Queeslaweb2.0.pdf?1393056460=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DQue_es_la_Web_2_0.pdf&Expires=1606678662&Signature=Vhw12nVMfyQqe0HI~3mdXIFhkSDGu6r2q645cOsU5V8WHPutvO4HJ6xaTUJcQVZgg5iqxn1dSOp9u

Hernández, N. (2019). *Universidad de Almería*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10835/7902>



INEC. (2019). *En Ecuador se quintuplicaron los usuarios de teléfonos inteligentes*. Quito: Ministerio de Telecomunicaciones y sociedad de la información.

Kirk, D. (2016). Los futuros de la educación física: la importancia de la cultura física y de la "idea de la idea" de educación física. *Innovación en educación física*, 182-187. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/David_Kirk3/publication/237235567_LOS_FUTUROS_DE_LA_EDUCACION_FISICA_LA_IMPORTANCIA_DE_LA_CULTURA_FISICA_Y_DE_LA_IDEA_DE_LA_IDEA_DE_EDUCACION_FISICA/links/0a85e53cbc04b57407000000/LOS-FUTUROS-DE-LA-EDUCACION-FISICA-LA-

Maldonado, M. (2001). *Teorías Psicológicas del Aprendizaje*. Cuenca: Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación Obligatoria*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación. (2017). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito: Paidós. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Moya, M. d., & Soler, C. (2020). Aprendizaje en el aula a través de kahoot y quizizz. *Dialnet*, 173-182. Obtenido de [https://symposium.uoc.edu/_files/_event/_38228/_editorFiles/file/DERECHO_TIC_2020_NAVEGABLE%20\(1\).pdf](https://symposium.uoc.edu/_files/_event/_38228/_editorFiles/file/DERECHO_TIC_2020_NAVEGABLE%20(1).pdf)



Ovalles, L. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación? *Mundo Fesc*, 4(7), 72-79. Obtenido de

<https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/24>

Pérez, A., Castro, A., & Fandos, M. (2016). La competencia digital de la Generación Z: Claves para su introducción curricular en la Educación Primaria. *Comunicar*, 71-80.

doi:<https://doi.org/10.3916/C49-2016-07>

Rea, D., Palacios, L., & Yuquilema, J. C. (2020). COVID-19 y la Educación Virtual Ecuatoriana. *Investigación Académica*, 1(2), 53-63. Obtenido de

<http://investigacionacademica.com/index.php/revista/article/view/24>

Rodríguez, J. (2004). *El aprendizaje virtual*. Homosapiens. Obtenido de

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/35758763/3RODRIGUEZ-ILLERA-Jose-Luis-CAP-2-Aprendizajes-herramientas-y-entornos-with-cover-page.pdf?Expires=1622485652&Signature=BR5mSDTl5CZnr4NjlCMBTqZbI-I2OO1vAt9kxCdtTcphuTz-G4v0IRFZxCLBTPTnxmLnHbFkvALF~D47lCzgCYbA>

Sainz, R. (1992). Historia de la Educación Física. En R. Sainz, *Historia de la Educación Física* (págs. 27-57). País Vasco: Donostia. Obtenido de

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34628719/historia.pdf?1409839834=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHISTORIA_DE_LA_EDUCACION_FISICA.pdf&Expires=1612282276&Signature=dxSsKN3OdDfe5E~~xl4m9N8YUgAprW6xaI4DuQqbq0XNtEt4khrxsDpo1CAVDigN2x0K



Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017*. Quito: Semplades. Obtenido de

<http://ftp.eeq.com.ec/upload/informacionPublica/2013/PLAN-NACIONAL-PARA-EL-BUEN-VIVIR-2013-2017.pdf>

Segura, A., & Gallardo, M. Á. (2013). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE: NUEVOS RETOS EDUCATIVOS. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 13(2), 260-271. Obtenido de <http://www.eticanet.org/revista/index.php/eticanet/article/view/34>

Segura, A., & Parra, M. (2019). How to implement active methodologies in Physical Education: Escape room. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*, 295-306. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Adrian-Segura-Robles/publication/334593388_Como_implementar_metodologias_activas_en_Educacion_fisica_Escape_Room_How_to_implement_active_methodologies_in_Physical_Education_Escape_Room/links/5d336e1d4585153e5913ccc1/Como_implementar_metodologias_activas_en_Educacion_fisica_Escape_Room_How_to_implement_active_methodologies_in_Physical_Education_Escape_Room/links/5d336e1d4585153e5913ccc1/Como_implementar_metodologias_activas_en_Educacion_fisica_Escape_Room_How_to_implement_active_methodologies_in_Physical_Education_Escape_Room.pdf

Siemens, G. (2004). Connectivism: A Learning. *Elearnspace*, 1-7. Obtenido de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1089.2000&rep=rep1&type=pdf>

Siemens, G. (2010). *Conociendo el conocimiento*. San Agustín: Nodos Ele. Obtenido de <http://dspace.sanagustin.edu.pe:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/140/Siemens.Conociendoelconocimiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Siemens, G. (2017). Fundamentos del aprendizaje y la tecnología de diseño instruccional. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. Obtenido de



de <https://lidtfoundations.pressbooks.com/chapter/connectivism-a-learning-theory-for-the-digital-age/>

Sobrino, Á. (2011). Las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) Y los nuevos modelos de aprendizaje. *ESE ESTUDIOS SOBRE EDUCACIÓN*, 20, 117-140.

Sobrino, Á. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta educativa*(42), 39-48. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>

Torrebadella, X. (2017). La historia de la educación física escolar en España. Una revisión bibliográfica. *Espacio, Tiempo y Educación.*, 1-41. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4774/477455339014.pdf>

Unesco. (2015). *Educación Física de calidad*. Reino Unido: Thomas and Trotman Design. Obtenido de <https://en.unesco.org/inclusivepolicylab/e-teams/quality-physical-education-qpe-policy-project/documents/educaci%C3%B3n-f%C3%ADsica-de-calidad-efc-gu%C3%ADa>

Vergara, D., Mezquita, J., & Gómez, A. (2019). METODOLOGÍA INNOVADORA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA:EVALUACIÓN TIPO TEST CON LA HERRAMIENTA QUIZIZZ. 23(3). Obtenido de <http://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232/9313>