



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Unidad de Educación a Distancia y en Línea

Maestría en Educación con Mención en Innovación y Liderazgo

Educativo

Actividades y recursos digitales aplicados al proceso enseñanza aprendizaje de Educación Física en Básica Superior, del Colegio Bachillerato Macará, Periodo Lectivo 2023-2024

Trabajo de Titulación, previo a la obtención del título de Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo

AUTOR:

José Bolívar Carrión Medina

DIRECTOR:

Lcda. Jessica Livanesa Armijos Reyes. Mg. Sc.

Loja- Ecuador

2024

Educamos para **Transformar**

Certificación

Loja, 22 de diciembre de 2023

Lcda. Jessica Livanesa Armijos Reyes. Mg.Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

C E R T I F I C O:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Titulación denominado: **Actividades y recursos digitales aplicados al proceso enseñanza aprendizaje de Educación Física en Básica Superior, del Colegio Bachillerato Macará, Periodo Lectivo 2023-2024**, previo a la obtención del título de **Magíster en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo**, de la autoría del estudiante José Bolívar Carrión Medina, con **cédula de identidad Nro. 1105108458**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.

Lcda. Armijos Reyes Jessica Livanesa. Mg. Sc

DIRECTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **José Bolívar Carrión Medina**, declaro ser autor del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Titulación, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de identidad: 1105108458

Fecha: 26 de febrero de 2024

Correo electrónico: jose.b.carrion@unl.edu.ec

Celular: 0989530691

Carta de autorización por parte del autor, para la consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Titulación.

Yo, **José Bolívar Carrión Medina**, declaro ser autor del Trabajo de Titulación denominado: **Actividades y recursos digitales aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física en Básica Superior, del Colegio Bachillerato Macará, Periodo Lectivo 2023-2024**, como requisito para optar por el título de **Magíster en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veintiseis días del mes de febrero del dos mil veinticuatro.

Firma:



Autor: José Bolívar Carrión Medina

Cédula de identidad: 1105108458

Dirección: Loja, parroquia Sucre, Bilbao y Lériða.

Correo electrónico: jose.b.carrion@unl.edu.ec

Teléfono: 0989530691

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora del trabajo de titulación: Lcda. Jessica Livanesa Armijos Reyes Mg,Sc

Dedicatoria

Dedico el presente Trabajo de Titulación a Dios y a mis estimados padres, Felipa Medina y Gabriel Carrión, quienes son los pilares fundamentales en mi formación personal y profesional, ejemplo de lucha y constancia, los que me supieron guiar con su amor incondicional; también, les dedico a mis hermanos y hermanas y sobrinos.

José Bolívar Carrión Medina

Agradecimiento

Agradezco infinitamente a la Universidad Nacional de Loja por brindarme la oportunidad de obtener este logro académico y crecer profesionalmente. Su asesoramiento y búsqueda y oferta de la excelencia educativa ha sido esencial para mi preparación profesional. Agradezco a cada uno de los docentes de la Universidad Nacional de Loja que compartieron sus conocimientos, sin egoísmo con dedicación y demostrando su vocación para enseñar. Sus ponencias han dejado una impresión duradera en mi camino académico y me han motivado a perseguir siempre la excelencia.

Además, agradezco con mención especial al Colegio de Bachillerato Macará por la apertura que me dio para aplicar el trabajo de titulación en esta prestigiosa Institución Educativa fiscal del cantón Macará, a su líder educativo Mgs. Diego Calva y estudiantes quienes fueron objeto de estudio.

José Bolívar Carrión Medina

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	viii
Índice de figuras.....	viii
Índice de anexos	viii
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	6
4.1 Capítulo I -Recursos digitales	6
4.1.1 Ventajas de la implementación de los recursos educativos digitales	8
4.1.2 Clasificación de los recursos educativos digitales.....	9
4.1.3 Programas para hacer presentaciones gratis	11
4.2 Capítulo II -Proceso enseñanza aprendizaje.....	19
4.2.2 Proceso de enseñanza	19
4.2.3 Proceso de aprendizaje	20
4.2.4 ¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	20
4.2.5 Aplicación de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de Educación Física.....	21
5. Metodología	26
5.1 Enfoque y tipo de investigación	26
5.2 Métodos de estudio.....	27
5.3 Población y Muestra.....	27
6. Resultados	28
7. Discusión	38
8. Conclusiones	40
9. Recomendaciones	41
10. Bibliografía	42
11. Anexos	44

Índice de tablas

Tabla 1. Conoce de actividades de Educación Física que se pueden realizar por medio de recursos digitales	28
Tabla 2. Actividades de Educación Física utilizando medios tecnológicos	29
Tabla 3. ¿Le gustaría conocer de actividades o recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física?	30
Tabla 4. ¿Utilizaría los recursos digitales para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física?	31
Tabla 5. Conoce, que Canva, Genially, Power point, Prezi, Wideo, Vcasmo, Slideshare, Google form, Classroom, son herramientas tecnológicas que puede utilizar para los trabajos de Educación Física sean teóricos o prácticos	32
Tabla 6. De los siguientes recursos tecnológicos ¿cuál de ellos utilizaría para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física?.....	33
Tabla 7. ¿Considera importante el aprovechamiento de los recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Física?	34
Tabla 8. ¿Considera que la utilización de los recursos digitales en sus tareas de Educación Física promoverá mayor participación?	35
Tabla 9. ¿Cómo fue la experiencia al utilizar herramientas tecnológicas en su proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física?.....	36
Tabla 10. ¿Recomendaría el uso de los recursos digitales para el desarrollo de actividades prácticas o teóricas autónomas de Educación Física?.....	37

Índice de figuras

Figura 1. Conoce de actividades de Educación Física que se pueden realizar por medio de recursos digitales	28
Figura 2. Actividades de Educación Física utilizando medios tecnológicos.....	29
Figura 3. ¿Le gustaría conocer de actividades o recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física?	30
Figura 4. ¿Utilizaría los recursos digitales para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física?	31
Figura 5. Conoce, que Canva, Genially, Power point, Prezi, Wideo, Vcasmo, Slideshare, Google form, Classroom, son herramientas tecnológicas que puede utilizar para los trabajos de Educación Física sean teóricos o prácticos.....	32
Figura 6. De los siguientes recursos tecnológicos ¿cuál de ellos utilizaría para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física?.....	33
Figura 7. ¿Considera importante el aprovechamiento de los recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Física?.....	34
Figura 8. ¿Considera que la utilización de los recursos digitales en sus tareas de Educación Física promoverá mayor participación?	35
Figura 9. ¿Cómo fue la experiencia al utilizar herramientas tecnológicas en su proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física?.....	36
Figura 10. ¿Recomendaría el uso de los recursos digitales para el desarrollo de actividades prácticas o teóricas autónomas de Educación Física?.....	37

Índice de anexos

Anexo 1. Certificado de aprobación	44
Anexo 2. Encuesta aplicada en Colegio Bachillerato Macará, parte 1	45
Anexo 3. Encuesta aplicada en Colegio Bachillerato Macará, parte 2	46
Anexo 4. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes	47
Anexo 5. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes	47
Anexo 6. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes	48
Anexo 7. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes	48
Anexo 8. Certificado de traducción del resumen	49

1. **Título**

Actividades y recursos digitales aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física en Básica Superior, del Colegio Bachillerato Macará, Periodo Lectivo 2023-2024

2. Resumen

El presente trabajo investigativo se enmarca, en actividades y recursos digitales que se pueden aplicar en el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física en estudiantes de Básica Superior, del Colegio Bachillerato Macará, innovando sus metodologías y material didáctico que enriquecen la formación de los estudiantes y caminen a la vanguardia en el uso de las TIC. Como objetivo general; determinar el grado de incidencia de los recursos digitales aplicados en el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física en los estudiantes de básica superior, del Colegio Bachillerato Macará y como objetivos a corto plazo; identificar las actividades y recursos digitales que se aplican en el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física, analizar la incidencia de las actividades y recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes, evaluar las actividades y recursos digitales que utiliza la institución para el proceso enseñanza-aprendizaje. El método de estudio utilizado fue el inductivo-deductivo, nos permitió discriminar la información partiendo de lo general a lo particular, el enfoque de la investigación es de carácter mixta, me ayudó a probar teorías y al análisis de los resultados, el tipo de investigación considerado es el correlacional, se utilizó para la recolección, medición y finalmente el análisis de los datos, el diseño de la investigación fue cuasi-experimental. Luego de haber realizado el análisis de resultados, se evidenció entre los más relevantes que existe poca utilización y desconocimiento en los estudiantes sobre actividades y recursos digitales que se pueden utilizar para su proceso de enseñanza en la asignatura de Educación Física. Se ha llegado a la conclusión, a pesar que actualmente está en auge la tecnología y el uso de plataformas digitales para la formación de estudiantes en el sistema educativo, existen instituciones educativas que no hacen uso de las herramientas digitales, aunque haya la predisposición del estudiantado en utilizarlas.

Palabras clave: recursos digitales, enseñanza-aprendizaje, educación física, herramientas tecnológicas, TIC.

Abstract

This investigative work is framed in digital activities and resources that can be applied in the teaching-learning process of Physical Education in Upper Basic students of the Macará High School, innovating its methodologies and teaching materials that enrich the training of students and walk at the forefront in the use of ICT. As a general objective; determine the degree of incidence of digital resources applied in the teaching-learning process of Physical Education in upper basic students, of the Macará High School and as short-term objectives; identify the activities and digital resources that are applied in the teaching-learning process of Physical Education, analyze the incidence of digital activities and resources in the teaching-learning process in students, evaluate the activities and digital resources that the institution uses to the teaching-learning process. The study method used was inductive-deductive, it allowed us to discriminate the information from the general to the particular, the research approach is mixed in nature, it helped me test theories and analyze the results, the type of research considered is the correlational, it was used for the collection, measurement and finally the analysis of the data, the research design was longitudinal. After having carried out the analysis of results, it was evident among the most relevant that there is little use and lack of knowledge among students about activities and digital resources that can be used for their teaching process in the subject of Physical Education. The conclusion has been reached, although technology and the use of digital platforms for the training of students in the educational system are currently on the rise, there are educational institutions that do not make use of digital tools, even if the student body is predisposed. in using them.

Keywords: digital resources, teaching-learning, physical education, technological tools, ICT.

3. Introducción

Según Navarra (2015), actualmente el aprendizaje ha sufrido un gran cambio, debido al auge de la tecnología y su incidencia en nuestro diario vivir. Un ejemplo claro de esto fue evidenciado desde inicios de la pandemia del COVID 19 y permitió en la mayoría de los casos adoptar estas nuevas formas de interactuar para acoplarse a las necesidades. Para que la enseñanza sea eficaz, el docente debe ser un líder que persiga el aprendizaje, y para que esto suceda, el ambiente escolar debe ser propicio para el uso de diferentes métodos y estrategias de enseñanza entre alumnos, docentes y alumnos sin quedarse al margen de la formación axiológica.

La construcción del aprendizaje según Piaget (1979), se realiza por medio de la relación del individuo y su entorno, además, menciona que el pensamiento es la base del aprendizaje. El proceso enseñanza-aprendizaje es correlacional según Gómez (2017), es decir, no se los puede tratar por separado y se presenta a lo largo de toda la vida, el docente, el alumno, la literatura científica, su contexto escolar son elementos presentes y que inciden en menor o mayor grado en el proceso de formación del estudiante. Como lo cita UNIR (2021), además de crear conocimientos teóricos, la educación física implica incorporar ejercicios o movimientos prácticos al entrenamiento y se han visto beneficiados con el uso de tecnologías y plataforma digitales innovadoras.

Un aspecto importante en el ámbito educativo es que el conocimiento es dinámico y con ello los procesos de enseñanza aprendizaje van variando y más aún en esta era de la tecnología, por esta razón se ha visto necesario realizar un trabajo investigativo para determinar si en esta institución educativa se emplea o cuenta con recursos digitales para el desarrollo de actividades de trabajo autónomo por parte del estudiantado en su proceso de aprendizaje en la asignatura de Educación Física en el presente año lectivo. Para realizar esta indagación académica se ha identificado el siguiente problema: ¿Cómo inciden las actividades y recursos digitales aplicados en el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física en Básica Superior del Colegio Bachillerato Macará, periodo lectivo 2023-2024?

La finalidad de este proyecto es contribuir con información o guía para fortalecer el proceso de enseñanza y-aprendizaje en los estudiantes de Básica Superior del colegio Bachillerato Macará, cantón Macará de la provincia de Loja, en la asignatura de Educación Física, dando a conocer las opciones con las que disponen de recursos digitales para el cumplimiento y desarrollo de

sus actividades autónomas, refuerzo, interiorización de conocimientos, y a la vez motivar al buen uso de la tecnología para fines académicos. Con esta propuesta se incentivará la participación de estudiantes en esta asignatura, con ello estaremos dando solución a uno de los problemas educativos. Además, se estará dando cumplimiento a las políticas y objetivos estatales e institucionales establecidos en la constitución, como son; Eliminar la ignorancia puramente práctica y electrónica, incorporar al currículo herramientas de información y comunicación. Garantizar la participación activa de estudiante, principios como; Aprendizaje permanente, Interaprendizaje y multiaprendizaje, el libre acceso a la información y recursos, universalidad educativa. (MINEDUC, 2017). Para el desarrollo del proyecto de grado se ha propuesto los siguientes objetivos: determinar, identificar, analizar y evaluar las actividades y recursos digitales que se aplican en el proceso enseñanza aprendizaje de Educación Física.

La información brindada en este documento contribuye con un bagaje de alternativas que se pueden aplicar en el contexto educativo en los diferentes niveles de educación según lo amerite, en este caso los beneficiados son los estudiantes de básica superior del colegio Bachillerato Macará, quienes obtendrán información específica y relevante sobre el uso de recursos digitales para el desarrollo de sus actividades autónomas y el fortalecimiento de sus conocimientos en la asignatura de Educación Física, también, beneficiará directa e indirectamente a docentes, padres de familia, debido a la optimización de tiempo y otras facilidades que brinda la utilización de herramientas tecnológicas.

4. Marco teórico

4.1. Capítulo I -Recursos digitales

En la actualidad, el mecanismo con el que aprendemos y consumimos contenido está cambiando profundamente, influenciado por el creciente uso de la tecnología en nuestra cotidianidad. Este cambio ha tomado un ritmo acelerado debido a situaciones fortuitas como la pandemia del COVID-19 que obligó a adecuarnos rápidamente a otros métodos de interacción. (Navarra, 2015)

Según Navarra (2015), actualmente el aprendizaje ha sufrido un gran cambio, debido al auge de la tecnología y su incidencia en nuestro diario vivir. Un ejemplo claro de esto fue evidenciado desde inicios de la pandemia del COVID 19 y permitió en la mayoría de los casos adoptar estas nuevas formas de interactuar para acoplarse a las nuevas necesidades.

En esta, nueva visión, los recursos digitales de aprendizaje aparecen como una guía para una educación inclusiva, auténtica y accesible. Estos recursos, que incluyen desde plataformas en línea hasta información multimedia interactiva, se han convertido en un pilar de la educación moderna.

El conocimiento moderno ha reconocido la necesidad de apoyarse en recursos educativos digitales, herramientas tecnológicas, las TIC, con la finalidad de llegar a toda su comunidad educativa, sin prejuicios, estereotipos y que sea de alcance para todos sin importar el lugar en que se encuentren, son unas de las tantas ventajas que nos ofrece la utilización de las mismas en el ámbito educativo.

Los recursos digitales diversifican los procesos de enseñanza y aprendizaje incorporando ilustraciones, archivos de audio e interacciones como elementos diseñados para mejorar la comprensión y motivación de los estudiantes. Como recursos audiovisuales tenemos: el cine y la televisión digital, los videojuegos y técnicas de gamificación, la realidad 3D, los teléfonos móviles, las tecnologías interactivas como las pizarras inteligentes, las mesas multitáctiles y la robótica, que se han convertido en importantes fuentes de aprendizaje e información para satisfacer diferentes necesidades de los estudiantes. La importancia de la aplicación de estos recursos en el aprendizaje ha sido de gran interés en investigaciones educativas en los últimos años. (García-Valcárcel, 2016)

Tomando en cuenta la versión de García-Valcárcel (2016), puedo decir que, el proceso de enseñanza debe incluir nuevas formas de llegar con el contenido a sus educandos, pueden ser mediante imágenes, audios, interacción virtual, videojuegos, dispositivos electrónicos, esto fortalecerá en los estudiantes la motivación y logrará un aprendizaje significativo, ya que dándoles un buen uso serían de gran aporte como medios de investigación y/o experimentación.

El plan de estudios responde a los dictados, necesidades y demandas de la sociedad educativa a lo largo de los años. Esto significa que la integración de las TIC en el proceso de aprendizaje es fundamental para crear experiencias digitales en entornos educativos. Implementar y promover recursos educativos digitales eficaces y creativos es esencial para desarrollar habilidades y alfabetización digital.

Si tomamos en cuenta el tiempo que se ha venido ya dando uso a ciertas herramientas tecnológicas, para la creación de literatura científica y la difusión de la misma, identificamos que es de vital importancia y las debemos fortalecer en el entorno educativo, con lo que estaríamos bajando el nivel de analfabetismo digital en los alumnos.

Al utilizar materiales, herramientas e información digital educativo y enriquecedores, los estudiantes, los padres, los docentes (y otras partes interesadas clave) y las instituciones educativas pueden participar activamente y ser decisivos en sus procesos de enseñanza y aprendizaje. Se garantiza el establecimiento de entornos adecuados para el aprendizaje integral y la utilización de los beneficios de la educación E Learning.

Los recursos digitales educativos no se limitan a la enseñanza-aprendizaje virtual, sino que también pueden servir como herramienta mediadora para el aprendizaje híbrido (presencial-virtual). La modalidad presencial incurre un mayor y constante esfuerzo para la implementación digital, este tipo de recursos darán lugar a una nueva forma educativa basada en la cooperación, colaboración, e igualdad. (Díaz, 2021)

Según Díaz (2021), los recursos educativos digitales no solo se utilizan para el aprendizaje tradicional en el aula, sino también para formas avanzadas de aprendizaje combinado, que requieren que los estudiantes demuestren igualdad a través de la colaboración y la cooperación.

4.1.1 Ventajas de la implementación de los recursos educativos digitales

- Beneficios de la educación basada en internet y fomentan el aprendizaje abierto. Su apertura permite ampliar las oportunidades educativas tanto a nivel nacional como internacional, atendiendo a las necesidades de la comunidad educativa y de la sociedad. Los materiales educativos digitales pueden mejorar las oportunidades de aprendizaje individual y permitir que se realicen investigaciones a escala nacional y global
- Desempeñan un papel importante en los modelos de aprendizaje crítico e interactivo. Al examinar estos recursos, se pueden contrastar las diferentes ideas y encontrar formas de abordar los problemas actuales en este campo.
- Son muy necesarios para la búsqueda e implementación de nuevas formas de aprendizaje siendo interactivos y críticos, con lo que se puede dar solución a diferentes problemáticas que se presenten.
- Mejorar la comunicación entre estudiantes y profesores. Durante el proceso de capacitación, ayudamos a identificar las necesidades y objetivos de cada individuo y brindamos las soluciones adecuadas.
- Facilitan la comunicación entre los actores educativos, con ello se puede dar soluciones oportunas a requerimientos o necesidades de los que interaccionan (docente-estudiante)
- No se centre sólo en la teoría. Las herramientas de aprendizaje digital pueden ayudar a los estudiantes a comprender mejor el proceso. Gracias a estas herramientas que nos ayudan a modelar situaciones de la vida real y sus contextos.
- El uso de estos recursos tecnológicos, ayudan mucho en la comprensión de contenidos, actividades, trabajos, mediante el uso de simuladores relacionados a situaciones reales en la vida diaria.
- La integración de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes es esencial porque brinda acceso a recursos y materiales de asesoramiento disponibles en repositorios o bases de datos en línea y sirve como una fuente importante de información sobre la materia. (revistas, informes, libros digitales, artículos científicos, etc.) Algunas bases de datos educativas incluyen ISOC-CSIC (url:isoc-csic) o ERIC (url:eric), Cielo, Web o Science. (Luz, 2015)

- **La motivación es fundamental.** Un recurso digital educativo no busca complicar al alumno. Más bien, le presenta varias opciones o perspectivas de la educación que son enriquecedoras y llamativas. Tienen varias alternativas para escoger con la única finalidad de avanzar y fortalecer sus conocimientos.
- Otra de las ventajas del uso de estos recursos digitales, se sientan motivados al utilizarlos, porque encuentran nuevas opciones, perspectivas, hasta más llamativas o atractivas para su aprendizaje.
- Incentiva a estudios específicos. Actualmente se puede encontrar variedad de recursos digitales como; E-books con diferentes temáticas, para todo tipo de público, y otros recursos educativos en otras áreas profesionales que están en apogeo.
- Se puede crear recursos digitales de apoyo para estudio o facilitan la búsqueda de cierto material para todas las edades y necesidades.

Por ejemplo, la integración masiva de recursos digitales en las aulas se considera un invento disruptivo porque requiere cambios en la práctica y cambia el alcance de las actividades educativas. Interfiere en la correlación docente – docente, la metodología, el clima escolar, permite cambiar el formato tradicional del tiempo a utilizarse, espacio y el accionar, además, limita la gestión institucional y su relación con la sociedad. (Rabajoli, 2012)

4.1.2 Clasificación de los recursos educativos digitales

Recursos educativos digitales: Los distintos tipos de recursos digitales educativos presentados a continuación aportan principalmente al desarrollo curricular y didáctico de los estudiantes, cumpliendo así con el propósito para el cual fueron creados. Los cuales se enlistan a continuación:

- Recursos de información y transmisión

Los recursos informativos de aprendizaje digital son materiales accesibles y accesibles que explican o intentan explicar teorías, fenómenos y procesos. Se caracteriza por combinar diferentes tipos de información, como gráficos, conceptos y números, cuando sea útil, según las necesidades de profesores y alumnos.

Además, se caracterizan por su originalidad y creación propia, por medio de ellos transmiten mensajes educativos concretos. Se pueden encontrar en los repositorios digitales, blogs de noticias, libros digitales, revistas digitales, podcasts, videos, etc.

Los recursos informativos y proyectables son aquellos que su objetivo es aclarar o fundamentar teorías, procesos o fenómenos, pueden contener para su transmisión ilustraciones, datos estadísticos, definiciones, conceptos, entre otros. La mayoría de ellos son originales, es decir creaciones auténticas de carácter educativo, como, por ejemplo; repositorios digitales, blogs informativos, textos digitales, podcast, producciones multimedia, etc.

- Recursos activos y de apoyo educativo

Se fundamenta en incorporar el aprendizaje por medio de actividades didácticas que refuercen el conocimiento adquirido. Aumenta en los participantes la reflexión y la interacción en incursiones innovadoras, cumpliendo con los objetivos de los recursos activos.

Podemos enumerar los siguientes recursos activos: libros digitales interactivos, simuladores de contenidos, recursos de G-Learning y herramientas de realidad virtual en 3D.

Existe un bagaje de recursos digitales educativos que se pueden utilizar como apoyo para la construcción o fortalecimiento del conocimiento; libros interactivos digitales, videojuegos, simuladores, formularios o encuestas digitales, dispositivos 3D.

- Los recursos educativos interactivos y de tratamiento

Promueven un aprendizaje más profundo al fomentar la participación y la comunicación entre los participantes del proceso educativo, ya sea de forma sincrónica o asincrónica. El objetivo principal es que los estudiantes desarrollen habilidades reflexivas y críticas, y que puedan aplicar lo aprendido a su entorno o contexto real.

Los aprendizajes significativos son la meta de los recursos educativos digitales a cumplirse, varias plataformas virtuales y cursos educativos ofertan este tipo de interacción.

Los recursos interactivos y de tratamiento educativo, se los puede utilizar de manera asíncrona o síncrona, es decir, tiene la facilidad de interactuar en la transmisión en vivo o los puede revisar y realizar en su tiempo disponible.

Los recursos digitales de aprendizaje se clasifican según el formato en el que se presentan. Texto: Información que se puede encontrar en forma textual o escrita. También se puede visualizar a través de tablas, gráficos, cuadros y diagramas. La información debe ser precisa, clara y concisa.

Visuales: Son los recursos que permiten al estudiante obtener información a través del sentido de la vista. Es un complemento y apoyo a la información textual. Como ejemplos tenemos; fotografías, ilustraciones, gráficas, etc.

Sonoros: Se refiere a la información difundida utilizando elementos auditivos. Actualmente se está utilizando los podcasts, también se puede aprovechar los audiolibros.

Audiovisuales: Se caracteriza por combinar elementos textuales, auditivos y visuales para proyectar la información de una forma más completa, tomando en cuenta los diferentes tipos de aprendizajes.

Multimediales: Integran varios tipos de formatos y con ello garantizan una alta interacción y participación de los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación, enumeramos algunos recursos multimediales; cursos en línea, plataformas educativas (teams, zoom, meet, etc.) herramientas, como los videojuegos, realidad aumentada.

Hay múltiples maneras de adquirir conocimiento y los recursos digitales han simplificado este proceso, empleando distintos formatos en los cuales se puede acceder a información, tales como: textual, auditivo, visual, multimedia y audiovisual.

Incorporar el uso de la tecnología en el aula e institución con dispositivos electrónicos móviles, facilitará el proceso de planificar actividades más allá del horario escolar. Se propone desarrollar actividades de aprendizaje autónomo en línea, obtener la información de acuerdo a sus requerimientos. Estos cambios conllevan el aprender haciendo e intercambiando información con sus similares. (Rabajoli, 2012)

4.1.3 Programas para crear presentaciones gratuitas

1. PowerPoint

Es una plataforma que nos sirve para elaborar presentaciones. Uno de los primeros programas en crear presentaciones visuales, atractivas y fáciles de usar, el programa de

Microsoft ahora se usa ampliamente para comunicar ideas y materiales de apoyo de una manera clara, simple y concisa.

Cuenta con una amplia variedad de plantillas y formatos preestablecidos que se pueden editar para personalizarlas. Además, es compatible con diferentes programas de Microsoft y archivos. Lo que facilitará la utilización de gráficos, tablas y textos.

Por supuesto, este programa de PowerPoint es probablemente uno de los primeros, o quizás el más popular, simplemente porque facilita la creación de presentaciones para ferias comerciales, eventos sociales y distribución de productos. Esta herramienta te permite insertar imágenes, tablas, audio, texto y animaciones.

La plataforma Office es fácil de usar, extremadamente versátil y permite utilizar presentaciones en otros dispositivos electrónicos sin necesidad de una computadora. Se puede utilizar las plantillas que dispone de forma gratuita PowerPoint para optimizar el tiempo.

2. Google Slides

La colaboración en los trabajos actualmente es una de las tendencias marcadas en el ámbito de los negocios. Es una herramienta que facilita la creación de presentaciones, permite compartir su recurso para agregar o suprimir información de las mismas e incluso proyectarlas desde cualquier lugar, tomando en cuenta contar con navegación.

La elaboración de presentaciones en esta plataforma es muy similar al formato de power point, se puede integrar información de acuerdo a las necesidades del expositor. Además, sus diseños son intercambiables y de fácil edición.

Si se pretende realizar un trabajo de equipo o en grupo, uno de los programas que te permite realizarlo sin importar el lugar en que se encuentre cada uno de los integrantes es Google Slides, en el puedes agregar tu aporte e incluso presentarla, solo debes de poseer conectividad a internet.

Una de las ventajas de utilizar la suite de oficina de Google es que no requiere la instalación de programas ni la compra de licencias, ya que se puede acceder a la plataforma directamente desde su página de inicio. De esta manera, podrás estar seguro de que tus datos no se perderán y podrás acceder a ellos desde cualquier ubicación.

3. Canva

Es la herramienta que se ha abierto paso y atención de los usuarios en la actualidad, Es de fácil acceso y permite crear no solo imágenes sí no también publicidad para redes sociales y diseños de materiales para impresión.

Además, se puede utilizar para realizar presentaciones (porque tiene patrones atractivos) y es conocido por su capacidad para crear filtros y filtros de caracteres uniformes. Una de las desventajas es que ciertas funciones son limitadas, si se quiere realizar una presentación más compleja y elaborada, será necesario contar con la opción de pago. Es recomendable hacer uso primero de sus opciones gratuitas.

Canva le permite desarrollar plantillas personalizadas en su presentación con el logo de su empresa o institución y los colores que le representan. Además, puedes establecer tus diseños como presentaciones predeterminadas y compartirlas con tu equipo de trabajo. Adicionalmente, podrás editar tu trabajo desde cualquier lugar: utilizando tu celular, tablet u ordenador.

Canva es una herramienta digital, que permite la creación de presentaciones, imágenes, mapas mentales, periódicos digitales, etc., para ello es necesario conectividad a internet y un dispositivo electrónico como; celular, Tablet, computador, iPad, todo lo antes citado servirá como material didáctico para presentar actividades académicas o profesionales.

4. Visme

Es una aplicación que sirve para crear presentaciones desde un ordenador. Su interfaz es parecido a PowerPoint, aunque Visme simplifica la experiencia del usuario debido a una navegación por sentido común.

A pesar de ello, se debe tomar el tiempo necesario para explorar todas las opciones de personalización que presenta. La plataforma tiene una amplia galería de imágenes y elementos infográficos de utilidad con los que puedes animar tu presentación y reemplazar los datos aburridos en tablas de varias entradas, mapas, audios, videos y enlaces, si lo considera útil.

La aplicación te permite compartir o descargar la presentación, publicarla online o usarla sin conexión con un solo clic; Incluso puedes hacerlo privado para uso interno.

La aplicación Visme, facilita la elaboración de diapositivas, para ello debes disponer de un computador, dispone de una amplia galería de gráficos, infografías, se pueden agregar enlaces, material audiovisual, tablas, mapas para lograr la atención del auditorio.

5. Apple Keynote

Es una herramienta preinstalada en sus dispositivos Apple: Keynote. Permite crear presentaciones elegantes e interesantes y sin mucho esfuerzo.

Con esta aplicación se puedes agregar voz, varios diseños, iconos, presentaciones interactivas y cambios de diapositivas. Además, puedes tener acceso a tus presentaciones almacenadas en la nube desde cualquier sitio y dispositivo.

Está diseñada específicamente para dispositivos Apple. Sin embargo, su uso no es muy popular como otras herramientas, puede generar problemas al querer presentarla ya que no es compatible con todas las plataformas y se tendrá que cambiar tus presentaciones a otros programas o plataformas para poder compartirlas o proyectarlas.

Las presentaciones que desees proyectar desde tu ordenador Apple y necesitas una aplicación puedes utilizar Apple Keynote, en ella puedes agregar una narrativa incluida voz, animaciones, diseños, cada uno de tus trabajos los tendrás disponibles el momento que lo necesites ya que se almacena en la nube (internet).

6. Swipe

Al realizar una presentación ante un grupo, es importante mantener la atención de la audiencia, por lo que crear contenido interactivo puede ser una excelente manera de comunicarse e intercambiar ideas. Swipe te permite crear instrumentos como encuestas y otros recursos para ampliar tu presentación a los dispositivos de tu público. A través de cuestionarios y actividades interactivas se puede obtener una alta participación y será una experiencia inolvidable.

También puedes administrar en esta aplicación la duración de la conferencia, las salas y la cantidad de participantes de forma privada y segura. El programa se centra en la formación profesional, se puede utilizar sus herramientas para crear presentaciones más dinámicas que atraigan a toda tu audiencia.

Swipe, es la aplicación necesaria para motivar y participar activamente con su alumnado, por medio de este programa se puede compartir a los dispositivos de las demás personas cuestionarios, formularios, logrando concentración para poder resolver los instrumentos enviados.

7. ZohoShow

Está diseñada para utilizar el computador y te permite la creación, colaboración, transmisión, presentación y publicación de presentaciones de forma inmediata. La herramienta es compatible para Windows y Mac, es personalizable y flexible: hay la opción de editar varios usuarios a la vez en tiempo real y es una de las herramientas que admiten la importación de presentaciones de otras aplicaciones como PowerPoint y la exportación al formato PDF. Se elaboran presentaciones desde un dispositivo móvil, proyectar tu trabajo en vivo, en Android TV, Apple TV y Chromecast. Utilizando estas herramientas en sus presentaciones dejarán de ser monótonas.

Esta aplicación te permite elaborar presentaciones para trabajos académicos, también, tus diapositivas importarlas y exportación en formato PDF, lo puedes realizar desde tu celular o computador.

8. SlideDog

Este programa facilita a sus usuarios mostrar la totalidad de sus archivos en una sola presentación de forma dinámica, con un diseño simple, pero al mismo tiempo llamativo. Compatible con formatos como: PPT, prezis, mp4, PDF y otros. La aplicación es fácil de usar y tiene un diseño sencillo para una mejor comprensión. Reduciendo y optimizando el tiempo en aprender cómo ejecutar la nueva herramienta. Una de sus importantes ventajas es que se pueden cargar archivos arrastrando y soltando sin importar su formato. También se pueden añadir notas individualizadas (como referencias) que solo el autor puede observar durante la presentación en su celular, tablet.

9. Intuiface

Este es el programa a elegir si tu prioridad es un diseño atractivo o el desarrollo de presentaciones táctiles. Se puede iniciar tu proyecto desde cero o utilizar una de las plantillas que te proporciona. Le puedes dar vida a tu contenido haciéndolo interactivo eligiendo entre

una gama de características, configuraciones y opciones, como modelos 3D, mapas, organizadores, material multimedia para YouTube, efectos de sonido, entre otros.

Una vez elaborado tu proyecto puedes compartirlo por medio de un enlace URL con distintas opciones de canales. La creación de una presentación táctil actualmente es poco común. La presentación por medio de esta herramienta a tu audiencia será única y duradera por mucho tiempo.

Una de las herramientas que te brindará una experiencia diferente y duradera es la Intuiface, la cual permite crear presentaciones táctiles, puedes utilizar los formatos preestablecidos o crear desde cero, se lo puede realizar interactivo, se puede compartir mediante enlaces.

10. Prezi

Tiene dos versiones; la gratuita y la versión Premium, la segunda tienes acceso a todas sus increíbles opciones. El formato base es similar a la herramienta de zoom. Posee una cámara virtual en la que puedes acercarte y alejarte de ciertas secciones de la presentación; además se puede incluir videos, gráficos y texto.

Prezi es una herramienta muy útil para presentaciones a distancia, ya que te ofrece alta calidad en todos los dispositivos, te permite estructurar tu presentación de manera original y dinámica, y cuenta con muchas opciones de personalización y colaboración. Prezi también te facilita la utilización de tu dispositivo móvil como control remoto. Los trabajos en Prezi permiten modificar y visualizar la proyección completa y se puede elegir que parte del lienzo quieres acercarte. Estos ejercicios dan dinamismo y originalidad a tu presentación.

Para realizar presentaciones de trabajos autónomos sean teóricos o prácticos, es muy utilizado hoy en día la aplicación Prezi, en ella puedes agregar, conceptos, gráficos, contenido multimedia, lo puedes proyectar con o sin internet, lo puedes adecuar a tus necesidades.

11. Slidebean

Es una gran opción al PowerPoint clásico. Ofrece formatos poco utilizados y va en sintonía con el ambiente de emprendedores y startups. Esta aplicación se basa en algoritmos de inteligencia artificial que prueban miles de configuraciones para cada diapositiva en un instante. Elija la mejor solución según las propiedades que definió antes de comenzar.

La aplicación crea todo tipo de presentaciones: como marketing y ventas hasta proyectos científicos o de startups. Se pueden elaborar presentaciones de todo tipo, entre ellos tenemos de negocio, rediseño de presentaciones elaboradas o usar plantillas preexistentes. Las funciones de la aplicación no son solo esas: se puede comunicar vía telefónica con los creadores de la marca para que te guíen en la elaboración de tu presentación de negocio. Te ayudan con el guion de tu historia y desarrollan tu presentación basada en los objetivos que te has planteado.

12. Wideo

Es una herramienta que crea videos para presentación. Tiene bastante similitud si se ha trabajado con PowerPoint anteriormente, con una ventaja que puedes hacer presentaciones profesionales y llamativas que se pueden publicar online o exportar a YouTube.

Los desarrolladores de este producto lo han establecido para que funcione para novatos y para los que tienen conocimientos intermedios en producción de videos. La herramienta optimiza tiempo de edición y obtiene un producto final de calidad y prometedor en tu presentación de video.

La herramienta Wideo, crea videos en forma de diapositivas, se puede compartir estas creaciones en línea o exportar a otras plataformas como Youtube. Si deseas proyectar un trabajo práctico y mediante material audiovisual esta herramienta te va a ser muy útil.

13. Picktochart

Picktochart tiene a disposición más de 600 plantillas de alto nivel para la creación de presentaciones ejecutivas. Además, contiene plantillas para realizar infografías personalizadas y otros elementos visuales, como gráficos participativos, iconos divertidos, imágenes, videos y más.

La aplicación le ofrece una experiencia única y le permite compartir sus presentaciones en diferentes redes sociales, o incluso las puede proteger con medidas de seguridad como contraseñas si desea. También se puede elaborar material de apoyo para tu presentación como; carteles, hojas volantes.

14. Oomfo

Es un complemento del programa PowerPoint, el cual asiste a profesionales en ventas y marketing a diseñar gráficos interactivos (muy importantes para las socializaciones). Gráficos específicos, gráficos en vivo de varios archivos, información de apps en la nube, alternativas interactivas, transformaciones mediante un clic: todo esto es posible y más con la herramienta descrita.

15. SlideShare

SlideShare es una alternativa popular para profesionales en ventas y marketing que tratan de encontrar la forma de compartir su material al público. Como esta herramienta ya cuenta una audiencia establecida, le es fácil distribuir su presentación a varias personas en sitios web o blogs, pueden también difundirlo por redes sociales; en LinkedIn, Twitter, Facebook, etc.

Si tu objetivo es difundir tu trabajo académico o profesional en la mayoría de apps como redes sociales, la herramienta a utilizar ideal es SlideShare porque tiene audiencia incorporada.

16. author STREAM

AuthorSTREAM ofrece una amplia variedad de plantillas y herramientas de diseño para que las presentaciones sean visualmente atractivas y profesionales. Otras características incluyen la capacidad de agregar audio y video a las presentaciones, la integración con redes sociales y plataformas de correo electrónico, y la posibilidad de medir las estadísticas de visualización y uso de las presentaciones.

17. Zentation

Zentation ofrece herramientas para medir el alcance y el impacto de las presentaciones socializadas, lo que permite a las empresas evaluar el éxito de su estrategia de marketing en tiempo real. También ofrece la posibilidad de incluir interacciones en vivo con los asistentes, mediante webinars, chats en tiempo real y encuestas, lo que aumenta la participación y la interactividad de los usuarios.

18. Vcasmo

Vcasmo es una herramienta única para presentaciones: es considerado una solución multimedia a los usuarios que les ayuda a sincronizar un video y una presentación de diapositivas, alternadamente. Es muy utilizado por los profesionales de ventas y marketing porque les permite la reproducción en variadas formas: navegador, móvil e iPad.

19. Genially

Genially es una plataforma online poderosa de diseño y consejos profesionales, crea y comparte contenido multimedia interactivo, incluyen presentaciones alcancen sus objetivos, infografías, animaciones, mejorando las experiencias de aprendizaje. Tiene la capacidad de atraer audiencias para empresas, instituciones educativas y para fines personales.

En caso de necesitar un material de excelente calidad y lo debes proyectar en el ámbito que te desenvuelvas, la aplicación para estos requerimientos es Genially, uno de estos espacios es el educativo con mayor demanda.

4.2 Capítulo II -Proceso enseñanza aprendizaje

La educación en el siglo XXI está sufriendo, desde varios años, un conjunto de modificaciones dentro como fuera del aula de clase. A pesar de los cambios en la educación, el conocer y entender los procesos de enseñaje es fundamental para contar con una efectiva acción pedagógica. (Gómez, 2017)

Para Gómez (2017), la educación ha venido realizando algunos cambios e innovaciones en el transcurso de este siglo XXI, no obstante, comprender el proceso enseñanza aprendizaje es fundamental para una acertada propuesta pedagógica.

4.2.2 Proceso de enseñanza

Durante esta parte del proceso, la labor más importante del docente es brindar el acompañamiento en el proceso de aprendizaje al estudiante. La educación debe verse como el producto de una relación personal entre profesor y alumno.

El profesor debe considerar el contenido, la aplicación de métodos, técnicas y estrategias didácticas para enseñarles a aprender y tomando en cuenta la formación de valores en el dicente.

Para que exista un buen proceso de enseñanza, el docente debe ser el guía que acompaña hacia el aprendizaje, para lo cual también, debe haber un buen ambiente escolar entre el docente y alumnado para luego sí utilizar diferentes técnicas y estrategias didácticas para la enseñanza sin dejar de lado la formación axiológica.

4.2.3 Proceso de aprendizaje

Como sostiene Piaget en su teoría (1969), el pensamiento es el soporte en el que se asienta el aprendizaje, forma en la que se manifiesta la inteligencia. La inteligencia crea una estructura y un funcionamiento, ese funcionamiento va cambiando la estructura. La construcción se realiza por medio de la interacción del individuo con el medio ambiente.

La construcción del aprendizaje según Piaget se realiza por medio de la relación del individuo y su entorno, además, menciona que el pensamiento es la base del aprendizaje.

Esta teoría plantea ideas principales para el proceso de aprendizaje.

1. El generados del aprendizaje es el alumno, llegando a ser un mediador y guía el profesor.
2. El aprendizaje de algún tema o tópico necesita de una secuencia y coherencia lógica y psicológica.
3. Se deben respetar las individualidades de cada estudiante.

Como docentes, se debe estar consciente que el aprendizaje es individual, fundamentado en objetivos y que necesita una continua y constante feedback. Es importante, que el aprendizaje debe estar sustentado en una excelente relación entre los participantes del proceso: docente, estudiante y compañeros.

4.2.4 ¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?

El aprendizaje y la enseñanza son acciones que se presentan continuamente en la vida de todo individuo, por eso debemos hablar de los dos y no por separado. Los dos procesos se convocan en relación a un tema central, como es el proceso de enseñanza y aprendizaje, que los organiza en una unidad de acción.

En los procesos de enseñanza-aprendizaje tiene cuatro elementos participantes: el docente, el dicente, el contenido y las variables de su entorno (características de la escuela/aula). Cada uno

de ellos tienen influencia en mayor o menor grado, depende de cómo se relacionan en una determinada realidad.

El proceso enseñanza-aprendizaje es correlacional, es decir, no se los puede tratar por separado y se presenta a lo largo de toda la vida. El docente, el alumno, la literatura científica, su contexto escolar son elementos presentes y que inciden en menor o mayor grado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De estos cuatro componentes se identifican los principales factores que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

1. Estudiante: la aptitud del estudiante (inteligencia, velocidad de aprendizaje); motivación para aprender; experiencia previa (conocimientos anteriores); disposición; interés; y la aplicabilidad de la estructura socioeconómica
2. Conocimiento: definición/valor, viabilidad práctica
3. Escuela/aula: entiende lo fundamental del proceso educativo
4. Profesor: correlación docente-dicente; dimensión epistemológica (aspectos intelectuales y técnico-didácticos); predisposición del docente; capacidad de cambio y mejora; responsable con el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Gómez, 2017)

4.2.5 Aplicación de los recursos tecnológicos en el aprendizaje de Educación Física

4.2.5.1 Educación Física; Definición

La educación física con su definición global liderado por Zagalaz (2001) contiene la educación física, la práctica deportiva y la recreación, es decir, acoge estos tres conceptos en uno solo: La educación física. “Son inseparables, ya que se perfeccionan, intentando implementar hábitos motrices, de higiene y de salud, socioemocionales, intelectuales y recreativos, con el único objetivo de conseguir un desarrollo integral del estudiante” (Zagalaz, 2001, p. 8) (DUVIEL, JAIBER, & ESNEIRE, 2023)

Como lo asevera Duviel, Jaiber, & Eneire (2023), la educación física toma en cuenta el tiempo de ocio, el deporte y la educación física como tal, es decir, busca el desarrollo integral del individuo; lo cognitivo, socio-afectivo y la motricidad.

En la materia de Educación Física se puede aprovechar de los beneficios que contribuyen las nuevas tecnologías. Utilizándolas para la práctica de actividades que requieren movimiento por parte de los estudiantes (deportes, acrobacias...) como también, para su proceso de enseñanza-aprendizaje de literatura científica relacionada con la asignatura.

Una de las áreas de estudio como lo es Educación Física, se ha beneficiado con el uso de tecnologías y plataforma digitales innovadoras, para la creación y/o presentación de conocimientos teóricos como también actividades prácticas o que requieren movimiento (práctica de fundamentos técnicos, gimnasia, etc.) en su periodo de enseñanza.

Según (CÁÑETE, 2017) sostiene que la Educación Física se ha establecido desde la antigüedad a las funciones asignadas por costumbre que es la educación del cuerpo por medio del movimiento, porque su nivel educativo es extraordinariamente efectivo y puede incorporarse a la práctica educativa en todo su proceso. Actualmente no se ha podido identificar un enfoque único a este ámbito porque la motricidad se basa en una variada intencionalidad que se adaptan a los objetivos educativos buscados y los principios en los que se fundamenta el currículo.

Algunas herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas para el desarrollo de habilidades y destrezas en esta área son:

4.2.5.2 Actividades que fomentan el uso de las TIC en Educación Física

Como lo sostiene (José, 2012) No está a nuestra disposición si queremos usar o no la tecnología: lo que debemos tomar en cuenta es cómo se va a implementar y que sean eficaces en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, la Educación Física, debe proponer nuevos modelos de enseñanza que mejoren los paradigmas tradicionales de alfabetización lecto-escritora y tomar el desafío de brindar una formación de alfabetizaciones múltiples.

Con la implementación de dispositivos electrónicos se puede interactuar en diversas actividades como:

- Búsqueda del tesoro en la que se trate temas de la asignatura mediante la utilización de códigos QR y trabajos motrices a través de pruebas de campo y obstáculos en su recorrido.
- El análisis de deportes y actividades físicas se puede realizar por medio de grabaciones y el uso de computadoras para editar los vídeos y detectar cada una de las características de los diferentes deportes.

- Explorar el cuerpo humano mediante la realidad aumentada, observando el sistema muscular y óseo desde varias perspectivas.
- Nos ayudan a contrastar la información teórica recibida a través de apps lúdicas, como Kahoot e interaccionando con sus pares.
- Fortalecer la orientación espacial y dar respuesta a inconvenientes presentados con el uso de localización GPS o brújulas.
- Fomentar el deporte con el uso de blogs de aula y material de vídeo planteando desafíos físicos periódicamente a los compañeros u otros paralelos de la institución.

Se ha propuesto algunas actividades que incentivan y facilitan el uso de las TIC en la asignatura de Educación Física, como son; utilización de códigos QR para búsqueda de objetos, realizar análisis mediante material audiovisual (videos, audios, grabaciones) haciendo uso de dispositivos electrónicos, observar detalladamente los músculos y huesos con la utilización de la realidad aumentada, trabajar la orientación espacio-temporal con la ayuda del GPS y aplicaciones con ubicación en tiempo real.

4.2.5.3 Ventajas de la implementación de las TIC en Educación Física

Con el apresurado avance de la tecnología, ciencia y la técnica, los recursos audiovisuales han llegado a ser parte del proceso de enseñanza e humanizando el actuar del docente y beneficiando a la transferencia de conocimientos por medio de un enfoque científico. (Perazas, López, Pardo, & Soler, 2017)

Estudios como el de Rojano (2010) han indagado y llegan a determinar la gran variedad de beneficios de la implementación de las TIC en Educación Física, además lo importante, es que promueven un alto interés y una elevada motivación por parte del estudiantado en sus diferentes procesos de aprendizaje. La gran mayoría de las investigaciones en competencia digital del área de Educación Física y el deporte han sufrido estudios a través de apps. (Guillén & Perrino, 2020)

La aplicación de las TIC en la materia de Educación Física, así como en diversas asignaturas, dispone de numerosas ventajas que la convierten en excelente herramienta de enseñanza-aprendizaje debido a que:

- Aportan con información sobre las temáticas de interés de la asignatura apoyándose del internet.
- Se adecúan a la metodología y particularidades del estudiantado.
- Ayudan al aprendizaje en grupo como individual.
- Cuentan con innovadoras formas de aprender y de enseñar que resultan interesantes y motivadoras para los estudiantes.
- Facilitan instrumentos de gestión de aula y organización dirigido para los docentes.
- Presentan herramientas digitales que acrecentan los nuevos conocimientos.
- Se utiliza otras maneras de comunicarse entre alumnos y profesores.
- Para que las actividades sean divertidas se puede utilizar aplicaciones educativas en sus tablet o celulares.
- Se puede aprovechar el uso de computadoras para la realización de trabajos individuales o grupales, recopilar datos e información de temas importantes en la asignatura, incluso se puede crear un blog institucional plasmando los conocimientos adquiridos.
- Implementar el uso de cámaras de grabación para poder ver y analizar a detalle ejercicios realizados.
- Para trabajar clases de fundamentación teóricas se utiliza las Pizarras digitales. (UNIR, 2021)

Los beneficios que aportan el uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Educación Física según UNIR (2021), son de gran ayuda como medios de búsqueda y obtención de información, como métodos de adaptación didáctica, son estrategias llamativas y

motivadoras para el estudiante en su aprendizaje, conocimiento de nuevas aplicaciones y el uso de las mismas, facilitan la comunicación entre integrantes de la comunidad educativa, hacer uso de aplicaciones en línea para analizar o compartir conocimientos de su autoría como producto de su aprendizaje, también se pueden utilizar en otras materias o ámbitos académicos.

Las TIC nos facilita la enseñanza y el aprendizaje de Educación Física especificando y adaptando las actividades a las diferentes necesidades de los estudiantes, siendo más concretos; nos permiten diversificar los materiales curriculares y gradar el nivel de complejidad de las tareas. Las herramientas tecnológicas de la información y comunicación las utilizamos en Educación Física para innovar la forma de enseñar y aprender la asignatura, y se pueden crear nuevos hábitos; sostenibles, ecológicos y éticos. (José, 2012)

La aplicación del Flipped Classroom en la asignatura de Educación Física facilita trabajar fuera del horario escolar las conceptualizaciones curriculares del área haciendo buen uso de las Tic, por ello se puede aprovechar de mejor manera el tiempo de clase para realizar actividades físicas. De esta forma, los estudiantes revisan la literatura científica en casa a través de distintas herramientas digitales, para luego asistir a clases con los conocimientos interiorizados para fortalecerlos en las distintas actividades motrices. (Costa López, 2020)

5. Metodología

5.1 Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación se la desarrolló en el Colegio Bachillerato Macará, del cantón Macará, provincia de Loja, para la obtención de la información se tuvo la colaboración de los estudiantes de básica superior desarrollando una encuesta, la que nos permitió determinar, identificar, analizar, evaluar las actividades y recursos digitales que se aplican en el proceso enseñanza aprendizaje de Educación Física, el enfoque utilizado es cuantitativo no experimental y de tipo correlacional donde se analiza la incidencia de las variables “actividades y recursos digitales”, “proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física” y nos permite determinar cómo influyen las variables en el proceso enseñanza-aprendizaje en esta asignatura, además, se utilizó insumos, materiales, equipos, necesarios para implementar la investigación. Los estudiantes objeto de estudio corresponden al subnivel de básica superior de los cursos noveno y décimo.

El autor (Avila, González, & Licea, 2020) define a la encuesta como un método de recolección de información empírica, para ello utiliza formularios en físico o digitales, orientado a dar respuestas sobre el problema en cuestión, y la comunidad objeto de estudio la completan por sí mismos. Se puede clasificar la encuesta, según su forma de aplicación, en personal o por envío.

El enfoque cuantitativo en las ciencias sociales se da origen en sus obras de Auguste Comte (1798 – 1857) y Emile Durkheim (1858 – 1917). Ellos sostenían que, los estudios de los fenómenos de la sociedad deberían ser comprobados científicamente, es decir, generado a través de la ejecución del método científico y manifestaban que los fenómenos eran medibles, denominando a esta corriente Positivismo. (Vega, y otros, 2014)

La investigación de tipo correlacional: tiene como fin la medición del grado de relación entre dos o más variables. Los trabajos de tipo correlacional se encargan de medir cada una de las variables si verdaderamente están o no relacionadas entre sí en su trabajo de investigación y posteriormente se analiza la correlación. Finalmente, este tipo de investigación nos ayuda a mostrar el comportamiento de una de las variables conociendo el comportamiento de las otras. (Valle, y otros, 2020)

5.2 Métodos de estudio

El método de estudio utilizado para este trabajo académico fue el inductivo-deductivo, el que nos permitió discriminar la información partiendo de lo general a lo particular, el enfoque de la investigación es de carácter mixta, el cual nos ayudó para probar teorías y en el análisis de los resultados, el tipo de investigación utilizado es el correlacional, se lo utilizó para la recolección de datos, la medición de los mismos y finalmente el análisis de los datos. El diseño de la investigación fue el estudio cuasi-experimental.

Los métodos de estudio utilizados en un trabajo investigativo son el deductivo e inductivo, de gran utilidad para trabajos académicos. El método deductivo me permitió establecer una relación de nexos entre la teoría y la observación, también, permite deducir partiendo de la teoría los fenómenos objeto de estudio. La inducción en cambio, tiende a obtener conocimientos e información aisladas. (Dávila Newman, 2006)

Tomando en consideración la afirmación de Alfredo (2017) El enfoque de investigación mixta involucra la obtención, análisis e interpretación de datos sean cualitativos y cuantitativos como el autor los haya considerado necesarios para su trabajo investigativo. Los cuales llegan a fusionarse para responder a los problemas presentados. (Alfredo, 2017)

La descripción del diseño cuasi-experimental propuesta por Hedrick (1993) es la siguiente: Los diseños cuasi-experimentales tienen los mismos objetivos que los estudios experimentales: comprobar si hay una relación causal entre dos o más variables. Cuando no se puede realizar la ubicación aleatoria, los cuasi-experimentos permiten aproximar los resultados del programa, esto es posible si se llega a establecer una base de comparación acorde al estudio (p. 58). (Cabré, 2012). También, en ciertos casos se puede emplear de ser necesario el diseño de investigación transversal, se caracteriza por recolectar información en un único momento dado. Su función es describir, analizar las variables y su incidencia en un momento dado. Es prácticamente como hacer una foto de un hecho. (Agudelo, Aigner, & Ruiz, 2010)

5.3 Población y Muestra

La población investigada son los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará, cursos como noveno A, noveno B, décimo A, décimo B, décimo C, siendo alrededor de ciento treinta tres estudiantes entre varones y mujeres, quienes nos van a apoyar con el trabajo investigativo, información que nos ayudará al análisis de nuestro tema de investigación.

La población de estudio también conocido por otros autores como blanco o diana: es la totalidad del personal a quienes queremos extrapolar los resultados. Muestra: Es el subconjunto del total de la población, desde la estadística las muestras pueden ser probabilísticas o no. En cambio, la unidad muestral se lo considera como un conjunto extraído desde la población que conforman la muestra. (DANIEL, 2015)

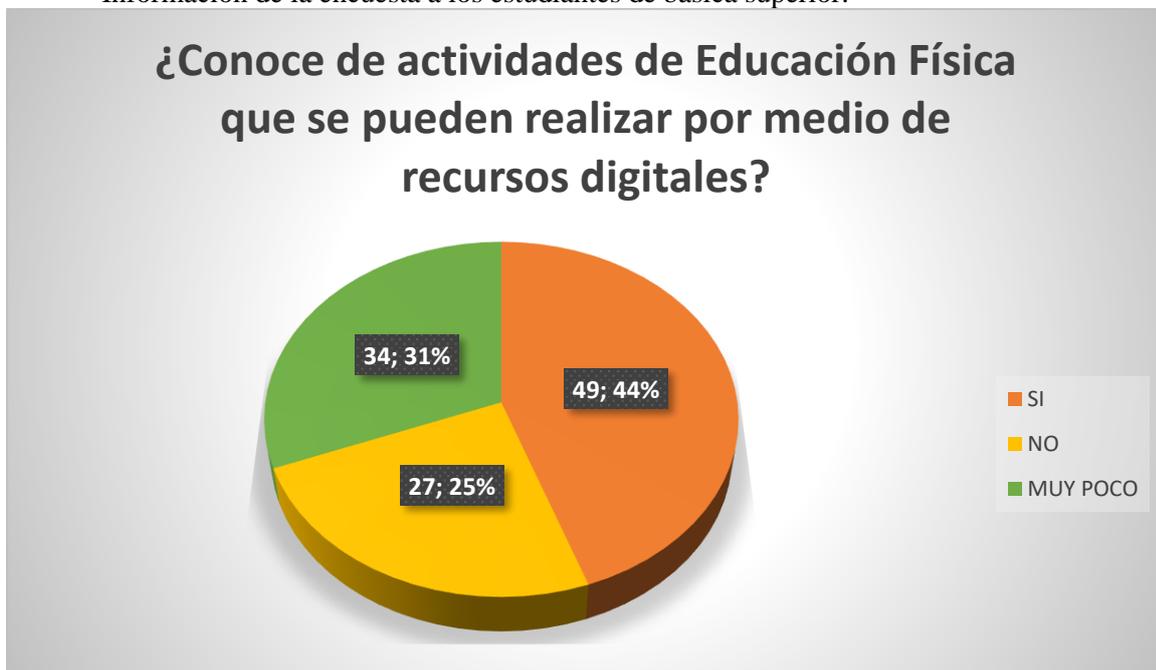
6. Resultados

Tabla 1
¿Conoce de actividades de Educación Física que se pueden realizar por medio de recursos digitales?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	49	44%
No	27	25%
Muy poco	34	31%
Total	110	100%

Nota: Muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará

Figura 1
 Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Con los resultados obtenidos, cuarenta y nueve estudiantes del colegio Bachillerato Macará, respondieron que SI conocen de actividades de Educación Física que se pueden realizar por medio de recursos digitales lo que representa el cuarenta y cuatro por ciento, mientras que treinta y cuatro estudiantes contestaron que conocen MUY POCO representa el treinta y uno por ciento, finalmente veinte y siete estudiantes manifestaron que NO conocen lo que representa el veinte y cinco por ciento de los encuestados.

Tabla 2

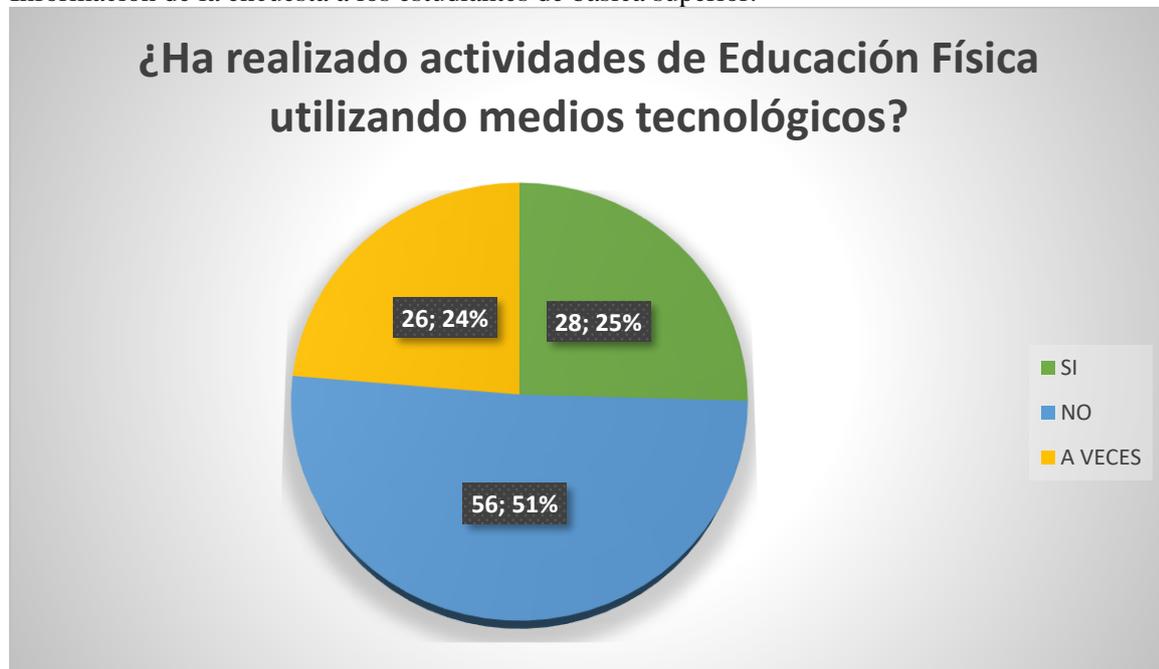
¿Ha realizado actividades de Educación Física utilizando medios tecnológicos?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	25%
No	56	51%
A veces	26	24%
Total	110	100%

Nota: Muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará

Figura 2

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Cincuenta y seis estudiantes del colegio Bachillerato Macará, respondieron que NO han realizado actividades de Educación Física utilizando medios tecnológicos esto representa el cincuenta y uno por ciento, veinte y ocho estudiantes mencionaron que SI han realizado representa el veinte y cinco por ciento, finalmente veinte y seis estudiantes manifestaron que A VECES han realizado representa el veinte y cuatro por ciento de los encuestados.

Tabla 3

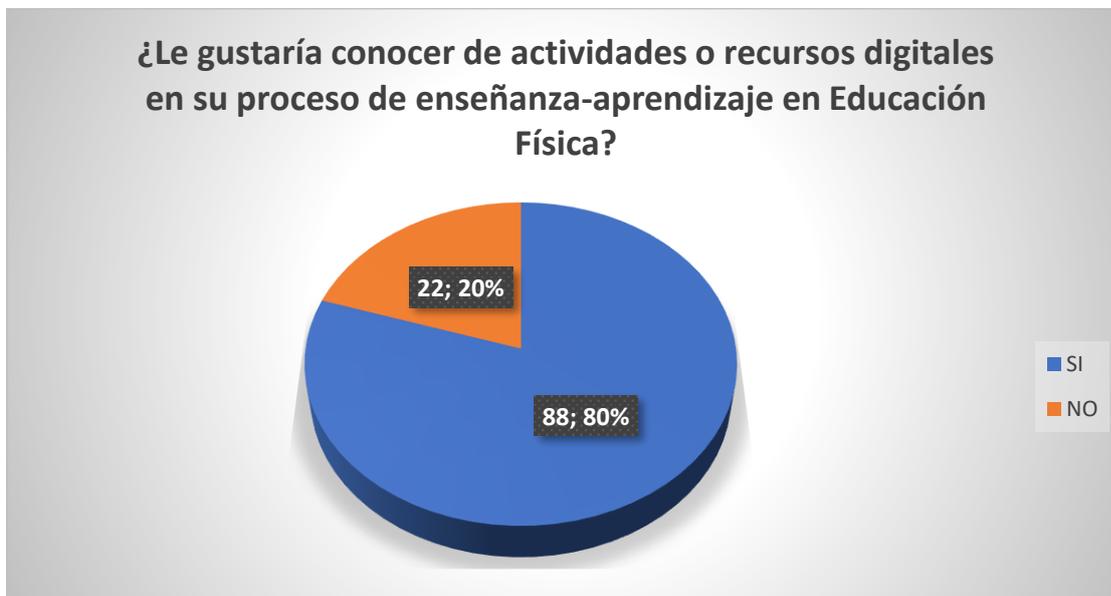
¿Le gustaría conocer de actividades o recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	88	80%
No	22	20%
Total	110	100%

Nota: Muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará

Figura 3

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Con los resultados obtenidos, ochenta y ocho estudiantes del colegio Bachillerato Macará, respondieron que SI les gustaría conocer de actividades o recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física, representa el ochenta por ciento, a diferencia de

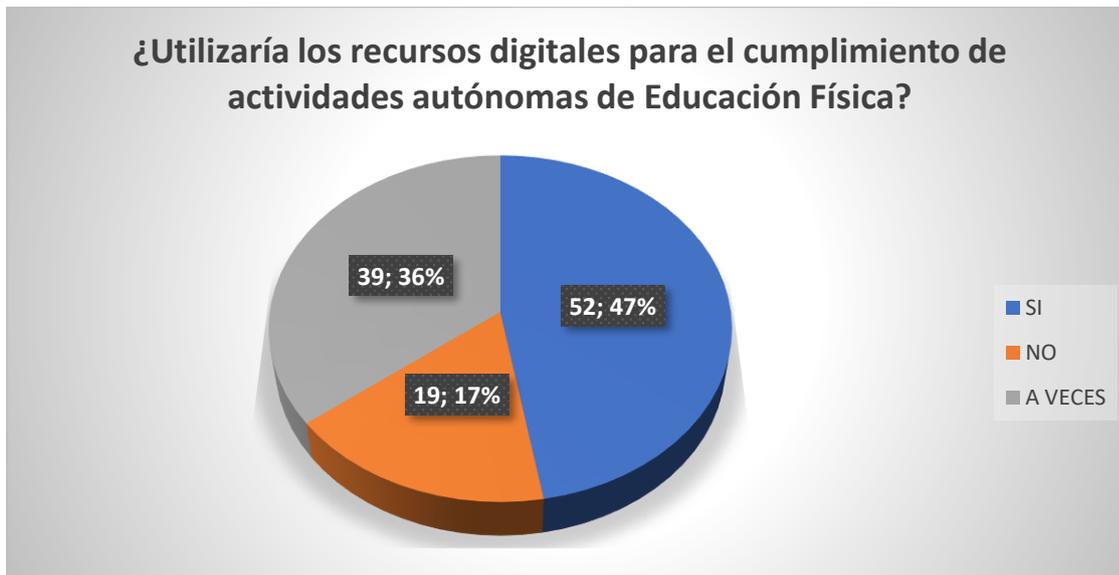
veinte y dos estudiantes respondieron que NO les gustaría, representa el veinte por ciento de los encuestados.

Tabla 4
¿Utilizaría los recursos digitales para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	52	47%
No	19	17%
Muy poco	39	36%
Total	110	100%

Nota: es la muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará

Figura 4
 Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Los cincuenta y dos estudiantes del colegio Bachillerato Macará están de acuerdo que utilizarían los recursos digitales para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física, representa el cuarenta y siete por ciento, sin embargo, treinta y nueve estudiantes respondieron que A VECES los utilizarían, representando el treinta y seis por ciento, finalmente diez y nueve estudiantes afirmaron que NO utilizarían, dando como resultado el diez y siete por ciento de los encuestados.

Tabla 5

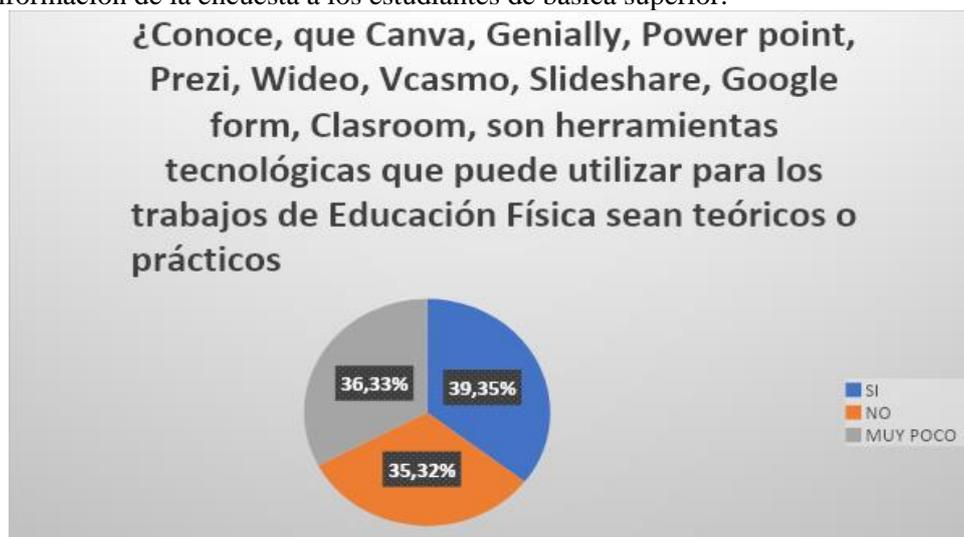
¿Conoce, que Canva, Genially, Power point, Prezi, Wideo, Vcasmo, Slideshare, Google form, Classroom, son herramientas tecnológicas que puede utilizar para los trabajos de Educación Física sean teóricos o prácticos?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	39	35%
No	35	32%
Muy poco	36	33%
Total	110	100%

Nota: es la muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará.

Figura 5

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará

Análisis

Treinta y nueve estudiantes del colegio Bachillerato Macará, afirmaron que conocen que Canva, Genially, Power point, Prezi, Wideo, Vcasmo, Slideshare, Google form, Classroom, son herramientas tecnológicas que puede utilizar para los trabajos de Educación Física sean teóricos o prácticos, representa el treinta y cinco por ciento, mientras que treinta y seis estudiantes contestaron que conocen MUY POCO, representa el treinta y tres por ciento, finalmente treinta y cinco estudiantes se pronunciaron que NO conocen, representa el treinta y dos por ciento de los encuestados.

Tabla 6

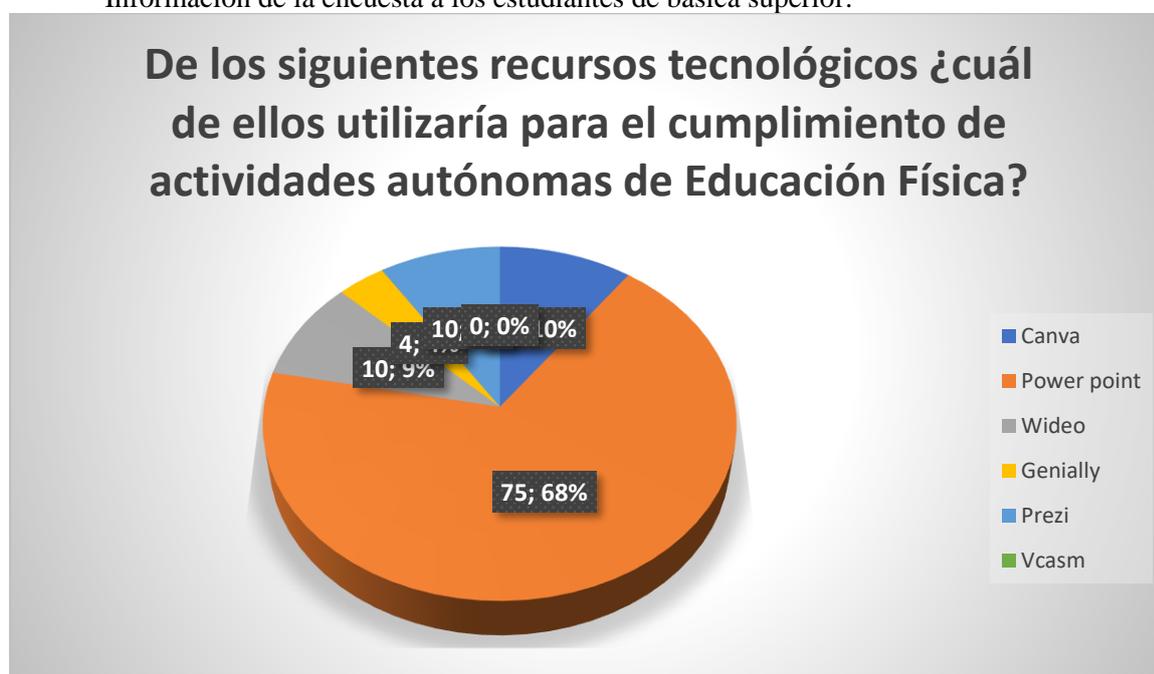
De los siguientes recursos tecnológicos ¿cuál de ellos utilizaría para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física? Subraye o encierre.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Canva	11	10%
Power point	75	68%
Wideo	10	9%
Genially	4	4%
Prezi	10	9%
Vcasm	0	0%
Total	110	100%

Nota: es la muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará.

Figura 6

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Setenta y cinco estudiantes del colegio Bachillerato Macará, están de acuerdo en utilizar Power point para el cumplimiento de actividades autónomas de Educación Física, representa el sesenta y ocho por ciento, mientras que once estudiantes respondieron que utilizarían Canva, representa el diez por ciento, otros diez estudiantes contestaron que utilizarían Prezi, representa el nueve por ciento de los encuestados. Además, diez estudiantes utilizarían Wideo, representa el nueve por ciento, también cuatro estudiantes manifiestan que utilizarían Genially representa el tres por ciento y finalmente ningún estudiante opto por utilizar Vcasm representa el cero por ciento de los encuestados.

Tabla 7

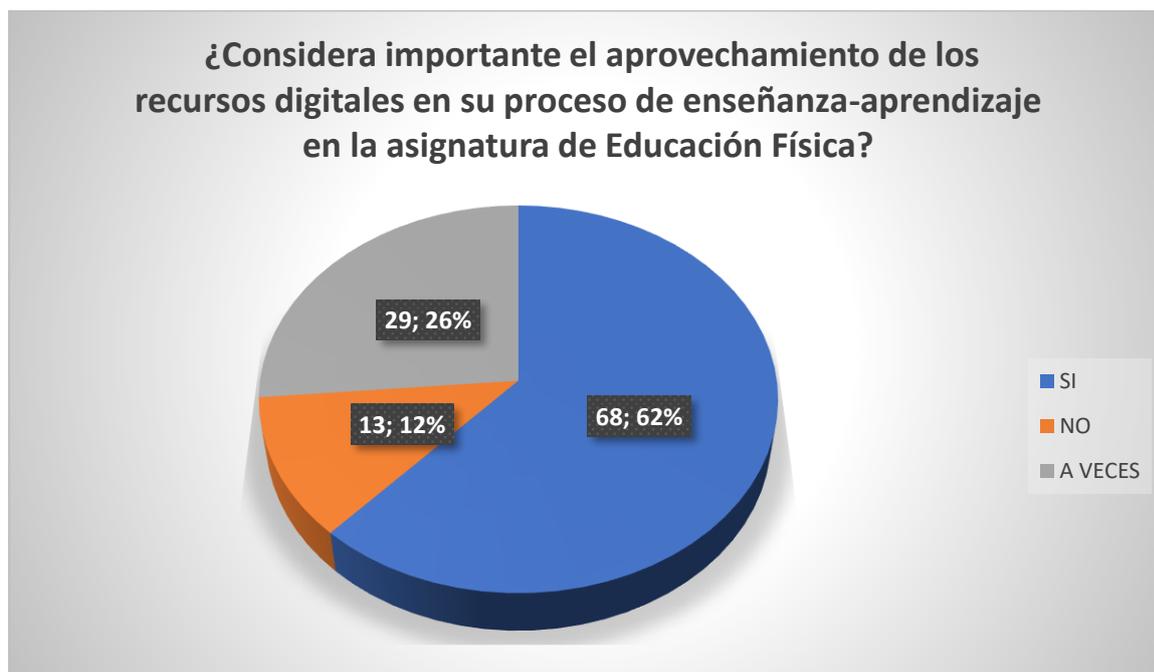
¿Considera importante el aprovechamiento de los recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Física?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	68	62%
No	13	12%
A veces	29	26%
Total	110	100%

Nota: Muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará.

Figura 7

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Sesenta y ocho estudiantes del colegio Bachillerato Macará, respondieron que SI consideran importante el aprovechamiento de los recursos digitales en su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Física representando el sesenta y dos por ciento, mientras que veinte y nueve estudiantes contestaron que A VECES consideran importante, representando el veinte y seis por ciento, finalmente trece estudiantes NO consideran importante, representa el doce por ciento de los encuestados.

Tabla 8

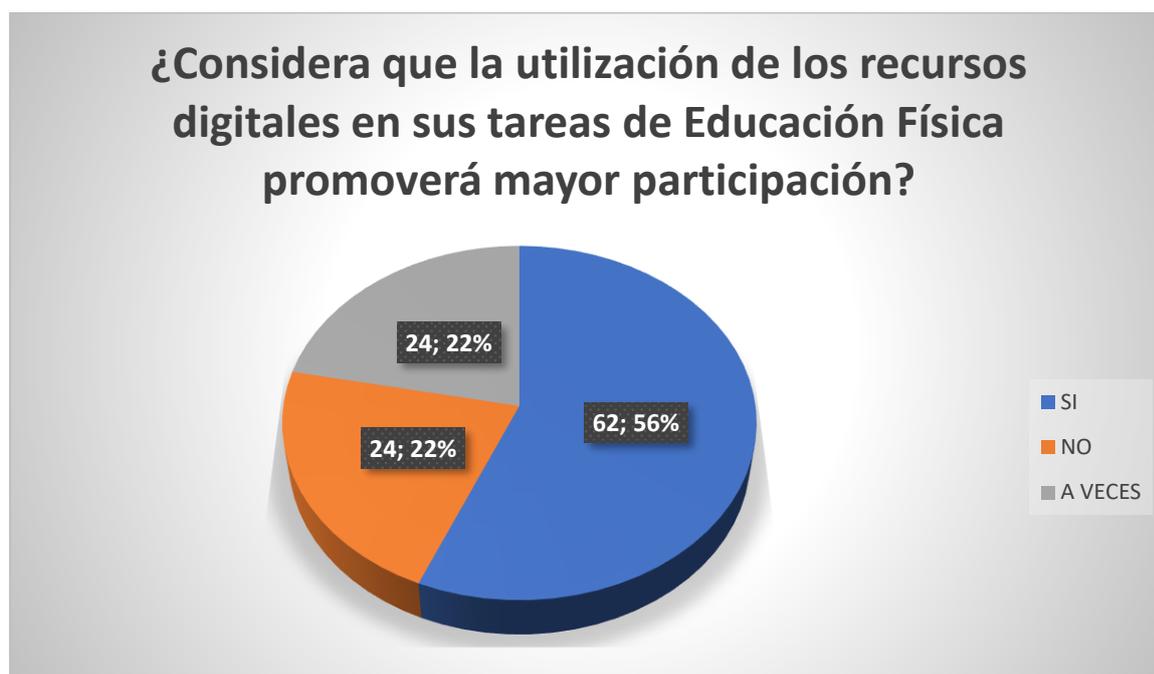
¿Considera que la utilización de los recursos digitales en sus tareas de Educación Física promoverá mayor participación?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	68	62%
No	13	12%
A veces	29	26%
Total	110	100%

Nota: es la muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará

Figura 8

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Sesenta y dos estudiantes del colegio Bachillerato Macará, SI consideran que la utilización de los recursos digitales en sus tareas de Educación Física promoverá mayor participación, representa el cincuenta y seis por ciento, mientras que veinte y cuatro estudiantes manifestaron que A VECES consideran la utilización, representa el veinte y dos por ciento, finalmente veinte y cuatro estudiantes NO consideran la utilización, lo cual representa el veinte y dos por ciento de los encuestados.

Tabla 9

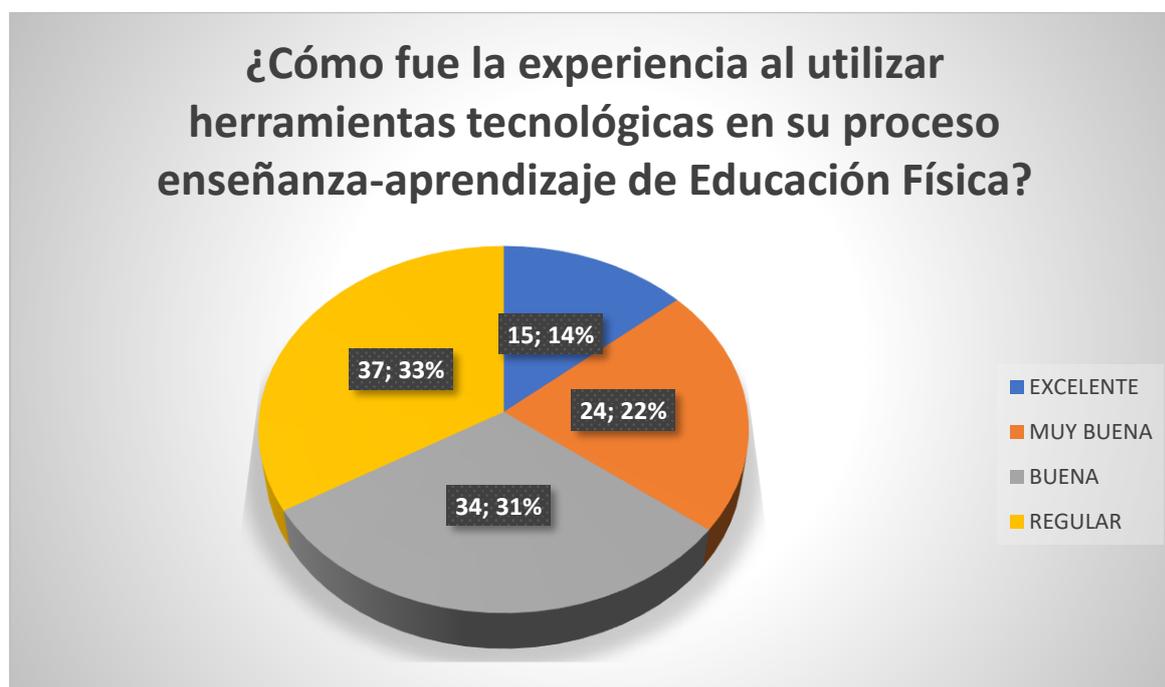
¿Cómo fue la experiencia al utilizar herramientas tecnológicas en su proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física? Subraye su respuesta.

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	15	14%
Muy buena	24	22%
Buena	34	31%
Regular	37	33%
Total	110	100%

Nota: es la muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará.

Figura 9

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Treinta y siete estudiantes del colegio Bachillerato Macará, respondieron que fue una experiencia REGULAR al utilizar herramientas tecnológicas en su proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física, representando el treinta y tres por ciento, mientras que treinta y cuatro estudiantes consideran que fue BUENA la experiencia, representando el treinta y uno por ciento, además, veinte y cuatro estudiantes afirmaron que fue MUY BUENA la experiencia, representando el veinte y dos por ciento de los encuestados, finalmente quince estudiantes manifestaron que fue EXCELENTE la experiencia, representando el catorce por ciento de los cuestionados.

Tabla 10

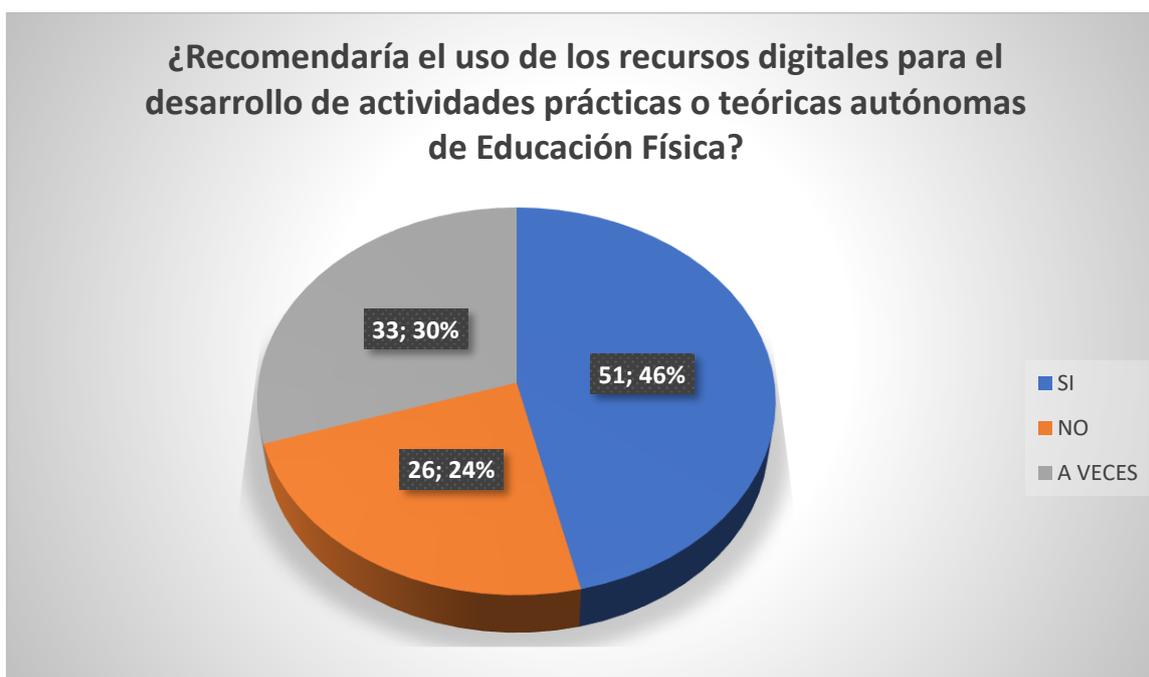
¿Recomendaría el uso de los recursos digitales para el desarrollo de actividades prácticas o teóricas autónomas de Educación Física?

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	51	46%
No	26	24%
A veces	33	30%
Total	110	100%

Nota: es la muestra de la respuesta de los estudiantes de básica superior del colegio de Bachillerato Macará.

Figura 10

Información de la encuesta a los estudiantes de básica superior.



Nota: Los resultados obtenidos son de la encuesta aplicada a los estudiantes de básica superior del Colegio de Bachillerato Macará.

Análisis

Cincuenta y uno estudiantes del colegio Bachillerato Macará, SI recomiendan el uso de los recursos digitales para el desarrollo de actividades prácticas o teóricas autónomas de Educación Física, representando el cuarenta y seis por ciento, mientras que treinta y tres estudiantes respondieron que A VECES recomendarían, representando el treinta por ciento, además, veinte y seis estudiantes NO recomendarían, representando el veinte y cuatro por ciento de los encuestados.

7. Discusión

El trabajo investigativo realizado en el Colegio de Bachillerato Macará, evidencia según la información obtenida por medio del instrumento de la encuesta, que la utilización de los recursos digitales en sus tareas de Educación Física promoverá mayor participación y además recomendarían el uso de los mismos para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, finalmente, estas herramientas tecnológicas motivan a la participación y crean interés en los estudiantes. Ante lo descrito citamos el siguiente argumento que también lo respalda. Según el autor Montaña (2016), que se refiere al concepto recurso digital en los siguientes términos: Elementos mediadores útiles para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, como el pizarrón, cartel, papelógrafo, proyector y herramientas digitales de audio, voz, procesadores de datos y páginas web; medios actuales que facilitan mejoras en la función del docente y estudiante, fomentando la motivación e interés de ambos entes y al mismo tiempo haciendo de la educación más dinámica e interactiva (pág. 15). (Jenny Patricia León Amendaño, 2021)

Entre las tecnologías de la información y la comunicación más utilizadas en este proceso (TIC), han ido cambiando las formas de vida actual, volviéndose personas más sedentarias. Existe un alto índice de adolescente que tienen acceso a dispositivos móviles inteligentes con gran variedad de Apps en las cuales ocupan su tiempo de ocio. La Educación Física se desarrolla en un alto porcentaje de forma práctica, lo que permite a la vez en el individuo educar, manejar y concienciar el uso responsable de las herramientas digitales, con ello se incentiva la práctica de actividad físico y deportiva. Direccional el buen uso de las aplicaciones que tienen en sus dispositivos electrónicos para la asignatura de la Educación Física, mejoran los aprendizajes del alumnado, logrando también, que existan buenas relaciones interpersonales. (Fernández & Baena, 2018) Otro de los aspectos fundamentales tomados en cuenta en este documento y que se puso en consideración de los estudiantes de básica superior, y que lo citado anteriormente por los autores Fernández & Baena (2018) respalda, que la gran mayoría de los estudiantes consideran importante el aprovechamiento y cumplimiento de sus actividades autónomas (prácticas y/o teóricas) mediante la utilización de dispositivos electrónicos, aplicaciones y otros recursos digitales en la asignatura Educación Física, coadyuvando a la optimización de tiempo y fortaleciendo el conocimiento en cuanto a los recursos digitales aplicados.

Estudio denominado “Gamificando la didáctica de la educación física. Visión del alumnado universitario” y como se manifiestan desde el punto de vista del alumnado, la experimentación les ha forjado efectos muy ansiados de compromiso, rendimiento académico y comprensión, y

lo más importante de motivación; gracias también a la implementación adecuada de sus tres pilares básicos (gamificación, AC y evaluación formativa). (Flores, Fernández, & Grau, 2021)

Se ha logrado evidenciar cómo influye positivamente en los estudiantes la utilización de recursos digitales en el cumplimiento de tareas, participación en clase, lecciones, retroalimentación, es más, los motiva y por ende existe mayor participación estudiantes en las clases de Educación Física, para afianzar estos resultados contrastamos con el estudio realizado por Flores, Fernández, & Grau (2021) que es el mismo sentir en el nivel educativo superior y agregan el nivel de compromiso y rendimiento académico al que llegan los estudiantes.

Con la información obtenida de nuestro trabajo investigativo y la literatura analizada de diferentes autores, se puede generalizar en cierto grado, al menos en el sector educativo y debido al avance de la tecnología y uso que se le da al misma en nuestra cotidianidad y más aún en los estudiantes, que influye en gran medida el interés de hacer uso de los recursos digitales educativos, la participación e interacción con las herramientas digitales para realizar las actividades autónomas en la asignatura de Educación Física, otro de los indicadores y no menos importante es la motivación que sienten los estudiantes al utilizar la tecnología y sus dispositivos electrónicos para realizar sus tareas e investigaciones prácticas y teóricas respectivamente en el área de Educación Física.

Luego de haber comparado información de otros estudios previos relacionados a nuestro tema, de haber contrastado dicha información, analizado y discriminado la información relevante, se ha podido responder a la pregunta de investigación que se había planteado ¿cómo inciden las actividades y recursos digitales aplicados en el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física en Básica Superior del Colegio Bachillerato Macará, periodo lectivo 2023-2024? A lo que podemos decir que inciden favorablemente en los estudiantes el recurrir al cumplimiento de actividades prácticas o teóricas de Educación Física por medio del uso de los recursos digitales educativos mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada uno de los educandos de la institución.

8. Conclusiones

Luego de haber analizado los resultados obtenidos y en relación con los objetivos propuestos, se ha llegado a la conclusión, los recursos digitales cuando se los aplica en el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Física inciden significativamente en el conocimiento de los estudiantes de Básica Superior, objetos de estudio del Colegio Bachillerato Macará, periodo lectivo 2023-2024

Una vez discriminada la información obtenida de los estudiantes y basándose en la literatura propuesta, se ha llegado a la siguiente conclusión, los estudiantes de Básica Superior del Colegio de Bachillerato Macará, no han realizado frecuentemente actividades de Educación Física utilizando medios tecnológicos (solo en pandemia), pero si les gustaría hacer uso de ellos de forma permanente como por ejemplo del programa Power Point, como recurso digital para cumplir con las actividades autónomas en el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física.

Se puede concluir que, las actividades y recursos digitales que se utilizarían en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Física en los estudiantes del Colegio de Bachillerato Macará, incidirían favorablemente como lo manifiestan los propios estudiantes; como fuente de motivación para la participación e interacción, como cumplimiento de tareas teóricas y/o prácticas.

Finalmente, se puede concluir que, las actividades desarrolladas por medio de recursos digitales solo se dieron en tiempos de pandemia por el COVID 19, y a criterio de los estudiantes en forma general la experiencia fue regular, actualmente no se está utilizando estas herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física del colegio de Bachillerato Macará.

Las instituciones educativas que no hacen uso de los recursos digitales están perdiendo una valiosa oportunidad para mejorar la calidad de la educación que ofrece. La falta de utilización de tecnología en las aulas puede tener un impacto negativo en el aprendizaje de los estudiantes y en su capacidad para desarrollar las habilidades necesarias para tener éxito en el mundo digital.

La integración efectiva de los recursos digitales en las instituciones educativas es fundamental para garantizar el acceso equitativo a la educación y para preparar a los estudiantes para el mundo digital en el que vivimos. Es importante que las instituciones educativas reconozcan la

importancia de la tecnología y tomen medidas para asegurar que sus estudiantes tengan acceso a los recursos digitales necesarios para tener éxito en su futuro profesional y personal.

9. Recomendaciones

Motivar a los docentes y estudiantes del Colegio de Bachillerato Macará por medio de capacitaciones en la implementación y utilización de recursos digitales para fortalecer el proceso de aprendizaje y enseñanza de Educación Física y asegurar la calidad educativa.

Disponer de equipos y herramientas digitales, para incentivar en los estudiantes y docentes el uso frecuente como método innovador de enseñanza y aprendizaje de Educación Física en el cumplimiento de actividades autónomas, además, la falta de equipos y herramientas actuales y de calidad puede desalentar a los maestros y estudiantes del colegio de Bachillerato Macará a utilizar tecnología en la enseñanza y aprendizaje.

Integrar la tecnología dentro del plan de estudios puede ser una forma efectiva de asegurar que los recursos digitales sean utilizados efectivamente en la enseñanza-aprendizaje y a su vez, en los estudiantes motivará la participación e interacción, y el cumplimiento de tareas teóricas y/o prácticas de Educación Física.

Establecer políticas claras y guías de uso para las herramientas digitales puede ayudar a los estudiantes, profesores y al personal del Colegio de Bachillerato Macará a comprender cómo utilizar estas herramientas de manera efectiva, demostrando su valor y beneficios para el aprendizaje y enseñanza de Educación Física.

10. Bibliografía

- Díaz, A. G. (2021). Recursos Educativos Digitales Y Su Importancia En La Educación Del Siglo XXI. Lucaedu.Com, 1-9.
- Duviel, G., Jaiber, G., & Esneire, Z. (11 De 11 De 2023). Repositorio Institucional De La Universidad Pontificia Bolivariana. Obtenido De Repositorio Institucional De La Universidad Pontificia Bolivariana:
[Http://Hdl.Handle.Net/20.500.11912/2880](http://hdl.handle.net/20.500.11912/2880)
- Fernández, R., & Baena, A. (2018). Novedosas Herramientas Digitales Como Recursos Pedagógicos En La Educación Física. Dialnet, 91.
- Flores, Fernández, & Grau. (18 De 07 De 2021). Servicio De Publicaciones De La Universidad Autónoma De Madrid. Obtenido De UAM ediciones:
[Https://Doi.Org/10.15366/Rimcafd2021.83.007](https://doi.org/10.15366/Rimcafd2021.83.007)
- García-Valcárcel, A. (2016). Recursos Digitales Para La Mejora De La Enseñanza Y El Aprendizaje. Bibliotecas Universitarias De Castilla Y León, 1-58.
- Gomez, M. M. (2017). ¿Cómo Funciona El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje? Elearningmasters, 1-5.
- Jenny Patricia León Amendaño, P. F. (2021). Competencias Y Recursos Digitales Para La Enseñanza Aprendizaje En . Revista Scientific, 95.
- Mineduc. (2017). Ley Orgánica De Educación Intercultural. LOEI, 46.
- Navarra, U. D. (2015). Recursos Digitales (Vídeos, Audios, Webs, Etc.). Rubic, 5.
- UNIR. (2021). Uso De Las TIC En Educación Física: Ventajas Y Cómo Incorporarlas. UNIR educación, 7.
- Agudelo, G., Aignerren, M., & Ruiz, J. (2010). Diseños De Investigación Experimental Y No-Experimental. Ceo, 41.
- Alfredo, O. (2017). Enfoques De Investigación. Researchgate.Net, 21.
- Avila, H. F., González, M. M., & Licea, S. M. (2020). La Entrevista Y La Encuesta: ¿Métodos O Técnicas De Indagación Empírica? Didasc@Lia: D&E, 11.
- Cabré, R. B. (2012). Diseños Cuasi-Experimentales Y Longitudinales. Diposit.Ub.Edu, 3.
- Cáñete, C. L. (2017). Programación Didáctica 22-23. Departamento De Educacion Física, 88.
- Costa López, N. (2020). Implementacion De Las Tic En Educacion Fisica: Ventajas, Limitaciones Y Nuevas Tendencias Educativas. Publicaciones Didácticas, 7.
- Daniel, F. C. (2015). Población Y Muestra. Ri.Uaemex.Mx, 5-7.
- Dávila Newman, G. (2006). El Razonamiento Inductivo Y Deductivo Dentro Del Proceso Investigativo En Ciencias Experimentales Y Sociales. Laurus, 180-205.

- Guillén, F., & Perrino, M. (2020). Análisis Univariante De La Competencia Digital En Educación Física: Un Estudio Empírico. Federación Española De Asociaciones De Docentes De Educación Física, 7.
- José, B. (2012). La Enseñanza De La Educación Física Implementada Con TIC. Revista Educación Física Y Deporte, 10.
- Luz, C. G. (2015). Recursos Educativos Tic De Información, Colaboración Y Aprendizaje. Redalyc, 14.
- Perazas, López, Pardo, & Soler. (2017). Caracterización De Los Medios De Enseñanza En El Proceso De Enseñanza- Aprendizaje En La Educación Física. PODIUM - Revista De Ciencia Y Tecnología En La Cultura Física, 4-11.
- Rabajoli, G. (2012). Recursos Digitales Para El Aprendizaje. Webinar 2012 – IPPE – UNESCO – FLACSO –, 13.
- Valle, G., Rafael, O., Camargo, S., Rodolfo, M., Bedoya, B. D., & Hernando, L. (2020). Pasos Para Elaborar Una Tesis De Tipo Correlacional. Depósito Legal En La Biblioteca Nacional Del Perú, 73-74.
- Vega, G. V.-M.-M., Camacho, M., Vega, A., Becerril, C., Guillermo, S., & Amador. (2014). Paradigmas En La Investigación. Enfoque Cuantitativo Y Cualitativo. European Scientific Journal , 5.

11. Anexos

Anexo 1. Certificado de aprobación



Sistema de Información Académico
Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Armijos Reyes Jessica Livranesa**, director del Trabajo de Titulación denominado "**Actividades y recursos digitales aplicados al proceso enseñanza-aprendizaje de Educación Física en Básica Superior, del Colegio Bachillerato Macará, Período Lectivo 2023-2024**", perteneciente al estudiante **JOSE BOLIVAR CARRION MEDINA**, con cédula de identidad N° **1105108438**. Certifico que luego de haber dirigido el **Trabajo de Titulación** se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante la instancia correspondiente.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Titulación**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Titulación del mencionado estudiante.

Loja, 3 de Enero de 2024



F) _____
DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN



Certificado TIC/TT.: UNL-2024-000001

1/1
Educamos para Transformar

Anexo 4. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes



Anexo 5. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes



Anexo 6. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes



Anexo 7. Evidencias de aplicación encuesta a estudiantes



Anexo 8. Certificado de traducción del resumen

CERTIFICACIÓN

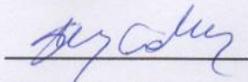
Fecha: 31 de Enero del 2024

Certifico que el resumen del trabajo de investigación con el Tema:

“Actividades y recursos digitales aplicados al proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Física en estudiantes de Básica Superior, del Colegio Bachillerato Macará, periodo lectivo 2023-2024” previo a la obtención del título de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, elaborado por José Bolívar Carrión Medina. Ha sido traducido por mi persona en calidad de DOCENTE DE LENGUA EXTRANJERA en la especialidad de Inglés, tomando en consideración las normas que el idioma requiere como es la aplicación correcta de la sintaxis, semántica, etc.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, debiendo la parte interesada hacer uso del mismo para los fines pertinentes.

Atentamente,



Shirley Cabrera Díaz

1103380380

DOCENTE