

**Impacto de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la clase
de Educación Física.**

Jaime Enrique Rodríguez Muñoz

Universitaria Agustiniana
Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación
Programa de Especialización en Pedagogía
Bogotá, D. C.
2019

**Impacto de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la clase
de Educación Física.**

Jaime Enrique Rodríguez Muñoz

Director

Mg. Diego Fernando Villamizar Gómez

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniiana

Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá, D. C.

2019

Agradecimientos

De esta manera todo el proceso que se llevó a cabo en este proyecto es en agradecimiento a Dios, a mi familia y a todas las personas que de alguna forma colaboraron para realizar esta investigación. Al colegio Agustiniiano Suba por la colaboración prestada y el apoyo para el desarrollo en pro a la innovación educativa.

Resumen

En un mundo que nos llama a innovar las herramientas tecnológicas dentro de las aulas de clase deben dar respuesta a contextos cambiantes y potencializar las habilidades de los docentes en el proceso de enseñanza. Desde la asignatura de educación física el uso de herramientas tecnológica como nuevas formas de adquisición del conocimiento no debe dejar a un lado el aprendizaje colaborativo propio de la disciplina. En las prácticas pedagógicas se proponen diversas estrategias didácticas para fortalecer la innovación tecnológica en la asignatura de educación física a partir de la aplicación de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA); sin embargo, se observa que en algunas ocasiones el uso de dichas herramientas propicia el aislamiento de los individuos y desvirtúa, en cierto sentido, las dinámicas sociales que propicia la enseñanza de esta disciplina. Por esta razón y tomando como herramienta la plataforma Moodle, se propone una investigación que responde a la pregunta sobre el impacto de dicha plataforma dentro de la enseñanza de una disciplina categorizada como “netamente practica”: ¿cuál es el impacto que tiene la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física? Esta investigación parte de una búsqueda bibliográfica que permite la elaboración de marcos teóricos, conceptuales y de referencia, que sustentan una muestra tomada a partir de una encuesta hecha a los estudiantes de grado undécimo del colegio Agustiniانو Suba y, dando como resultado la aplicación, implementación y evaluación de la plataforma en la clase de educación física.

Palabras clave: enseñanza de la educación física, aprendizaje colaborativo, plataforma virtual, Moodle.

Abstract

In a world that calls us to innovate technological tools within classrooms, they must respond to changing contexts and potentiate the skills of teachers in the teaching process. From the physical education subject, the use of technological tools as new forms of knowledge acquisition should not leave aside the collaborative learning proper to the discipline. In pedagogical practices, various didactic strategies are proposed to strengthen technological innovation in physical education through the application of Virtual Learning Environments (EVA); however, it is observed that on some occasions the use of these tools favors the isolation of individuals and distorts, in a certain sense, the social dynamics favored by the teaching of this discipline. For this reason and taking the Moodle platform as a tool, we propose an investigation that answers the question about the impact of this platform within the teaching of a discipline categorized as "purely practical": what is the impact that the Moodle platform has in the process of teaching and learning in the physical education class? This research is based on a bibliographic search that allows for the elaboration of theoretical, conceptual and reference frameworks, which support a sample taken from a survey of eleventh grade students at the Agustiniano Suba School, resulting in the application, implementation and evaluation of the platform in the physical education class.

Keywords: physical education teaching, collaborative learning, virtual platform, Moodle.

Tabla de contenido

Introducción	10
Justificación	11
Planteamiento del problema.....	13
Objetivos.....	16
Objetivo general	16
Objetivos específicos.....	16
Marco teórico	17
Enseñanza de la Educación Física.....	17
Construcción del conocimiento en Educación Física.....	18
Aprendizaje colaborativo	20
Evaluación del aprendizaje.....	22
Marco conceptual.....	23
Competencia tecnológica	23
¿Qué es la plataforma Moodle?.....	25
Marco referencial	26
Metodología	28
Tipo de investigación	28
Población y muestra	29
Población.....	29
Muestra.....	29
Proceso de categorización.....	31
Triangulación y análisis de datos.	31
Construcción del conocimiento en la Educación Física.....	31
Aprendizaje colaborativo	32
Plataforma Moodle.....	33
Técnica de recolección de datos.....	35
Técnica de análisis de datos	35
Encuestas estudiantes	35
Método y descripción de los instrumentos:.....	35
Descripción y resultados	37

Análisis encuestas estudiantes.....	37
Conclusiones	40
Aporte pedagógico	42
Referencias.....	44
ANEXOS	46

Lista de tablas

Tabla 1: Características de la corriente socio motriz	18
Tabla 2: Núcleos teóricos sobre la construcción del conocimiento	19
Tabla 3: Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Momento Explorador	23
Tabla 4: Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Momento Integrador	24
Tabla 5: Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Momento Innovador	24
Tabla 6: Caracterización de la población	29
Tabla 7: Plan de actividades propuestas	35

Lista de figuras

Figura 1: Ubicación del Colegio Agustiniiano Suba	30
Figura 2: Ficha técnica de Suba	30
Figura 3: Proceso de Categorización	31
Figura 4: Triangulación de la información.	31

Introducción

La inclusión de la tecnología ha permitido la transformación cultural de las diversas sociedades impactando en sus distintas dimensiones como lo es la educativa. En los últimos años la inclusión de la tecnología en la educación ha generado una transformación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, por tal motivo la Unesco en su artículo ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS DE TIC PARA DOCENTES (2008) expresa:

“Gracias a la utilización continua y eficaz de las TIC en procesos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir capacidades importantes en el uso de estas. El docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades. Además, es el responsable de diseñar tanto oportunidades de aprendizaje como el entorno propicio en el aula que facilite el uso de las TIC por parte de los estudiantes para aprender y comunicar”. (p.2).

Este proyecto tiene como reto la introducción de la tecnología en el campo de la educación física y en el campo educativo, por esta razón permite al docente y al estudiante encontrar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje pensándose en transformar la manera de enseñar, por tal motivo el presente proyecto de investigación hace referencia a la implementación de la herramienta tecnológica de Moodle en la clase de Educación Física, mirando el impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de grado 11 en el Colegio Agustiniiano Suba, cuyo objetivo consiste en la medición del impacto de la plataforma en la clase, realizando una implementación de Moodle en aspectos teóricos con una aplicación en la práctica y evaluando el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Justificación

La inclusión de la tecnología como recurso interactivo en la educación ha permitido nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje, garantizando un entorno educativo, que permita la interactividad, la motivación y participación entre los estudiantes, logrando así, que las plataformas virtuales profundicen en los temas y contenidos de las asignaturas.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) han sido un fundamento en la educación en pro al conocimiento, permitiendo que el estudiante mejore su proceso de aprendizaje. De igual manera es un proceso de innovación para el docente de educación física en su quehacer pedagógico, como lo indica la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, en su documento: Estándares de Competencias en Tecnologías de Información y Comunicación para docentes, plantea la UNESCO (2008), que “para poder vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada día más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes deben utilizar la tecnología digital con eficacia” (UNESCO, 2008). Así mismo la tecnología ayuda en el proceso metodológico de enseñanza del docente de una forma interactiva e integradora.

Las TIC permiten una alternativa fuera de lo tradicional en el aporte del aprendizaje de los estudiantes encontrando un medio interactivo para aprender. “Un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje es un espacio de comunicación que hace posible, la creación de un contexto de enseñanza y aprendizaje en un marco de interacción dinámica, a través de contenidos culturalmente seleccionados.” (Andino, 2017, p.9). Los contenidos seleccionados en la asignatura de educación física permiten la creación de un ambiente interactivo entre los estudiantes asimilando los conceptos de la clase a través del juego.

Para la clase de Educación Física es fundamental profundizar los conceptos referentes a los contenidos y los temas establecidos en la malla curricular, ya que el proceso motriz de los estudiantes permite asociar el concepto con el movimiento en la práctica, estableciendo una relación de lo teórico con lo práctico, logrando un aprendizaje psicomotriz, “cuanto más se estudian los desórdenes motores más se llega a la convicción de las estrechas relaciones que hay entre las anomalías psíquicas y las anomalías motrices, relaciones que son la expresión de una solidaridad original y profunda entre los movimientos y el pensamiento” (Cecchini, 1996 p.79), en consecuencia se establece una estrategia para que los estudiantes afiancen los

conceptos de educación física de una manera interactiva a través del uso las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Dentro de las corrientes de la educación física se pueden encontrar la corriente integradora cuyo objetivo es como lo expresa Camacho “hacer una clase más atractiva, dinámica y versátil; Cuyos objetivos son, mejorar la capacidad comunicativa, explotar la capacidad creadora, mejorar las capacidades físicas, potenciar la capacidad técnica, mejorar la capacidad de convivencia y desarrollar el conocimiento científico” (citado en Pérez, 2017, p.53). Moodle es una plataforma que brinda este tipo de interactividad, pudiendo desarrollar en el estudiante el grado de investigación y análisis de la información suministrada por el docente, generando en los grados superiores un pensamiento crítico, desarrollando aspectos fisiológicos, técnicos, tácticos, entre otros contenidos relacionados a la educación física.

La clase de educación física en grados superiores en el Colegio Agustiniiano Suba se realiza en aspectos prácticos obviando el sustento teórico en la práctica, la plataforma Moodle es una herramienta que propicia la integración de redes de aprendizaje, permitiendo establecer métodos de enseñanza que promuevan la interacción o colaboración de los estudiantes, desarrollando la autonomía y la autoevaluación, como lo expresa Andino “diversas herramientas informáticas soportadas por el medio tecnológico, facilita la gestión del conocimiento, la motivación, el interés, el autocontrol y la formación de sentimientos que contribuyen al desarrollo personal”(2017, p. 9).

Lo que se pretende alcanzar en la clase de educación física con el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), es tener una herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la implementación e innovación de la plataforma Moodle dentro del aula educativa en pro al estudiante, afianzando el pensamiento crítico, un aprendizaje más autónomo, la habilidad de buscar y gestionar información y el trabajo colaborativo; En el cual se puede evidenciar los temas, contenidos, bitácoras, videos, artículos, evaluaciones interactivas, entre otras.

Para el docente de educación física es un medio que permite una nueva metodología de enseñanza, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramienta en los estudiantes y no como un obstáculo para el desarrollo de la clase, permitiendo que esta herramienta sea utilizada de manera que propicie la investigación en el campo de la asignatura y en nuevas metodologías de aprendizaje.

Planteamiento del problema

La educación física “es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que por medio de la actividad física recreativa y deportiva contribuye al desarrollo del ser humano en la multiplicidad de sus dimensiones” (Carrillo, 2015, p.28), se refiere al estudio de las conductas motrices susceptibles de poseer contenidos educativos, es decir, se aprovecha el contenido de las actividades físicas para educar. Se busca, en definitiva, el desarrollo integral del individuo.

En grados superiores se encuentran dificultades en la clase de educación física dado a que los estudiantes no apropiaron los conceptos para la realización de un movimiento y falta profundizar en los temas y contenidos por la baja intensidad horaria en el transcurso de la semana. La asignatura de educación física es una clase práctica como también los fundamentos teóricos, ya que estos aportan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las actividades físicas, deportes o juegos recreativos. Estas tendencias, de acuerdo con el énfasis de su puesta en práctica en la escuela se pueden resumir de distintas formas, permitiendo que el estudiante desarrolle ciertas habilidades motrices y perceptivas motrices dando cumplimiento con las competencias a desarrollar en la malla curricular.

En la actualidad la clase de educación física tiene un reto referente al uso de la tecnología en pro al conocimiento. Camacho afirma “los docentes están viviendo una integración de diferentes corrientes con criterios de complementariedad, con el objetivo de hacer una clase más atractiva, dinámica y versátil” (2003, p.53). Es fundamental que los profesores de hoy innoven en la enseñanza, utilizando los medios tecnológicos en las clases, ya que la tecnología ha generado en algunos estudiantes dependencia y sedentarismo. Los contenidos que se suministran a los estudiantes, referente a los temas que se realizarán en la clase y el sustento teórico es información que se pierde a lo largo del tiempo, debido a la forma en que se guarda; en algunos casos esta información se concentra en carpetas, en cuadernos o en hojas sueltas, al finalizar el año se desecha o incluso se pierde en el camino.

En la asignatura de educación física se solicita al estudiante que tenga una carpeta en la cual consulte acerca de los temas y contenidos que se van a realizar durante el año; el estudiante de forma mecánica copia y pega la información que le suministran los buscadores, pero no realiza una operación de análisis, sino que repite dicha información. Al preguntarle a

los estudiantes acerca de la información que ellos buscaron muchos no la entienden y no son críticos referentes a la información almacenada, ya que el interés del contenido pasa a segundo plano y se piensa solo en presentar la tarea, por ello se busca que el estudiante indague y cree un aprendizaje comprensivo, crítico e interactivo.

A lo largo de la historia la clase de educación física se ha convertido en una clase en la cual el docente es encargado netamente de aspectos motrices, dejando a un lado el pensamiento crítico referente a los temas deportivos y culturales que lo rodean. El gran contenido de la información que abarcan los deportes, actividades físicas, cultura física y movimientos técnicos motrices se pierde junto con la atención, de igual manera no se permite formar al ser humano desde su complejidad en un ser integral. En este contexto la tecnología de la comunicación y la información (TIC) puede ser un medio para que el estudiante logre asimilar los conceptos y los temas de una forma interactiva en la clase, y el trabajo del docente de educación física deja de ser una labor meramente técnico e instructivo en un campo motriz, sino en un espacio que se puede convertir en un campo intelectual que promulgue, desde diversos escenarios el pensamiento crítico y complejo.

Los dispositivos móviles, las redes sociales y la tecnología, son el desafío para el docente en el siglo XXI, pero en vez de convertirnos en enemigos de la tecnología es importante encontrar la manera en que esta juegue a favor nuestro y no en contra. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han evolucionado y han generado en la juventud un nuevo entorno social digital que ha llevado a la necesidad de que la educación genere nuevas respuestas y aportes al proceso de enseñanza-aprendizaje adaptando las clases a las necesidades de las nuevas generaciones que han nacido en una cultura tecnológica y digital.

Los estudiantes de grado once, del colegio Agustiniiano Suba pierden interés por la asignatura de educación física y es mucho más difícil hacerles entender la importancia de la actividad física en sus vidas. Moodle como un medio tecnológico, es una plataforma que permite al estudiante trabajar extra-clase profundizando en los temas y contenidos de la asignatura, permitiendo que el estudiante afiance los conceptos y los relacione en la práctica. Este es un medio para el proceso de enseñanza y aprendizaje como forma de construcción de saberes para la obtención de hábitos de vida saludable adentro y afuera de la institución educativa, por ello, es importante en la actualidad hacer hincapié en el uso de la tecnología, en pro al aprendizaje y al movimiento, ya que uno de los factores del sedentarismo en los jóvenes

son los medios virtuales que envuelve al estudiante constantemente en un círculo vicioso de quietud, con problemas en su estilo de vida y no como medio para hábitos de vida saludable.

Después de hacer el análisis de la problemática objeto de estudio, se plantea como referente de indagación el siguiente interrogante ¿Cuál es el impacto que tiene la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física?

Objetivos

Objetivo general

Analizar el impacto que tiene la plataforma Moodle, para el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de educación física

Objetivos específicos

- Implementar la plataforma Moodle para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física
- Aplicar en la clase de educación física la plataforma Moodle
- Evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje que tiene la plataforma Moodle en la clase de educación física

Marco teórico

En el marco de los docentes es claro utilizar herramientas para el proceso de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física, lo cual permite la transmisión de saberes, temas y contenidos. Restrepo en su libro sobre las teorías implícitas de la enseñanza de la educación física, nos brinda la importancia del desarrollo epistemológico y científico para el sustento pedagógico de la educación física y formación docente; de tal manera cambiando la concepción y el direccionamiento de la clase a una estructura metodológica más conceptual y práctica para la apropiación del conocimiento.

Enseñanza de la Educación Física

La enseñanza de la educación física involucra tres aspectos tanto lo cognitivo, la interacción social y lo motriz permitiendo así involucrar estos tres aspectos de tal manera que el estudiante desde su complejidad logre asimilar los saberes motrices y cognitivos. Desde un quehacer profesional por parte del docente, “la educación física desde una perspectiva integral debe articular lo físico, lo social, lo emocional, lo cognoscitivo y lo cultural; donde lo físico se materialice en la actividad física, lo social en la atención al contexto y la interacción, lo cognoscitivo en los procesos mentales que surgen del movimiento” (Andino, 2017, p. 62).

Es claro que la evolución y cambios que presenta la educación es un proceso integral donde juega un papel fundamental los docentes, estudiantes, directivas, instituciones y el estado por el trabajo que se desarrolla, un trabajo conjunto para lograr las metas en esta implementación, “La enseñanza de la educación física es una posibilidad para comprender mejor la realidad de esta disciplina en las instituciones educativas y la forma en como el docente construye y reconstruye sus concepciones afectado por diferentes elementos contextuales”. (Andino, 2017, p. 21). Sin lugar a duda la capacidad de reconstruir sus concepciones referentes a la enseñanza de la educación física es uno de los factores que tienen los docentes para utilizar nuevas herramientas y formas didácticas para la clase y direccionar la educación física en las instituciones de una forma distinta.

En la educación física nos encontramos con una nueva ciencia que apoya la educación física y se denomina “Praxeología Motriz” la cual se encarga de la acción motriz del ser humano, uniendo las concepciones psicológicas y sociológicas como objeto de estudio, permitiendo desarrollar la inteligencia motriz y los procesos cognitivos a través de situaciones psicomotrices, juegos de cooperación entornos variados, entre otros. Se evidencia con más

claridad lo Socio motriz en sus metas, objetivos, contenidos, metodología y características para la importancia de los procesos cognitivos en la estructuración motriz de nuevos esquemas de movimiento.

Tabla 1.

Características de la corriente socio motriz

METAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA
Desarrollo de la inteligencia motriz articulado a procesos cognitivos, sociales y motrices, alcanzando estructuras motrices cada vez más complejas.	Desarrollar una estructura motriz que aporte nuevos esquemas de movimiento. Proponer juegos que posean diversas redes de comunicación. Mejorar las habilidades motrices y estimular la presencia de situaciones motrices que impliquen diversidad de interacciones.	Situaciones psicomotrices y socio motrices, juegos de cooperación, oposición y combinados. Interacción motriz. Entornos variados	Relación dialógica. Creatividad en espacios de innovación. Estímulo a la participación y trabajo grupal. Principios de escuela activa.

Nota: Tabla construida a partir de los aportes de Camacho en Restrepo (2017).

Las herramientas tecnológicas en la clase educación física ayudan en los procesos cognitivos en relación con la psicomotricidad permitiendo la asimilación de los conceptos técnicos del movimiento de la estructura motriz llevando así a un “Proceso pedagógico de influencia que tienen las actividades físicas en el desarrollo multilateralidad del hombre, con la ayuda de agentes externos, manteniendo el equilibrio funcional morfológico, psíquico y el perfecto dominio del movimiento” (Pérez en Restrepo, 2017, p. 63).

Construcción del conocimiento en Educación Física

Una de las dificultades más importantes de la educación física hace referente a la construcción del conocimiento esta asume que “toda conducta social puede explicarse en términos de procesamiento de la información, tomando al conocimiento como el producto del

razonamiento formal adaptado a la metáfora del ordenador” (Restrepo, 2017, p. 67) inclinando el conocimiento social en el modo como se extrae y se organiza en el ser humano.

Estas representaciones que nacen de la subjetividad colectiva vienen cargadas de constructos de la sociedad, son estáticas en el tiempo, como son la ciencia, la religión, los mitos, entre otros; deben entenderse como una forma de adquisición del conocimiento y de comunicarlo. Estas representaciones colectivas son base para entender la vida social dado a que se puede aprender de las experiencias colectivas y e individuales acumuladas a lo largo de la historia.

La construcción del conocimiento a nivel social en la cual los individuos modifican la realidad según como se procesa la información, determina que cada individuo es único en su proceso cognitivo haciendo de manera activa el procesamiento de su propio conocimiento, afirma Rodríguez que se “necesitan estructuras mentales complejas para construir el conocimiento social; facilitando los procesos de selección, comprensión, organización y retención de la información, así como de la toma de decisiones” (Rodríguez en Restrepo, 2017, p. 67).

Frente a la construcción del conocimiento Restrepo elabora tres núcleos teóricos referente a los sucesos contruidos socialmente, teorías como representaciones individuales vs colectivas, construcción vs transmisión de conocimiento y especificidad vs normatividad del contenido del conocimiento.

Tabla 2.

Núcleos teóricos sobre la construcción del conocimiento

Nucleo teorico	Características
Teorias como representaciones individuales vs colectivas	Desde lo individual el conocimiento tiene lugar en el individuo y varia en funcion de sus experiencias personales . En lo colectivo el conocimiento tiene lugar en forma grupal tomando como filtro la interpretacion cultural.

	<p>Experiencias directas de conocimiento del objeto o compartidas con otros en situaciones de la vida diaria.</p> <p>Experiencias vicarias obtenidas por medio de la observación de otros.</p> <p>Experiencias simbólicas canalizadas lingüísticamente por medio de lecturas, conversaciones, etc.</p>
Construcción vs transmisión de conocimiento	<p>Desde la perspectiva individual, las teorías se refieren a la forma como las personas adquieren conocimiento a través de las experiencias de su realidad según el periodo evolutivo en que se encuentre el individuo. A nivel cultural el conocimiento se origina a nivel individual solo se fortalece con los procesos de interacción social en el contexto donde nos movemos.</p>
Especificidad vs normatividad del contenido del conocimiento.	<p>El conocimiento que el individuo construye no es nuevo ni es el único ser que lo construye, de su participación en las prácticas culturales y en formatos de interacción social influye directamente en las representaciones que el individuo haga.</p>

Nota: Tabla construida a partir de los aportes de Restrepo (2017).

Aprendizaje colaborativo

Al hablar de aprendizaje colaborativo como proceso de aprendizaje afirma Kenneth que este “se adquiere cuando los docentes emplean el método de trabajo grupal o por equipos, teniendo como característica principal la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento colectivo” (2015, p.15) no implica la competición en el cual se encuentra constantemente en el aula de clase; en la clase de educación física es fundamental el trabajo

colaborativo dado a que no se está hablando de alto rendimiento, sino de procesos de enseñanza y aprendizaje.

Dentro del marco del aprendizaje se encuentra el aprendizaje dinámico de interacción social el cual implica los procesos de aprendizaje y de desarrollo, al concebir el proceso educativo en su dimensión social como agente mediador a nivel social el proceso de aprendizaje del docente o algún compañero de clase cumple determinadas ayudas con ayuda de otros, refiriéndose a un nivel de cooperación permitiendo las nuevas tecnologías la intersubjetividad del aprendizaje. Esto permite que la tecnología aporte en el proceso de enseñanza del docente y del aprendizaje del estudiante.

Elliot Eisner citado en Delgado habla acerca de la cognición y de cómo conocemos el entorno de diferentes maneras al cual llama formas de representación “a este tipo de conocimiento, planteando que algunas son predominantes sobre otras y hasta más adecuadas para la comprensión de nuestro entorno” (Eisner en Delgado, 2015, p. 33) por ende el aprendizaje colaborativo con el apoyo del internet ayuda a desarrollar la capacidad cognitiva de los estudiantes en la clase permitiendo un proceso de análisis de los contenidos y tema de la asignatura.

La inteligencia está distribuida por los recursos cognitivos de cada persona, además de todos los instrumentos utilizados por el ser humano a lo largo de su historia, en la actualidad la tecnología son las más utilizada permitiendo ser un famoso instrumento, permitiendo utilizar de mejor manera los recursos que nos rodean para potencializar el aprendizaje. Roy Pea citado en Delgado utiliza el término “cognición Distribuida” el cual “está conformada por aquellos saberes que se encuentran presentes en diferentes personas y que al compartirse pasaran a ser objetos de apropiación por los integrantes del grupo en su conjunto” (Roy en Delgado, 2015, p. 36), para así poder potencializar en todas las personas la oportunidad para su desarrollo.

Para los estudiantes al resolver un problema aparece un fenómeno fuera de lo individual y piensan en conjunto y actúan con la ayuda de instrumentos o herramientas, de acuerdo al constructivismo “las cogniciones están situadas y distribuidas antes que puedan ser consideradas como productos exclusivos de mentes individuales, se considera que los individuos son unos agentes activos que buscan información y construyen conocimiento en un entorno significativo y cooperativo” (Delgado, 2015, p. 34), permitiendo que la resolución de

problemas sea a partir de colaboraciones entre el conjunto de estudiantes y no desde el individualismo.

La computadora es una herramienta cognitiva que puede ayudar al proceso grupal, dado a que el aprendizaje procede mediante la interacción del individuo con su entorno a través de actividades que se llevan mediante el uso de medios. Jonassen citado en Kanner se refiere a una herramienta cognitiva a “las tecnologías, tangibles o intangibles que mejoran la potencia cognitiva del ser humano durante el pensamiento, la resolución de problemas y el aprendizaje en el proceso de la elaboración del conocimiento”(Delgado, 2015, p. 35) en la actualidad las herramientas tecnológicas son interacciones que permite entre los estudiantes la comunicación en las distintas actividades realizadas por las plataformas, mejorando sus procesos cognitivos.

Evaluación del aprendizaje

La evaluación del aprendizaje se divide en varios aspectos, dado a que no se trata de una calificación o de un examen, evaluar el aprendizaje como dice Delgado, significa “dar valor o valorar a la persona y el esfuerzo que ella haga por aprender” (2015, p. 14), el aprendizaje se ve reflejado en diferentes aspectos pero se debe realizar un seguimiento al grupo ya que en ocasiones el trabajo grupal se convierte en la realización de dos o tres integrantes del equipo, lo cual resulta como un trabajo individual y no cooperativo o colaborativo.

La interdependencia positiva consiste en que el éxito del estudiante va direccionado y condicionado al éxito del grupo, de esta manera cada uno de los estudiantes debe estar motivado en pro al grupo y poder ayudarse unos a otros, cada uno de los estudiantes debe tener una interacción solidaria en la cual se ayuden los unos con los otros compartiendo recursos e información.

Uno de los aspectos más relevantes para la evaluación por parte del docente, es conocer los nombres de los estudiantes, en ocasiones no se conocen los nombres sino los apellidos y es mejor llamar por el nombre al estudiante dado a que debemos interesarnos por las personas que vamos a recordar.

Es fundamental que cada grupo de trabajo realice una autoevaluación grupal referente a su proceso en la actividad realizando una valoración de sus logros de aprendizaje individual y el grado de participación de todos como equipo de trabajo.

Marco conceptual

Competencia tecnológica

El Ministerio de Educación ha constituido en los últimos años las competencias como un eje articulador en el sistema educativo colombiano, esta se define como el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socio afectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí, para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

En las competencias del Ministerio de Educación se encuentra la competencia Tecnológica, la cual consiste en la capacidad para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas entendiendo los principios que la rigen. Estas herramientas tecnológicas tienen como propósito mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación con el fin de utilizar las herramientas como los dispositivos móviles, la computadora en la nube, las hojas de cálculo, los sistemas de información geográfica, la realidad aumentada, el software y muchas aplicaciones más. Los niveles de competencia en la gestión educativa se dividen en tres momentos, explorador, integrador e innovador; a continuación se explica con claridad estos tres momentos.

El momento explorador consiste en reconocer el amplio espectro de herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a la práctica educativa, en la tabla 3 se explican las descripciones del desempeño de la competencia tecnológica.

Tabla 3:

Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Momento explorador

Momento explorador
Identifica las características, usos y oportunidades que ofrecen herramientas tecnológicas y medios audiovisuales, en los procesos educativos.
Elabora actividades de aprendizaje utilizando aplicativos, contenidos, herramientas informáticas y medios audiovisuales.
Evaluó la calidad, pertinencia y veracidad de la información disponible en diversos medios como portales educativos y especializados, motores de búsqueda y material audiovisual.

Nota. Autoría propia.

Cuando se habla del momento integrador esta se refiere a la utilización de diversas herramientas tecnológicas en los procesos educativos, de acuerdo a su rol, área de formación, nivel y contexto en el que se desempeña; el momento integrador se describe en distintos momentos como lo muestra la tabla 4.

Tabla 4:

Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Momento Integrador

Momento integrador
Combino una amplia variedad de herramientas tecnológicas para mejorar la planeación e implementación de mis prácticas educativas
Diseño y publico contenidos digitales u objetivos virtuales de aprendizaje mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas
Analiza los riesgos y potencialidades de publicar y compartir distintos tipos de información a través de internet

Nota. Autoría propia

En el último nivel de competencia se encuentra el momento innovador el cual consiste en aplicar el conocimiento de una amplia variedad de tecnologías en el diseño de ambientes de aprendizajes innovadores para plantear soluciones a problemas identificados en el contexto. En la tabla 5 se puede ver los momentos del desempeño innovador

Tabla 5:

Competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Momento Innovador

Momento innovador
Utilizo herramientas tecnológicas complejas o especializadas para diseñar ambientes virtuales de aprendizaje que favorecen el desarrollo de competencias en mis estudiantes y la conformación de comunidades y/o redes de aprendizaje
Utilizo herramientas tecnológicas para ayudar a mis estudiantes a construir aprendizajes significativos y desarrollar pensamiento crítico

Nota. Autoría propia

¿Qué es la plataforma Moodle?

Según la revista de didáctica de la expresión corporal (2002) La plataforma Moodle es Fruto de la Tesis de Martin Dougiamas de la Universidad de Perth, en Australia Occidental Según las palabras del autor, quería: “Un programa que sea fácil de usar y lo más intuitivo posible”. Moodle permite la interacción de los estudiantes con la plataforma aportando de manera colectiva su conocimiento con la asignatura. De tal manera que la tecnología sea en pro al conocimiento permitiendo por medios teóricos, y audiovisuales que el estudiante complemente lo teórico con lo práctico en la clase.

Según Lihidalga, Moodle se refiere a “objetos de aprendizaje, normalmente de tamaño pequeño y diseñados para distribuirse en internet posibilitando el acceso simultaneo a la información por parte de múltiples usuarios.” (2008, p. 3) Siguiendo así secuencias didácticas por parte del docente guiando al alumno para su autoaprendizaje.

La plataforma Moodle facilita el aprendizaje cooperativo a través de documentos que el docente anexa a la plataforma para profundizar en los temas a tratar, también en foros en los que los propios alumnos dan respuesta a las preguntas y dudas generales planteadas por otros alumnos de su grupo, de igual manera tiene tres recursos fundamentales: gestión de contenidos, da la posibilidad de gestionar los contenidos para que el estudiante de cuenta de los temas que se van a realizar en el curso, de igual manera da la posibilidad de implementar imágenes o videos y páginas web relacionadas con el tema. Comunicación, da la pasividad de comunicarse con los alumnos por la cual podemos gestionar tutorías, tareas recursos entre otros. Evaluación, para la cual se disponen de múltiples opciones en función a evaluar al estudiante como la elaboración de cuestionarios y autoevaluaciones.

Por último, la evaluación de los alumnos dispone de múltiples opciones en función del grado de implantación de las pedagogías más activas, de este modo se puede realizar tareas que estén en relación a las capacidades o competencias que tengan que acreditar los alumnos. Moodle dispone de una excelente documentación de apoyo en línea y comunidades de usuarios que pueden solucionar cualquier duda, por medio de los diferentes foros destinados a ello.

Marco referencial

La necesidad educativa conlleva a los docentes a utilizar nuevas herramientas para el proceso de enseñanza y aprendizaje, los cuales exigen nuevos retos para las clases. Es así, como a lo largo de los últimos años se ha innovado a partir de investigaciones con el fin de crear referentes para alcanzar este propósito. De esta forma se encuentran investigaciones que describen nuevas estrategias para innovar en el campo de la enseñanza y aprendizaje que serán pilares de esta investigación, logrando reconocer la manera en que se deben integrar las tics dentro de la clase de Educación Física

La aplicación de las Tics en el área de Educación Física a través del modelo didáctico de la Webquest escrito por Juan Pablo Fernández Abuín Profesor de Educación Física en Enseñanza Secundaria en España, aporta aspectos relevantes referentes a que la tecnología de la webquest es “una actividad de indagación/investigación enfocada a que los estudiantes obtengan toda o la mayor parte de la información que van a utilizar de recursos existentes en Internet” (Abuín, 2007, p. 3) a problemas abiertos, que admiten varias soluciones, con lo que se proporciona a los alumnos la posibilidad de adquirir unos conocimientos que les resultarán muy útiles en su vida diaria. “Este método de aprendizaje constructivista no es solamente una nueva manera para que los profesores enseñen, también es una nueva manera para que los alumnos aprendan”. (Abuín, 2007, p. 9)

Los estudiantes en vez de perder horas buscando información del tema de Educación Física interpretan y exploran la información suministrada por el docente y suele basarse en el trabajo en grupo, en el cual toman diferentes roles y propician la discusión en el aula de clase, para finalizar el proceso de aprendizaje los estudiantes pueden realizar una presentación o un producto final en un documento utilizando los recursos que brinda la plataforma y transformando la información que se brinda por el docente y no solo copiando y pegando. Jarbas Novelino citado en Abuin expresa “los aprendizajes significativos sólo ocurren cuando los alumnos transforman informaciones disponibles en conocimiento adecuado para la solución de un problema o la creación de un nuevo producto”. (Abuín, 2007, p. 3)

Referente a plataformas virtuales en la clase de Educación Física y el aporte que este realiza en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, permite que las plataformas virtuales puedan utilizarse en varias ocasiones tanto en diferentes clases o en distintos años escolares

logrando que las actividades puedan modificarse y re direccionarse y retar al estudiante que vaya más lejos, “Las Webquest han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se centren en cómo utilizar la información más que en su búsqueda, y reciban apoyo en el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación”. (Abuín, 2007, p. 9)

El trabajo colaborativo virtual, herramienta de formación del profesorado de educación física Escrito en 2013 por Meritxell Monguillot Hernando, Montse Guitert Catasús, Carles González Arévalo, tiene como pregunta de investigación ¿Cómo influye el trabajo colaborativo realizado en una comunidad virtual de aprendizaje para la creación y mejora del conocimiento curricular del profesorado de educación física? Referencia a la contribución que hace el trabajo colaborativo a través de comunidades virtuales para el mejoramiento del conocimiento curricular del profesorado, realizando una diferenciación entre los conceptos del aprendizaje colaborativo y el aprendizaje cooperativo, “ el aprendizaje cooperativo consiste en el reparto y división de tareas para elaborar un producto final, mientras que en el aprendizaje colaborativo el conocimiento y el resultado final es fruto de la construcción compartida y coordinada”(Noguera y Gros , 2009 citado en ; Meritxell, Montse y Carles, 2013, p. 24). Permitiendo que los estudiantes trabajen juntos y logren un objetivo en común produciendo trabajo en equipo.

El rol del docente frente a la metodología colaborativa “implica un cambio de rol en el profesorado quien se convierte en guía y facilitador del aprendizaje, mientras que el alumnado se transforma en un agente activo que construye y comparte conocimiento” (Noguera & Gros, 2009. Citado en Meritxell, et al., 2013, p. 25). Por el cual el docente requiere desarrollar ciertas habilidades de organizar y planificar su trabajo en equipo teniendo habilidades de comunicación y relación con sus estudiantes.

Referente a la plataforma Moodle basado en el autor Meritxell, et al, (2013) afirma “que utilizar un entorno virtual de enseñanza aprendizaje como escenario, ha generado nuevas formas de colaboración y aprendizaje conectando en un mismo espacio docentes con diferentes tiempos y ritmos de aprendizaje.” (p. 27) aportando en el proceso metodológico de enseñanza de temas y contenidos de la clase de educación física para la realización del trabajo colaborativo con los estudiantes, permitiendo identificar las problemáticas de aprendizaje en la asignatura y conocer nuevas herramientas fuera de la práctica para la adquisición de conocimiento.

Metodología

Teniendo en cuenta el diseño de la investigación como propuesta para medir el impacto de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la clase de educación física en los estudiantes de grado once del colegio Agustiniiano Suba, se tomará como muestra de la población a investigar al curso once B; este grupo de 25 estudiantes presentaran una encuesta referente a su proceso con la plataforma Moodle de manera virtual en la cual evaluaran el impacto que tiene esta sobre la asignatura.

Tipo de investigación

El tipo de investigación utilizado en el proyecto es la investigación cualitativa ya que la especialidad que tratamos es el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se hace referencia a la investigación cualitativa, pues entre el marco de la Educación física permite redactar las características a estudiar resaltando sus cualidades o características de estudio ya que es un proceso de observación mas no un proceso de cantidad donde su objetivo no es arrojar datos numéricos:

“Es aquella investigación que se basa en valores cualitativos, es decir, relativos al investigador, a los sujetos involucrados e incluso a los evaluadores en el caso que los hubiese. Por ser cualitativa es muy subjetiva y debe ser considerada en el contexto de cada caso en particular” (Salinas, 1993, p.19).

Este tipo de investigación permite interpretar, analizar, experimentar y comprender la población partiendo del hecho que el objeto de estudio tiene un antecedente histórico y cultural que genera esas cualidades especiales y únicas.

La investigación cualitativa abre nuevos horizontes sobre lo que se está investigando, como lo demuestra Vasilachis “Intenta comprender, hacer al caso individual, significativo en el contexto de la teoría, provee nuevas perspectivas sobre lo que se conoce, describe, explica, elucida, construye y descubre.” (1996, p. 29).

De acuerdo con el planteamiento del problema y la formulación de la pregunta problema, se plantean tres metas a cumplir encaminadas a dar respuesta a este interrogante. En primer lugar, implementar la plataforma Moodle en la clase de educación física para afianzar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Al implementar la plataforma Moodle en la clase, se recolecta la información acerca del manejo de la herramienta virtual tomando como base la

enseñanza como el aprendizaje colaborativo y la plataforma Moodle para dinamizar los temas y contenidos de la clase.

Población y muestra

Población

La población con la cual se trabajará en el proyecto de investigación son los estudiantes del Colegio Agustiniانو Suba, ubicado en la localidad 11 Suba. Cuenta con 100 estudiantes en grado once, jornada única de 6:45 a.m. a 2:50 p.m.

Muestra

La muestra se realiza con 25 estudiantes de grado once B correspondientes a jóvenes que se encuentran entre los 15 y los 17 años (Tabla 6).

Tabla 6:

Caracterización de la población

Tabla de caracterización de la población	
Edad Cronológica	Entre los 15 y los 17 años
Hombres	16
Mujeres	9
Estratificación	Estratos 3 y 4
Socioeconómica	
Condiciones familiares	Un gran número de estudiantes se encuentra en núcleo familiar tradicional. Un número más reducido cuenta con familias separadas y los estudiantes conviven solo con uno de sus padres, así como familias con madres cabeza de hogar.
Condiciones académicas y convivenciales	Los estudiantes demuestran un buen nivel académico y cumplimiento de las normas.

Nota. Autoría propia

El Colegio Agustiniانو Suba es una institución confesionalmente católica, inspirada en los valores del Evangelio y fundamentada por los principios que rigen la dignidad de la persona

humana, la sensibilidad social, el espíritu fraternal y la participación comunitaria. Como institución en y para la vida, el Colegio Agustiniiano Suba propende por la práctica de principios democráticos y confesionales presentando a San Agustín “como hombre interior, amigo, buscador de la verdad y creador de fraternidad”. Además, la institución se rige por los principios universales como son: respeto a la vida, dignidad humana y etnicidad.

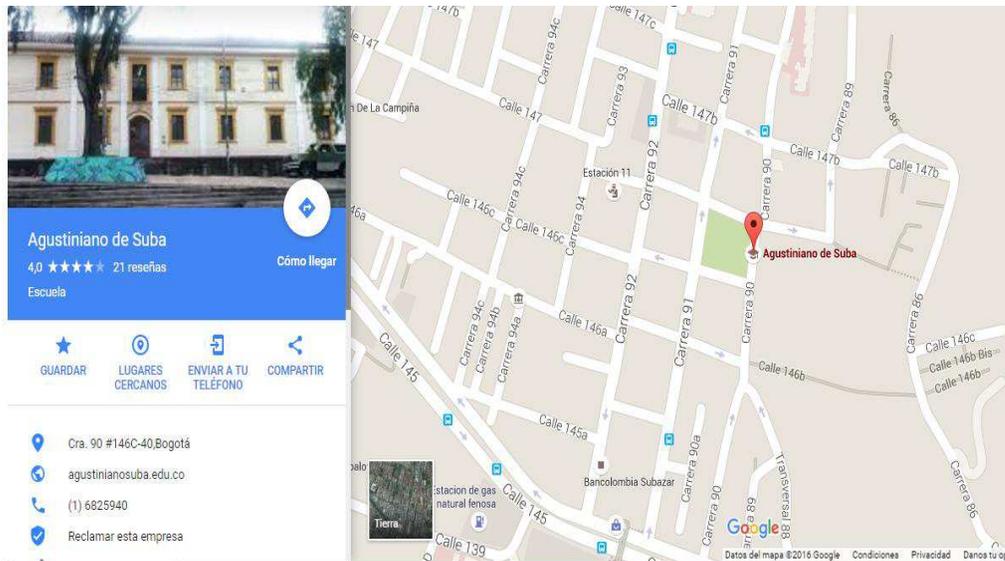


Figura 1: Ubicación del Colegio Agustiniiano Suba. Google Map (2019)

Ficha Técnica de Suba
No. 11

- **Habitantes:** 780.267
- **Área:** 10.054 hectáreas
- **Barrios:** 259
- **Límites:** Limita por el norte con el municipio de Chía, por el sur con la localidad de Engativá, por el Oriente con la localidad de Usaquén y por el occidente con el municipio de Cota.
- **Sede Alcaldía Local:** Calle 143 # 90 – 57
- **Alcaldesa Local:** Mercedes del Carmen Ríos Hernández
- **Educación:** 444 colegios privados , 25 distritales
- **Instituciones de Salud:** Oficina de salud pública, (CAMI) La Gaitana, El Prado, Suba, (UPA) Nueva Zelandia, Rincón.
- **Estación de Policía:** Décima Primera Estación Suba Carrera 92 No. 143-31

Figura 2: Ficha técnica de Suba. Google Map (2019)

Proceso de categorización

El proceso de categorización se toma a raíz de los sustentos teóricos y la pregunta problema de la investigación, permitiendo la asociación de las tres categorías referentes al proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de educación física con la plataforma Moodle.

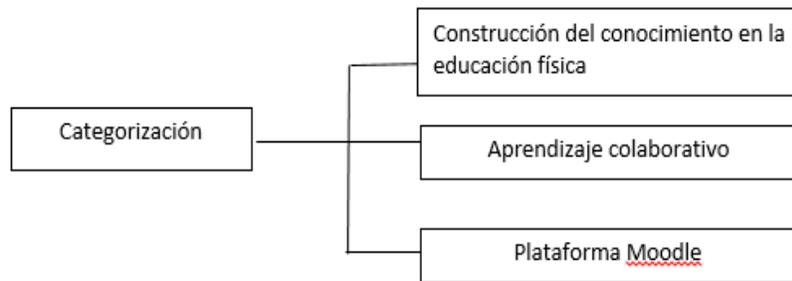


Figura 3: Proceso de Categorización. Autoría Propia

Triangulación y análisis de datos.

Tomando como referencia la encuesta realizada a estudiantes de grado once B se realiza la triangulación de la información con las siguientes categorías:



Figura 4: Triangulación de la información. Autoría propia

Construcción del conocimiento en la Educación Física.

Luis Eduardo Ospina, en el vol. 10 de la revista Educación y Educadores, de la Universidad de la Sabana, reconoce dos dimensiones fundamentales que encierran los elementos o

subcategorías que se pueden especificar desde la construcción del conocimiento de la educación física (Ospina, 2007, p.155):

- Dimensión corporal: esta dimensión es la más conocida y explotada dentro de la enseñanza de la educación física, y hace referencia a la individualidad de las personas desde su ámbito corporal y la construcción del mismo cuerpo a partir de la disciplina llevada a la acción y el cultivo de las buenas prácticas para contribuir al crecimiento personal.
- Dimensión personal: opuesto a la dimensión anterior, esta dimensión hace relación a la presencia del individuo frente a otros individuos, en una dinámica que lo identifica como persona dentro de un grupo social, esta dimensión hace relación a las relaciones sociales dentro de espacio compartidos y realidades dialécticas expresadas en acciones que llevan a la identificación corporal del otro a mi lado y por lo tanto conmigo.

La educación física para su proceso motriz requiere de la práctica para la adquisición de conocimientos por lo cual es importante pero no es relevante. Algunos conocimientos teóricos que se encuentran en la plataforma no quedan a largo plazo dado a que requieren del desarrollo motriz y no pueden llegar a especializarse y perfeccionarse en un solo bimestre es necesario que tome más tiempo para la asimilación del conocimiento.

Aprendizaje colaborativo

El instituto Tecnológico de estudios superiores de monterrey (ITESM, 2001), identifica como elementos básicos del aprendizaje colaborativo los siguientes:

- Meta Común: Cuando en un proceso de enseñanza y aprendizaje se propone una finalidad única que beneficie a los diversos integrantes de un grupo, la identificación de esta meta es fundamental para el desarrollo correcto de las actividades, basándolas en la propiedad del fin.
- Sistema de Recompensas: el mismo fin planteado determina una relación de ganar-ganar, donde se satisfacen los requerimientos y la cooperación facilita el trabajo.
- Respuestas distribuidas: este trabajo en grupo permite la suplencia de las falencias de los individuos en un proceso de complementariedad, donde se fija más la acción desde las fortalezas que en las debilidades.

- Normas claras: dentro de estos trabajos compartidos, es fundamental la participación y el establecimiento de parámetros de acción que permitan establecer lugares específicos desde la acción compartida.
- Un sistema de coordinación: el acople de los integrantes del grupo y la fijación en las fortalezas desemboca un movimiento armónico permanente orientado hacia la consecución de un fin específico.
- Interdependencia positiva: la misma armonía, anteriormente planteada, genera dentro de las necesidades, la identificación de interdependencias positivas, lo cual forma a los individuos desde la manera colaborativa a la interpretación del otro, como otro yo y por lo tanto un ser social.
- Interacción: esta subcategoría es el objetivo del trabajo articulado desde la plataforma Moodle, lo cual genera cierta tendencia al aislamiento, el cual es, bloqueado desde la participación de los integrantes del grupo en el actuar pedagógico.
- Contribución individual: dentro de este proceso, algunos de los estudiantes aprenden a reconocer su aporte al grupo y su labor social dentro del devenir dialéctico de las relaciones de los individuos.
- Autoevaluación: a partir del error o el triunfo los grupos generan preguntas que despiertan un sin número de posibilidades para que el desarrollo del trabajo hubiese sido el óptimo, esto genera una experiencia significativa en la medida de posibilitar otros escenarios de labor grupal.

La interrelación social ha permitido que los estudiantes mejoren en su aprendizaje con la herramienta tecnológica Moodle dado a que permite que, a través de la tecnología, genere un apoyo en la construcción del conocimiento teórico, para llevarlo a la práctica dentro de la clase.

Plataforma Moodle

La plataforma Moodle en su portada se presenta identificando tres elementos para tener en cuenta, como subcategorías en esta investigación:

- Plataforma de aprendizaje de código abierto: es decir, se presenta a sí misma como una posibilidad factible y práctica desde la perspectiva de la pluralidad de

individuos que puedan acceder a ella, desde la intuición tecnológica presenta posibilidades no ajenas a cualquier individuo. Desde esta investigación esto es comprobado desde la naturalidad que los estudiantes la manejan y que aunque al principio genera incomodidad ante lo desconocido, prontamente esta sensación cesa en la medida que se abra a los estudiantes.

- Impulsadora de aprendizaje: después de un primer acercamiento y un buen diseño de los módulos, esta plataforma permite la personalización de los medios virtuales de aprendizaje, siendo estos caminos de primera mano en el proceso de la enseñanza, esto con un valor agregado en la medida que es un proceso repetitivo y asequible en cualquier momento.

La información brindada en la plataforma Moodle genera una mejor actividad física ayudando a saber las precauciones y recomendaciones de la realización de alguna actividad, como también ayuda a la técnica y lleva a una mejor motricidad. Se considera que los temas y contenidos de la clase a través de la plataforma Moodle facilita la manera de tener la información dado a que, en años anteriores en el colegio, la información de los temas y contenidos de la asignatura se llevaban en carpetas o en herramientas tecnológica como el blog, lo cual no permitía la interacción entre los estudiantes.

Para algunos estudiantes no es satisfactoria la implementación de la plataforma en la clase de educación física dado a que esta normalmente es práctica y para ellos la educación física es motriz y para ellos los sustentos teóricos no duran a largo plazo.

Es buena la interacción de lo teórico a lo práctico en los estudiantes dado a que el aprendizaje teórico con la ayuda audiovisual y de documentos permite la relación de las técnicas vistas en la plataforma que sustentan los movimientos motrices.

Las herramientas tecnológicas como Moodle permiten que los conocimientos teóricos sean más interactivos dado a que brindan una información más clara y concisa de los temas y contenidos de la asignatura, encontrando distintos ejemplos a través de las herramientas audiovisuales y sustentos teóricos.

Puede ser la plataforma Moodle una fuente de información para nuevas metodologías de aprendizaje, permitiendo que dentro de la práctica de la clase de educación física se evidencie lo aprendido y que el estudiante fortalezca habilidades tecnológicas encontrando distintas interacciones para su propio aprendizaje.

Instrumentos

Técnica de recolección de datos

El cuestionario es la técnica con la cual al investigador le permite realizar preguntas estandarizadas y estructuradas que se formulan idénticas a todos los encuestados, facilitan la recopilación de la información requerida.

Técnica de análisis de datos

Las técnicas o instrumentos de investigación a utilizar es la encuesta como técnica de recolección de datos, que permiten recopilar la información del impacto de la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física.

Se realiza por medio de la aplicación Moodle donde los encuestados darán sus opiniones respecto al tema, sus respuestas servirán para la elaboración del producto final del proyecto.

Encuestas estudiantes

Se busca percibir las actitudes y percepción de los estudiantes frente al manejo de la plataforma Moodle en la clase de educación física y su eficacia en el proceso de aprendizaje motriz. Las encuestas realizadas por los estudiantes en su totalidad son realizadas vía online mediante la aplicación Moodle.

Método y descripción de los instrumentos

En el siguiente cuadro se evidencia las actividades a realizar y la fase de desarrollo en la cual se busca la ejecución de los procesos dentro de la investigación

Tabla 7.

Plan de actividades propuestas

Proceso	Ejecución
<i>Establecer elementos teóricos como parte del sustento a la investigación</i>	Mediante la revisión bibliográfica y documentación de tesis de investigación, para la fundamentación del proyecto.

Evaluar el impacto de la plataforma Moodle y su contribución a la enseñanza. estudiantes del colegio Agustiniiano Suba realizarán por medio de un formulario en Moodle una encuesta donde darán sus opiniones respecto al impacto de la plataforma en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física

Analizar los resultados obtenidos en la indagación a estudiantes Con el análisis de las encuestas realizadas se mide el impacto que tiene la plataforma Moodle en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Nota. Autoría propia

Descripción y resultados

Para el registro y el seguimiento de las observaciones adelantadas durante cada actividad, se realizó un ejercicio descriptivo de las mismas.

Análisis encuestas estudiantes

1. ¿Considera que Moodle es una herramienta que mejora su proceso de aprendizaje colaborativo en la clase de educación física?

Análisis: frente a la pregunta ¿Considera que Moodle es una herramienta que mejora su proceso de aprendizaje colaborativo en la clase de educación física?, se evidencia que los estudiantes en un 81% reconocen que mejora su aprendizaje en la clase de educación física y en un 19% no mejora su proceso de aprendizaje con la herramienta Moodle

2. ¿Considera que en la clase de educación física es importante los conocimientos teóricos para mejorar su proceso motriz? justifique su respuesta.

Análisis: Cuando se indaga al estudiante acerca que si ¿Considera que en la clase de educación física es importante los conocimientos teóricos para mejorar su proceso motriz?, argumentan que la información brindada en la plataforma genera una mejor actividad física y ayuda a saber las precauciones y recomendaciones de la realización de alguna actividad, como también a la técnica y la motricidad. Consideran que la motricidad requiere más de la práctica que de adquirir conocimientos, por lo cual es importante pero no lo más relevante. Como también consideran que los conocimientos teóricos no sirven a largo plazo y requieren más que cualquier otra cosa el desarrollo motriz y no pueden especializarse en un tema con tan solo un bimestre.

3. ¿Usted considera que las herramientas tecnológicas pueden mejorar en su proceso de aprendizaje para la clase de educación física?

Análisis: frente a la pregunta, ¿Usted considera que las herramientas tecnológicas pueden mejorar en su proceso de aprendizaje para la clase de educación física? Argumentan los estudiantes que las herramientas tecnológicas brindan una información clara, concisa y pueden encontrar diversos ejemplos de la temática a tratar, sirve como una herramienta audiovisual y tener un mejor sustento teórico, teniendo un buen uso pueden tener diferentes maneras y

fuentes de información para nuevas metodologías de aprendizaje. Por otro lado, sustentan que la clase de educación física es un espacio libre de la tecnología y es una asignatura práctica.

4. ¿Considera que se le es más interactivo los conocimientos teóricos de la clase de educación física por esta plataforma?

Análisis: frente a la pregunta ¿Considera que se le es más interactivo los conocimientos teóricos de la clase de educación física por esta plataforma?, se evidencia que para los estudiantes los conocimientos teóricos de la clase de educación física les resulta más llamativos por la plataforma Moodle en un 75%.

5. A lo largo de su experiencia en la clase de educación física en el colegio. Usted considera que es mejor llevar los temas y contenidos en:

Análisis: Frente al tema de si a lo largo de su experiencia en la clase de educación física en el colegio usted considera que es mejor llevar los temas y contenidos en carpeta, blog o Moodle se evidencia que para los estudiantes es más satisfactorio tener los temas y contenidos de la asignatura de educación física en la plataforma Moodle en un 75% que en la carpeta o en la herramienta tecnológica del blog que se estaba llevando en años anteriores del año escolar.

6. ¿Considera que la plataforma Moodle impacta en su proceso de aprendizaje en la clase de educación física?

Análisis: Frente a la pregunta ¿Considera que la plataforma Moodle impacta en su proceso de aprendizaje en la clase de educación física?, se evidencia que la plataforma Moodle fue un impacto en el proceso de aprendizaje en la clase de educación física en un 67% y para un 33% no genero impacto en su proceso de aprendizaje.

7. ¿Considera usted que el uso de Moodle en la clase de Educación física permite fortalecer las habilidades tecnológicas como estudiante?

Análisis: frente a la pregunta ¿Considera usted que el uso de Moodle en la clase de Educación física permite fortalecer las habilidades tecnológicas como estudiante? Se evidencia que para un 67% la plataforma Moodle fortalece las habilidades tecnológicas en la clase de

educación físicas, mientras para un 33% de estudiantes no les fortalece las habilidades como estudiante.

8. ¿Considera útil la implementación de herramientas tecnológicas para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física?

Análisis: frente a la pregunta, ¿Considera útil la implementación de herramientas tecnológicas para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física? Se evidencia que para los estudiantes son útiles las herramientas tecnológicas para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física en un 58%, mientras un 42% opina que no son útiles para su proceso de aprendizaje.

9. De qué manera calificaría su aprendizaje conceptual de la clase de educación física con la implementación de Moodle dentro de la misma

Análisis: frente a la calificación del aprendizaje conceptual de la clase de educación física con la implementación de Moodle dentro de la misma, se evidencia que para los estudiantes es buena con un 50%, excelente en un 21%, regular en un 13%, satisfactorio en un 12% y malo en un 4%; de tal manera el aprendizaje conceptual es positivo en un 96% de los estudiantes.

10. ¿Los conceptos que se han establecido en las diversas actividades de Moodle para la clase de educación física, se encuentran soportados con la práctica dentro de la clase?

Análisis: frente a la pregunta ¿Los conceptos que se han establecido en las diversas actividades de Moodle para la clase de educación física, se encuentran soportados con la práctica dentro de la clase? Se evidencia que para un 46% de estudiantes las diversas actividades de Moodle se encuentran soportadas en la práctica, mientras que para un 21% de estudiantes se realizan algunas veces, para un 17% siempre están soportadas en la clase de educación física, para un 12% rara vez y un 4% nunca.

Conclusiones

En los estudiantes del grado once del Colegio Agustiniiano Suba, se evidencia la apropiación del trabajo colaborativo dentro de las dinámicas propias del aprendizaje de la educación física, dentro de la participación en algunas disciplinas. La aplicación de un modelo de aprendizaje colaborativo permite evidenciar de manera práctica la apropiación del trabajo en grupo desde la perspectiva práctica de la clase. Las acciones de los estudiantes con respecto a sus grupos buscan la mayoría de las veces el bien común por encima del propio y las categorías “de trabajo en grupo” en los estudiantes son estudiadas y comprendidas. La aplicación de actividades diferentes a las de carácter netamente físicas, y en este caso de tinte tecnológico son excelentes estrategias para la apropiación de la comprensión del trabajo colaborativo desde la escuela.

La implementación de la plataforma Moodle para la enseñanza de la educación física y como motor de un modelo de aprendizaje colaborativo permite el desarrollo de un contexto escolar que posibilite el aprendizaje y por lo tanto la vivencia de lo aprendido desde la asignatura de educación física desde un contexto social y escolar. Dentro de las diferentes etapas de la investigación se puede concluir que la implementación de la plataforma Moodle permite que los conocimientos teóricos de la asignatura sean más interactivos, brindando una información clara de los temas y contenidos de la asignatura, permitiendo encontrar distintas herramientas audiovisuales y sustentos teóricos dinamizando los procesos de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física, permitiendo que la plataforma Moodle sea una fuente para la innovación de nuevas metodologías de aprendizaje optimizando lo aprendido con la práctica.

Al aplicar la plataforma Moodle en la clase de educación física los estudiantes generan una mejor actividad física dado a que la información teórica que ellos realizaron en las actividades permite el conocimiento de precauciones y recomendaciones de la técnica, llevando así un mejor resultado motriz, permitiendo que el estudiante llegue a la clase con un conocimiento previo de la temática que se va a realizar y con los contenidos más claros, lo cual en años anteriores era más complejo dado a que la información que se reunía era a través de carpetas en físico o en blog, de tal manera que se copiaba y pegaba la información sin hacer ninguna interacción de los temas recolectados.

La plataforma Moodle permite la interacción entre los estudiantes resolviendo cuestionarios, lecturas y enlaces que permite que los temas sean más interactivos permitiendo que la clase de educación física en aspectos teóricos no sea tradicional sino innovadora y llamativa, pero hay que resaltar que se requiere de un proceso motivador para la adquisición de nuevos conocimientos.

Al evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la clase de educación física a través de la plataforma Moodle, los resultados arrojaron que esta permite a través de las interacciones sociales la construcción de nuevos conocimientos teóricos y prácticos, permitiendo un aprendizaje colaborativo dado a que los estudiantes comparten lo aprendido teóricamente y lo relacionan en la práctica generando un impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los conceptos teóricos que se establecen para la enseñanza de la educación física, pueden verse algo separados frente al proceso motivador, sin embargo con la implementación de Moodle dentro de las clases, ha generado una conciencia más activa del cuidado del cuerpo por parte de los estudiantes, ya que las diversas herramientas que se pueden utilizar en esta plataforma permiten que el conocimiento sea adquirido de forma dinámica e innovadora, pues el docente es el responsable de seleccionar detalladamente el material que se trabajará en Moodle buscando engranar lo conceptual, la conciencia del cuidado del ser y lo motivador, teniendo en cuenta las edades y el contexto de los estudiantes.

Aporte pedagógico

El proyecto aporta en aspectos pedagógicos, hacia una mirada nueva de la educación física incluyendo las herramientas tecnológicas y la integración en la labor de la enseñanza, creando en si un ambiente innovador para el aprendizaje en el cual los estudiantes fortalezcan el pensamiento crítico, autónomo y creativo mediante la utilización de nuevas tecnologías.

Este proyecto, enfocado desde la enseñanza de la asignatura de educación física desde la implementación de la plataforma Moodle y teniendo en cuenta un modelo de aprendizaje cooperativo, permitió evaluar el concepto de trabajo en grupo que poseen los estudiantes del grado once del colegio agustiniano de suba, así como plantear la enseñanza la teoría de la asignatura desde actividades planteadas en la plataforma virtual Moodle, donde el estudiante no solo aprenda conceptos sino que los lleve a la práctica y aprenda que estos, son válidos y productivos no solo para él sino para la búsqueda de un bien común.

El ambiente educativo innovador requiere de distintos recursos en los cuales interviene los docentes, los directivos, personal administrativo entre otros, sin embargo el docente es el principal protagonista en construir ambientes innovadores seleccionando estrategias de aprendizaje para que los estudiantes forjen relaciones colaborativas en búsqueda y cumplimiento de un objetivo, apoyándose en el desarrollo de capacidades para aprender, emprender, innovar crear nuevas soluciones y superarlas de forma individual y en conjunto.

En la integración de las nuevas plataformas tecnológicas en la escuela provoca transformaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la vida social e individual de los estudiantes, dado que el docente es el gran responsable de esta transformación ya que es él, el que plantea las herramientas a utilizar en el aula de clase, y de esta manera innovar en su qué hacer docente creando nuevas estrategias para que el estudiante aprenda.

Los aprendizajes a través de la plataforma Moodle pueden ser utilizados de forma pertinente en la práctica de la clase de educación física en donde se seleccionan diversos objetivos y sean útiles en fortalecer las competencias que los estudiantes requieran permitiendo, una relación en aspectos cognitivos, socioafectivos y motrices, llevando de lo teórico a lo práctico las habilidades del estudiante.

Dentro del marco educativo el docente se enfrenta a una diversidad de estilos cognitivos y de aprendizajes que requiere de distintas técnicas didácticas para afrontarlos, cuando el resultado de esta enseñanza no se da, se convierte en una homogenización del grupo que lleva

al error de convertir la clase en un sistema tradicional y no innovador, haciendo que el estudiante pierda interés en los contenidos y temas de la asignatura impidiendo fomentar un ambiente cooperativo y el estudiante tiene la capacidad de afrontar opiniones contrarias y la oportunidad de defenderlas ante el grupo.

Uno de los aspectos positivos del trabajo colaborativo consiste en que el trabajo en grupo permite la división de las tareas y que cada miembro realiza la suya sin intervenir en la de los demás, siendo participes de su propio aprendizaje permitiendo que el docente aprenda mientras enseña y el estudiante enseña mientras aprende, siendo una estrategia pedagógica que responde a las necesidades de la sociedad y desarrolla el nivel de competitividad mediante la colaboración.

Referencias

Abuín, J. P. (2007). La aplicación de las TICs en el área de Educación Física a través del modelo didáctico de la Webquest. *Revista Iberoamericana de Educación*.

Andino, M. D. L. C. R., & Sánchez, H. M. B. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Social*, 1(2), 7-14.

De Gialdino, V. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa, 42-50.

De Lahidalga, I. R. M. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. e-revista de didáctica, disponible en http://www.ehu.es/ikastorratza/2_alea/moodle. Pdf.

Delgado, K. (2015). *Aprendizaje colaborativo: Teoría y práctica*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.

El uso pedagógico de las Tics, (diciembre de 2009), *Magazín Aula Urbana* N°74.

Estándares de Competencias en Tecnologías de Información y Comunicación para docentes, plantea la Unesco (2008)

M., R. A. (2011). Los entornos virtuales de aprendizaje como potenciadores del proceso educativo. Experiencias de su aplicación en la enseñanza presencial y semipresencial. XIV Congreso Internacional de Informática en la Educación.

Meritxell Manguillo H, Montese Guitert C y Carles González A (2013). Investigación ¿Cómo influye el trabajo colaborativo realizado en una comunidad virtual de aprendizaje para la creación y mejora del conocimiento curricular del profesorado de educación física? Retos: nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación, (24), 24-27.

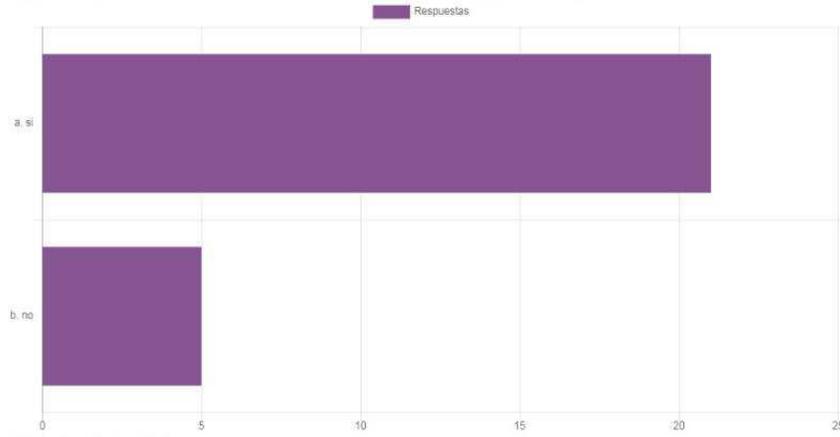
Ministerio, E. (2013). Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-231235.html>

Restrepo, E. y Granados, A. (2017). Teorías implícitas sobre la enseñanza de la Educación Física: Otro espacio de investigación disciplinar. Armenia , Colombia. Editorial Kinesis

Salinas, P (1.996). Metodología de la investigación científica. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/34398/1/metodologia_investigacion.pdf

Anexos

1. ¿ Considera que Moodle es una herramienta para mejora su proceso de aprendizaje colaborativo en la clase de educación física ?



Mostrar el cuadro de datos

2. ¿ Considera que en la clase de educación física es importante los conocimientos teóricos para mejorar su proceso motriz ? justifique su

- Calificaciones
- ▶ General
- ▶ PRIMER BIMESTRE
- ▼ SEGUNDO BIMESTRE
 - BITÁCORA SEGUNDO BIMESTRE
 - BIMESTRE
 - Temas, Contenidos segundo bimestre
 - QUE ES EL CROSSFIT
 - dietas saludable mujer
 - dieta saludable hombres
 - CROSSFIT
 - Moodle una estrategia para la clase de educación f...**
 - CROSSFIT
 - Educación física once B
- ▶ TERCER BIMESTRE
- ▶ CUARTO BIMESTRE

SEGUNDO BIMESTRE

- BITÁCORA SEGUNDO BIMESTRE
- Temas, Contenidos segundo bimestre
- QUE ES EL CROSSFIT
- dietas saludable mujer
- dieta saludable hombres
- CROSSFIT
- Moodle una estrategia para la clase de educación física
- CROSSFIT**
 - Questionario sobre el crossfit
- Educación física once B

Administració

n

Administración del curso