



Desarrollo de estrategias informáticas para la planificación y evaluación por destrezas en la educación física

Development of computer strategies for planning and evaluation by skills in physical education

Desenvolvimento de estratégias computacionais para planejamento e avaliação por habilidades em educação física

Ancelmo Benildo Ludizaca-González ^I
anselmo.ludizaca@psg.ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-3997-465X>

Carlos Marcelo Ávila-Mediavilla ^{II}
cavilam@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-2649-9634>

Darwin Gabriel García-Herrera ^{III}
dggarciah@ucacue.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Correspondencia: anselmo.ludizaca@psg.ucacue.edu.ec

Ciencias Técnicas y Aplicadas
Artículo de investigación

***Recibido:** 20 de septiembre de 2020 ***Aceptado:** 29 de octubre de 2020 *** Publicado:** 14 de Noviembre de 2020

- I. Ingeniero de Sistemas, Analista de Sistemas, Docente de la Unidad Educativa “Luis Cordero”, Estudiante de la maestría en Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- II. Magíster en Entrenamiento Deportivo, Licenciado en Ciencias de la Actividad Física, Deporte y Recreación, Docente de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, Coordinador Académico de la maestría en Educación Física y Entrenamiento Deportivo de la Universidad Católica de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- III. Magíster en Informática Educativa, Especialista en Docencia Universitaria, Experto en Tecnología Educativa, Experto en Educación Virtual, Ingeniero Electrónico, Docente-Investigador de la carrera de Educación, Coordinador Académico de la Maestría en Educación Tecnología e Innovación de la Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador.

Resumen

Este artículo presenta los resultados parciales de una investigación más amplia que abordó las concepciones y la acción evaluativa de seis docentes de Educación Física de la educación básica secundaria y media de la Unidad Educativa Luis Cordero de la ciudad de Azogues. En este escrito, se presentan los hallazgos sobre uno de sus objetivos: analizar las decisiones que toma el profesorado antes de iniciar una unidad didáctica (planificación sobre la evaluación). La investigación asumió un diseño cualitativo, con un enfoque metodológico de estudio de caso múltiple. Las estrategias utilizadas para este objetivo fueron la entrevista semiestructurada y el análisis documental. Los principales hallazgos del estudio muestran que la planificación de la evaluación no es una actividad específica que demande un interés por parte del profesorado, dado que las experiencias anteriores les brindan la seguridad para abordar las unidades futuras sin realizar adaptaciones, según el grupo o el tema que se va a trabajar.

Palabras claves: Tecnologías de la información y la comunicación; TIC; educación física.

Abstract

This article presents the partial results of a broader investigation that addressed the conceptions and evaluative action of six Physical Education teachers of basic secondary and secondary education of the Luis Cordero Educational Unit of the city of Azogues. In this writing, the findings on one of its objectives are presented: to analyze the decisions made by the teaching staff before starting a didactic unit (planning on the evaluation). The research assumed a qualitative design, with a multiple case study methodological approach. The strategies used for this objective were the semi-structured interview and documentary analysis. The main findings of the study show that the planning of the assessment is not a specific activity that demands an interest on the part of the teaching staff, since previous experiences give them the security to approach future units without making adaptations, depending on the group or topic. that is going to work.

Keywords: Information and communication technologies; TIC; physical education.

Resumo

Este artigo apresenta os resultados parciais de uma investigação mais ampla que abordou as concepções e a ação avaliativa de seis professores de Educação Física dos ensinos fundamental e

médio da Unidade Educacional Luis Cordero do município de Azogues. Nesta redação, são apresentados os resultados sobre um de seus objetivos: analisar as decisões tomadas pelo corpo docente antes de iniciar uma unidade didática (planejamento da avaliação). A pesquisa assumiu um desenho qualitativo, com abordagem metodológica de estudo de casos múltiplos. As estratégias utilizadas para esse objetivo foram a entrevista semiestruturada e a análise documental. Os principais achados do estudo mostram que o planejamento da avaliação não é uma atividade específica que exija interesse por parte do corpo docente, uma vez que experiências anteriores lhes dão segurança para abordar futuras unidades sem fazer adaptações, dependendo do grupo ou tema. isso vai funcionar.

Palavras-chave: Tecnologias de informação e comunicação; TIC; Educação Física.

Introducción

Los avances tecnológicos en la que la sociedad se ha visto inmersa durante las últimas décadas han ido llegando a todos los círculos sociales, implantándose progresivamente. En este cambio, la educación se ha mantenido al margen y se ha visto afectada por este proceso de globalización, llegando a todas las áreas, puesto que no digitalizamos ni de deporte, ni de alto rendimiento, si no de Educación Física, entendida ésta como un área curricular de la Educación Básica, a simple vista se concibe una escasa conexión de ésta con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC), sobre todo cuando se piensa en planificación y evaluación por destrezas: para ello las estrategias informáticas juegan un papel muy importante en la relación que existe entre nuestra área y las nuevas tecnologías que cada día es mayor.

En general se puede decir, que la mayoría de las relaciones actuales de la tecnología con la Educación Física se centran en su consideración como un medio imprescindible para la formación y el trabajo de los docentes y un recurso inestimable de apoyo a la docencia o, como sostiene (Guardia, 2010), como una herramienta capaz de incorporar nuevas vías de conocimiento entre el profesorado y el alumnado.

Hoy se vive una revolución de las nuevas tecnologías permitiendo que cada vez más personas tengan acceso a ellas. Desde el punto de vista docente y en particular desde el área de educación física se hace necesario un conocimiento práctico de estas para llevarlas al campo educativo, pero antes de entrar en dicha práctica, veremos en el siguiente punto una aproximación de cómo las TIC se han incorporado a nuestro actual sistema educativo.

Por otro lado, (Lleixá, 2013), propone que la Educación Física se oriente también hacia la consecución de competencias, que, desde el ámbito motriz, permitan a los estudiantes identificar, formular o resolver problemas. En definitiva, dotarlos de aquellas herramientas que les permitan no sólo favorecer la adquisición de conocimientos, sino también hacer frente a tanta abundancia de información, en línea con las nuevas tendencias educativas.

Las aplicaciones informáticas están amotinando la habilidad educativa permitiéndole al docente incorporar tecnologías educativas en sus planificaciones, planes de aula, planes de unidad didáctica y hasta la forma correcta de evaluar todas las destrezas con criterio de desempeño con solamente dar un clic, construyendo de esa manera calidad en su planeación y organización educativa. (Sanabria, 2010), recomienda la evaluación de calidad y utilidad de dichos materiales con fines educativos, analizando ciertas dimensiones o aspectos y empleando indicadores de credibilidad.

Lo distinguido sería el avance de procesos didácticos encaminados a que cualquier individuo aprenda a prender (indicar que logre las destrezas para el autoaprendizaje de manera imborrable a lo largo de su vida); estar al tanto de la información (investigar, escoger, confeccionar y propagar aquella información necesaria y útil); capacitar institucionalmente para el uso de las nuevas estrategias informáticas; y despoje ese conocimiento de contradicciones económicas, ideológicas y culturales de la tecnología en nuestra sociedad. Por esta razón una meta educativa importante para las escuelas debiera ser la formación de los niños y niñas como usuarios conscientes y críticos de las nuevas tecnologías y de la cultura que en torno a ellas se produce y difunde. Completar las estrategias informáticas en la Educación Física es como modificar y redefinir los contenidos culturales del curriculum parecen medidas urgentes. Llevarlo a cabo y desarrollar estrategias de formación del profesorado y de asesoramiento a las unidades educativas en relación a la utilización de las tecnologías de la información y comunicación con fines educativos; concebir las unidades educativas como instancias culturales integradas en la zona o comunidad a la que pertenecen poniendo a disposición de dicha comunidad los recursos tecnológicos disponibles en las unidades educativas; planificar y desarrollar proyectos y experiencias de educación virtual (zoom-microsoft team, skype, whatsapp, etc), apoyadas en el uso de redes telemáticas así como propiciar la creación de comunidades virtuales de aprendizaje, creación de webs y materiales on line de modo que puedan ser utilizados y compartidos por diferentes unidades educativas.

El presente artículo tiene como propósito agrupar los criterios de orientación docente para la selección de una u otra estrategia didáctica pertinentes al contexto y a las características de la

población, relacionada con la tecnología educativa y aplicada a: materiales didácticos, bibliotecas digitales, videoteca escolar, recursos digitales del entorno o disponibles en internet. Además tiene la finalidad de especificar dichos factores o criterios aplicables a todo tipo de recursos tecnológicos que el docente llegue a seleccionar para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje es decir favorecer el desarrollo de contenidos, la apropiación de conocimientos y la puesta en práctica de los mismos. Para lo que es necesario contar con la iniciativa y soporte de la Dirección Administración de la Institución y de las demás áreas (junto con sus docentes) y todo medio que favorezca la integración de estrategias informáticas en los procesos formativos.

En lo que va del artículo se conocerán los referentes teóricos de la investigación, la metodología seguida, el análisis de resultados y las conclusiones del estudio.

Métodos

La presente investigación es un corte cualitativo, por tanto, el análisis intento revelar la tendencia y la acción del docente de Educación Física desde la planificación anual, por bloques curriculares, planificación por destrezas hasta finalizar con las evaluaciones, atendiendo pensamientos de otros compañeros docentes de la misma área, estableciendo cualidades y fortalezas para impartir de la mejor manera sus clases utilizando la tecnología informática.

La metodología utilizada accedió ampliar la información de un grupo de profesorados para optimar los recursos tecnológicos y así ponerlos en práctica día tras día. Seis docentes de Educación Física de la Unidad Educativa Luis Cordero de la ciudad de Azogues fueron quienes formaron parte de este análisis metodológico, gracias a su colaboración fue permitido la accesibilidad a sus clases sin utilizar estrategias informáticas permitiéndome verificar las destrezas empleadas por cada uno de ellos a la hora de impartir sus habilidades progresistas antes de la actualización informática que permitirán encontrar docentes que tendrán la certeza decisión de ser capacitados y actualizados en plataformas digitales para mejorar la Educación Física desde una perspectiva diferente. Un análisis que se expuso entre estos docentes es que todos contaban con una titulación profesional en Educación Física, pero solamente un docente tenía título profesional de la rama diferente (ingeniero de sistemas), tiene mucha experiencia como docente en el ámbito de la Educación Física y pertenecer a personal docente activo de la Unidad Educativa Luis Cordero es un privilegio que le lleva muchas enseñanzas a compartir entre sus compañeros y es uno de los pilares fundamentales de esta investigación ya que por medio de sus aprendizajes tecnológicos facilitara la cooperación

del resto de docentes en la inclusión de herramientas tecnológicas para la planificación y evaluación de destrezas en la Educación Física.

El grupo de profesorado cuentan con discordantes años de experiencia en la docencia (entre 11 y 20 años). Esta experiencia servirá para implementar las estrategias informáticas en el desarrollo de destrezas en cada una de las clases que ellos imparten a sus estudiantes.

La instauración de las nuevas tecnologías permitirá al docente trabajar de manera interactiva con el alumno siendo el protagonista esencial de sus clases, para ello se desarrolló una entrevista semi estructurada desarrollada en Google Forms, permitiéndome de esta manera saber que parte de la tecnología informática domina el docente para luego ser transcritas y valoradas de forma paulatinamente según los resultados obtenidos desde su aplicación.

Un análisis profundo contempla la validez de la información recogida de las entrevistas. Los formularios enviados por medio de Google Forms están basados en dos ámbitos según su funcionalidad tal como lo indica (Woods, 1987) “Los documentos pueden ser de dos tipos en función del ámbito que se genera, estos pueden ser oficiales o personales”. Para esta investigación se tomará en cuenta los personales ya que con esa información permitirá ver con fluidez los docentes que van a participar del desarrollo de las estrategias informáticas para la planificación y evaluación por destrezas en la Educación Física.

La información revelada en la investigación se asemeja a las fases descritas por (Tayler, 1987) “Las fases que se proponen en el análisis de la información deben ser de tres; fase de descubrimiento, fase de codificación y fase relativización de los datos”. En los resultados de la investigación en la primera fase se identificó la lectura de las entrevistas de los docentes, luego de la lectura brotaron reflexiones que cooperaban al objetivo de la investigación. Por último, en la fase de codificación se dio sentido a la información, es decir, se hizo lectura de los formularios enviados a los docentes, se codificó la información de acuerdo con el tipo de preguntas desarrolladas a lo que corresponde y al nombre de cada docente.

Durante estas fases se pudo comprobar la veracidad de la información, el contexto y como trabajan cada uno de los docentes que fueron entrevistados con los formularios Google Forms y como están expuestos para la implementación de las herramientas tecnológicas a ser instauradas desde el primer momento que especifique todas las entrevistas realizadas a todos los docentes de la Unidad Educativa Luis Codero, ya con los datos obtenidos se procede a la codificación de los formularios para su respectiva integración de las estrategias informáticas.

La implementación de estas estrategias informáticas para la planificación de destrezas en la Educación Física se considera desde lo más básico como un JClic hasta la utilización de programas avanzados como Moodle que establecerá conocimiento y aprendizaje priorizado al docente para que pueda desenvolverse en el ámbito educativo con sus estudiantes mediante la utilización de herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje significativo.

Resultados y Discusión

La investigación capto datos muy relevantes basados desde la información estructurada en la entrevista de los profesorados creando momentos tecnológicos que servirán de aporte para la creación de instrumentos informáticos hacia los estudiantes sin crear infraestructuras invertibles que puedan causar desorden en el ámbito educativo para el docente como para el alumnado.

La creación de evaluaciones por destrezas en el programa Kahoot, ya que es una plataforma gratuita y permitirá realizar cuestionarios de evaluación al docente esto aprobará crear concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje de los estudiantes. Otra herramienta tecnológica que se va a ejecutar de manera concreta es JClic sirve para la creación de actividades educativas multimedia es una aplicación libre que funciona en diversos entornos operativos.

Una herramienta muy importante la cual el docente no debe dejar de lado es Google apps para educación aquí fue en donde se realizó la entrevista para el profesorado en donde se incluyen diferentes herramientas de Google permitiendo al docente trabajar en línea, así es el caso que incluimos a la herramienta Edmodo que le permita al docente compartir documentos y enlazarse en un ambiente privado donde el estudiante no pueda plasmar la información relevante sino al contrario recibir datos desde una plataforma constructiva y coherente. Con la herramienta Ardora plasmado al docente le permitirá realizar actividades como crucigramas, sopas de letras, completar y realizar líneas de tiempo fundamental para la relación con los momentos y actores (Tabla 1), a la vez también la relación con las variantes en la estadística descriptiva.

Tabla 1. Análisis en la Planificación del Currículo de Educación Física

Educación General Básica Elemental	Educación General Básica Media
Planes anuales - Actores	Planes Anuales - Actores
Contenidos – Actores	Planes de Unidad - Actores
	Plan de destrezas - Actores

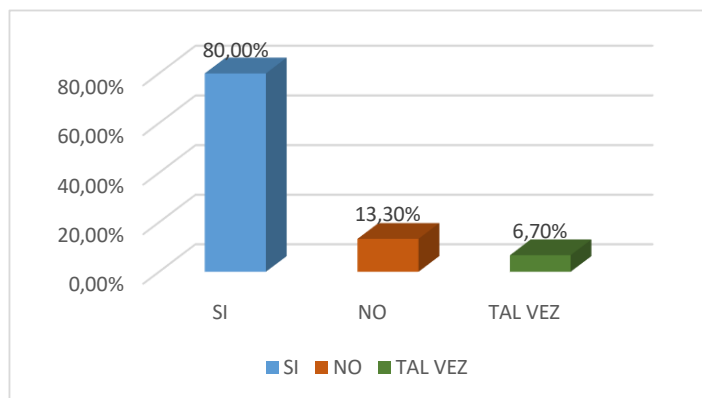
Fuente: Elaboración propia

La relación mediante estadística descriptiva trata de las siguientes variantes:

- Que es un software educativo,
- Ha utilizado alguna vez un software educativo,
- El software educativo motivara a su niño en el aprendizaje,
- Cree Ud. que un software educativo dirija acertadamente el aprendizaje,
- Cree Ud. que la computadora ayuda a adquirir conocimientos a los estudiantes,
- Los maestros/as utilizan la tecnología informática en sus clases,
- Le agradaría que utilicen un software educativo en el aprendizaje y
- Cree Ud. que mejorará el nivel académico.

La misma que está dividido en 8 criterios. En cuanto a la primera variante se pudo determinar que las maestras/os están entre el 80% que conocen que es un software educativo y en cuanto al resto de variantes se pudo establecer que la población total está de acuerdo y desean aplicar estrategias informáticas mediante software educativos en todo el ámbito educativo de su profesión.

Figura 1: Conoce Ud. ¿Qué es un Software Educativo?



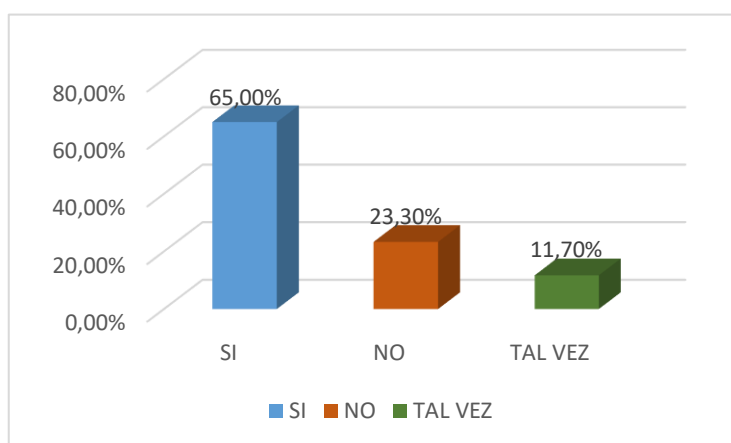
Fuente: Elaboración propia

Los docentes respondieron con un 80% conocen de que se trata un software educativo y que pueden utilizarlo directamente con los estudiantes con una implementación de guías didácticas para su aplicación.

El 13,30% manifestaron que no conocen ningún tipo de software, pero están dispuestos a colaborar con la educación al nivel de manejar la tecnología para mejorar las clases de educación física y estar a par de actualizados en lineamientos tecnológicos.

Por otro lado, el 6,70% de los encuestados relacionaron que tal vez conozcan de que se trata un software educativo pero que no tuvieron el tiempo necesario para desarrollar a la par la tecnología informática con la educación física ya que se perdería mucho tiempo en relacionar estos dos ámbitos profesionales.

Figura 2: Ha Utilizado Ud. Alguna vez un Software Educativo



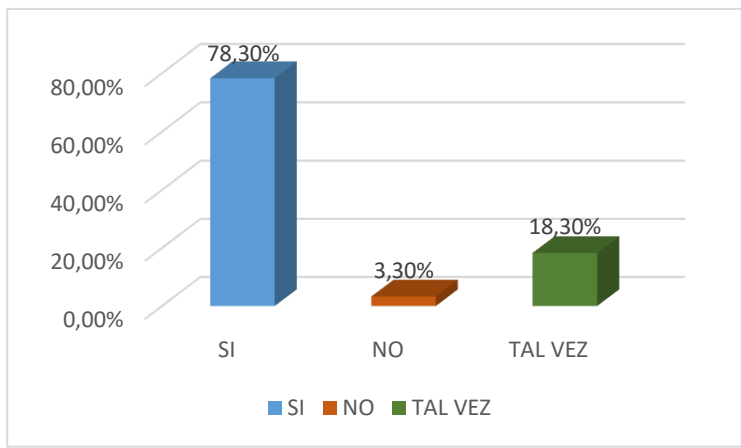
Fuente: Elaboración propia

Los docentes respondieron con un 65% han utilizado software educativo y que saben utilizarlo, pero no lo han hecho directamente con los estudiantes ya que no han tenido una implementación de guías didácticas para su aplicación.

El 23,3% manifestaron que jamás han utilizado un software, pero están dispuestos aprender para mejorar la educación y así pretenden mejorar las clases de educación física y estar a par de actualizados en lineamientos tecnológicos.

Por otro lado, el 11,70% de los encuestados relacionaron que tal vez han utilizado un software educativo, pero sin saberlo, ni imaginarlo que eso conlleve al mejoramiento educativo.

Figura 3: El Software Educativo Motivará a su Niño en el Aprendizaje



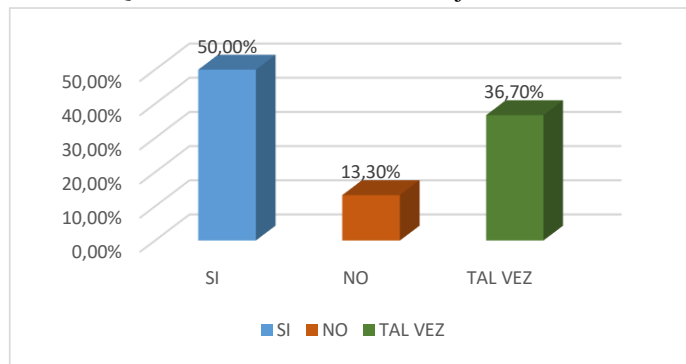
Fuente: Elaboración propia

Los docentes respondieron con un 78,30% que el software educativo motivara el aprendizaje a los estudiantes y que puede ser utilizado en días inesperados cuando ocurre en el patio de una Institución Educativa como puede ser lluvia, granizo y hasta cuando el clima está muy caluroso siguiendo los nuevos parámetros que el Ministerio de Educación prolonga ahora para proteger a los estudiantes de la radiación solar

El 3,30% manifestaron que no es gratificante el uso de un software educativo, ya que esto conlleva la pérdida de tiempo en las clases de educación física teniendo como referencia el poco lapso de 40 minutos para la hora clase con los estudiantes.

Por otro lado, el 19,10% relacionaron que tal vez el software educativo puede llevar a motivar en algo a los estudiantes pero que no sería muy factible ya que los niños/as tienden a distraerse cuando se encuentran en grupos en un salón de clases y más con un software educativo.

Figura 4: Cree Ud. Que un Software Educativo Dirija Acertadamente el Aprendizaje



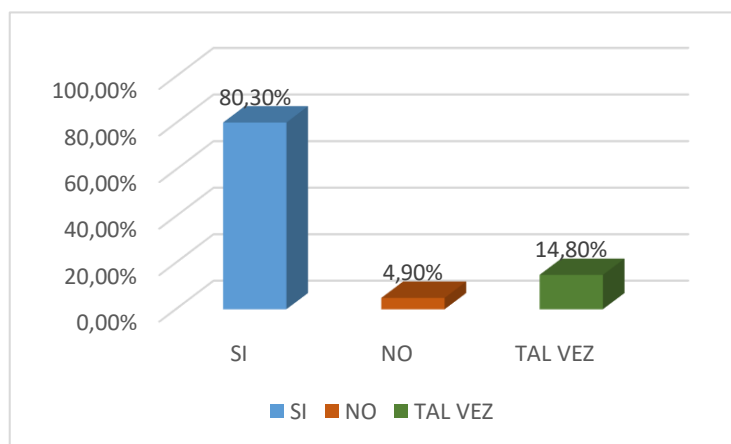
Fuente: Elaboración propia

Los docentes respondieron con un 50% creen que el software educativo dirija acertadamente el aprendizaje a los estudiantes y que puede ser utilizado en cualquier momento para verificar el desempeño correcto de cada uno de los estudiantes en las horas de Educación Física.

El 13,30% manifestaron no creen que un software educativo dirija acertadamente el aprendizaje de los estudiantes ya que esto conlleva la pérdida de tiempo en las clases de educación física.

Por otro lado, el 36,70% de los encuestados relacionaron que tal vez el software educativo puede que dirija acertadamente el aprendizaje pero que no sería muy factible ya que los niños/as les encanta más o les atrae más estar trabajando activamente en el patio de la Institución.

Figura 5: Cree Ud. Que la Computadora Ayuda Adquirir Conocimientos a los Estudiantes



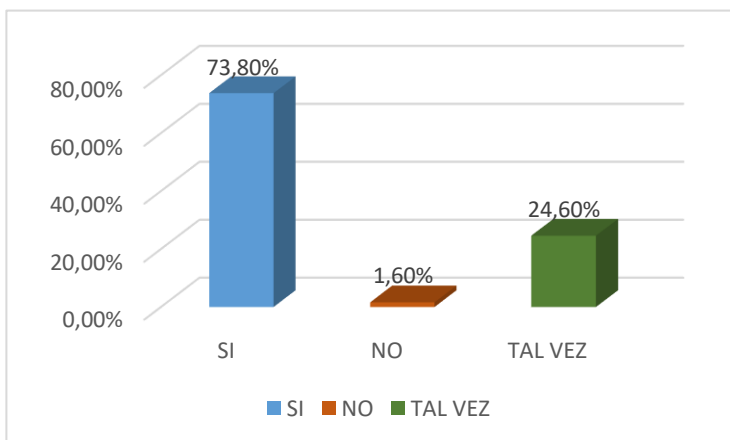
Fuente: Elaboración propia

Los docentes manifestaron con un 80,30% creen que la computadora ayuda adquirir conocimientos a los estudiantes y que puede ser utilizado en cualquier momento para verificar el desempeño correcto de cada uno de los estudiantes en las horas de educación física.

El 4,90% manifestaron no creen que la computadora ayude adquirir conocimientos a los estudiantes ya que esto conlleva la pérdida de tiempo en las clases de educación física.

Por otro lado, el 14,80% de los encuestados relacionaron que tal vez la computadora ayude adquirir conocimientos a los estudiantes, puede que dirija acertadamente el aprendizaje pero que no sería muy factible en niños con edades mayores a los 10 años.

Figura 5: Los Maestros utilizan la Tecnología Informática en sus Clases



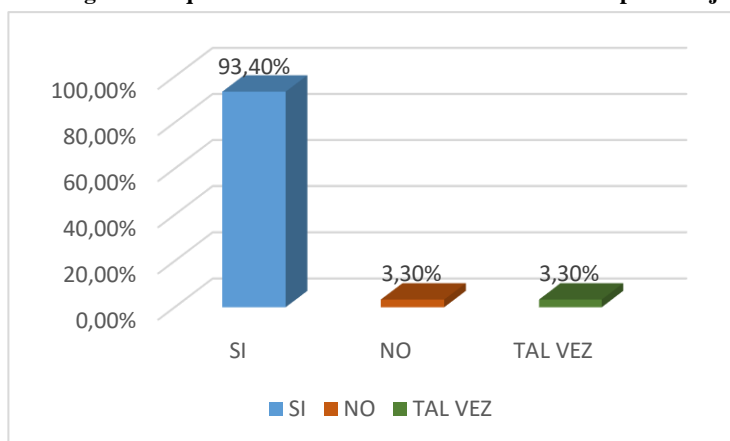
Fuente: Elaboración propia

Los docentes respondieron con un 73,80% que utilizan la tecnología informática en sus clases y que esto les permite llevar de formas más ordenado todos los datos de sus estudiantes.

El 1,60% manifestaron no utilizan la tecnología informática en sus clases ya que manifiestan que se les hace muy complicado interactuar con la tecnología informática.

Por otro lado, el 24,60% de los encuestados relacionaron que tal vez utilizarían la tecnología informática ya que para ellos es demasiado tiempo invertir en una hora de clase tan corta como la que tienen ellos que es de 40 minutos por cada aula de clase.

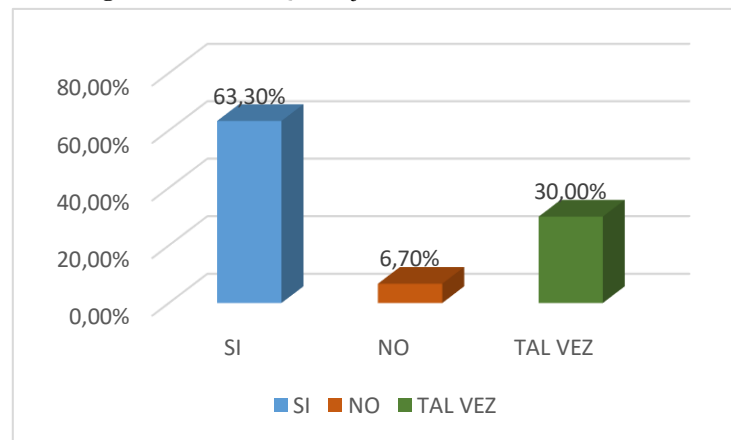
Figura 6: Le Agradaría que Utilicen un Software Educativo en el Aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

Los docentes respondieron con un 93,40% que utilizan les agrada utilizar un software educativo en el aprendizaje de los estudiantes ya que esto permitirá de formas más ordenado todos los datos de sus estudiantes y fuese más animada las horas de clases especialmente con las más pequeños. El 3,30% manifestaron no les agrada utilizar un software educativo en sus clases ya que manifiestan que se les hace muy complicado interactuar con la tecnología informática. Por otro lado, el 3,30% de los encuestados relacionaron que tal vez les agrada utilizar un software educativo, pero para ellos es demasiado tiempo invertir en una hora de clase tan corta como la que tienen ellos que es de 40 minutos por cada aula de clase.

Figura 7: Cree Ud. Que Mejoraría el Nivel Académico



Fuente: Elaboración propia

Los docentes respondieron con un 63,30% creen que mejoraría el nivel académico con un software educativo ya que estrategias y metodologías han favorecido a los estudiantes en el desarrollo de su potencial creativo.

El 6,70% manifestaron no mejoraría el nivel académico al utilizar un software educativo en sus clases ya que manifiestan que se les hace muy complicado interactuar con la tecnología informática y que ya no están en edad de aprender metodologías o estrategias informáticas.

Por otro lado, el 30,00% de los encuestados relacionaron que tal vez mejoraría el nivel académico al utilizar un software educativo, pero para ellos es demasiado tiempo invertir en una hora de clase tan corta como la que tienen ellos que es de 40 minutos por cada aula de clase.

Discusión

Con los resultados obtenidos se puede decir que la propuesta metodológica que permitió contribuir al desarrollo de las estrategias informáticas para la planificación y evaluación por destrezas en la educación física en la Unidad Educativa Luis Cordero de la ciudad de Azogues provincia del Cañar va a generar un fuerte impacto, debido a las exigencias del Ministerio de Educación (Educación, 2016) según su último currículo de educación física. Estos resultados promovieron el proceso de enseñanza aprendizaje en los niveles elemental y media de educación general básica, no solo para el personal docente sino para un grupo de estudiantes. Pues se observó que los estudiantes pueden transmitir naturalidad, imaginación y lo más importante creatividad al ser consultados si están dispuestos a participar con software educativo. Por otra parte, se tuvo un autoconcepto significativo del grupo de docentes sometidos a la actualización informática mejorando así su práctica pedagógica.

Estos datos concordaron con las teorías de los autores aquí tratados. Relacionado a (Cerda, 2006), se puede establecer la relación de creatividad en las actividades educativas, y su efecto en las situaciones de la vida cotidiana. Pues se pudo encontrar que el aprendizaje adquirido mediante la utilización de un software educativo tuvo impacto en las actividades ocurridas en el patio de la institución educativa y que tuvieron como muestra general lo ocurrido recientemente con el COVID-19 demostrando que las estrategias informáticas si son la solución para ser manejadas correctamente fuera del patio de una institución y ser llevadas a cabo desde casa, basta con utilizar las estrategias tecnológicas como ZOOM, Microsoft Teem, Google Drive entre otras que pueden facilitar la Educación Física desde casa.

Por último, con respecto a las planificaciones y evaluaciones por destrezas se puede enlazar con software claramente comprobados y funcionales que permiten ordenar información y plasmar los promedios de forma cualitativa y de esta manera permitiendo obtener cuadros estadísticos comparativos para verificar la eficacia y el sostenimiento de cada uno de los estudiantes en la asignatura de Educación Física.

Con esto contribuye al campo educativo con metodologías y propuestas que permitan innovar los esquemas establecidos por el Ministerio de Educación, pero siempre rigiéndose a las exigencias de este. La propuesta realizada estuvo determinada por los criterios del sistema: desarrollo de estrategias informáticas, creatividad, imaginación, planificaciones y evaluaciones por destrezas, autonomía y reflexión de todos los docentes de la Institución Educativa.

Propuesta

En la investigación que presentamos a continuación me he movilizado dentro de la concepción del ordenador como medio didáctico que transmite una información, en cierta medida en la concepción del ordenador como libro interactivo.

Frente al problema encontrado en la Unidad Educativa Luis Cordero cabe mencionar que es necesario desarrollar estrategias informáticas que permita encontrar todas las planificaciones tanto anuales como de unidades didácticas, planes de clase y las actividades que corresponden a cada año de educación básica desde Básica Elemental hasta el nivel de Educación Básica Media.

Es asequible que la tecnología y la Educación Física no hayan tenido una relación y una convivencia tan indudable como en la actualidad. Internet, GPS, mobile learning smartphone, cloud computing, no solo son palabras, simbolizan a los difundidos TIC's que han llegado para permanecer entre nosotros. Para ello una propuesta de estrategias informáticas para el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño de la asignatura de Educación Física, la misma que mediante el uso de las estrategias informáticas contribuirán a que los niños y niñas mejoren cualitativamente el proceso de enseñanza aprendizaje; por lo tanto, deben ser planificadas, considerando aspectos innovadores, atractivos, que lleven al estudiante a aprender sin necesidad de sentirse presionados.

Conclusiones

Hoy en día, con la aparición de nuevas tecnologías informáticas se ve en la obligación de realizar cambios arduamente en la educación tanto que existen aplicaciones que verdaderamente hacen un cambio imaginario hacia lo más placentero educativamente desde un plan de clase elaborado minuciosamente en Word hasta creaciones de evaluaciones en línea creadas en Google Forms por el simple hecho de estar a la par con la tecnología y dejar a los alumnos completamente convencidos de que los docentes formamos parte de este cambio significativo, y que pueden y deben entender que estamos actualizados al 100% para contemplar y aceptar los nuevos cambios que la tecnología de hoy en día nos espera.

Un plan de clase, un plan anual, un plan por bloque curricular y una evaluación de destrezas ahora es posible hacerlo en línea sin que el estudiante puede moverse de su hogar, esto permite encaminar al alumnado a un mundo de conexión virtual no solo docente alumno sino de toda una comunidad

educativa, conllevando a implementar estrategias de evaluación que nos brinden información necesaria y relevante para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Planificar con estrategias informáticas conlleva a llevar un orden académico puntual tanto en las planificaciones curriculares como en las evaluaciones quimestrales tomando en cuenta que desde ya el aprendizaje significativo es llevarse de la mejor manera con las herramientas informáticas mencionadas con anterioridad como es el caso de Google Forms, Kahoot, Edmodo, JClic, Educaplay y Moodle que serán la base fundamental de este estudio para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Luis Cordero.

Favorablemente estos medios ayudaran a los estudiantes a establecer comunicación interactiva con los docentes en el área de Educación Física intercambiando información entre ellos y los profesorado de tal magnitud que cada uno de ellos puedan observar, criticar, y desarrollar pautas coherentes en los ejercicios físicos motrices que conlleva la práctica deportiva dentro del entorno tecnológico según como el docente desee llevar su información hacia el alumnado.

Actualmente, se puede disponer de las herramientas informáticas en el ámbito tecnológico una vez comprobado la eficiencia de los docentes mediante las entrevistas realizadas ya se puede determinar que plataforma educativa van a utilizar con sus estudiantes y de acuerdo a ello realizar las evaluaciones con destrezas de desempeño que van a ser tomados en cuenta a la hora de ser aplicadas en el ámbito educativo en lo que a Educación Física se refiere.

Por último, se puede manifestar que todo el estudio de la investigación de este artículo se plasma en los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Luis Cordero de la ciudad de Azogues provincia del Cañar para que puedan implementar las estrategias informáticas en las clases de Educación Física y esto permita evolucionar en un ámbito más competitivo para el bienestar de los alumnos y de toda la comunidad educativa.

Referencias

1. Devis-Devis, (2016). La percepción del alumnado universitario de educación física sobre la evaluación formativa: Ventajas, dificultades y satisfacción. *Movimiento*, 22(4), 1033-1048.

2. Bores, (2006). El cuaderno del alumno como herramienta potencialmente útil para mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación de educación física. *Educación Física y Deporte*, 25(1), 23-47.
3. Guardia, F. J. (2010). Las nuevas tecnologías, la educación física y su integración en el tercer y cuarto nivel de concreción curricular. En actas del XX Congreso Nacional de Educación Física. (CD-ROM). Guadalajara: Universidad de Alcalá de Henares.
4. Borjas, M. P. (2014). Educación y evaluación: Profecía o predicción. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 273-284. doi: 10.15359/ree.18-3.17
5. Castejón, F. J., López-Pastor, V. M., Julián, J. A., y Zaragoza, J. (2011). Evaluación formativa y rendimiento académico en la formación inicial del profesorado de educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 11(42), 328-346.
6. Lleixá, T. (2013). *Educación Física hoy. Realidad y cambio curricular*. Barcelona: ICE Universidad de Barcelona /Horsori.
7. Guío, F. (2012). Educación física: Tendencias y prácticas en evaluación de los aprendizajes en colegios distritales de Usaqué. *Revista Educación Física y Deporte*, 31(1), 863-870.
8. López, V. M. (1999). *Prácticas de evaluación en educación física: Estudio de casos en primaria, secundaria y formación del profesorado*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
9. López, V. M. (2006). *La evaluación en educación física. Revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: La evaluación formativa compartida*. Madrid: Miño y Dávila.
10. Sanabria, A. (2010). Un análisis de las actividades didácticas con TIC en aulas de educación secundaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, pp. 187-199.
11. Sabariego, M. (2012). *La educación intercultural*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
12. Stake, (2010). *La Evaluación de la Docencia en Educación Superior*. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*.
13. Woods, P. (1987). *La escuela por dentro*. Barcelona: Paidós.
14. Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós.
15. Cerda, H. (2006). *La creatividad en la ciencia y la educación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magistral.

16. Fernández, F.D, y cols. (2002). Las actitudes de los docentes hacia la formación en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aplicadas a la educación.
17. Cerda, H. (2001): Cómo elaborar proyectos. Diseño, ejecución y evaluación de proyectos sociales y educativos, Bogotá. D. Uribe, D. F. Gaviria. Guía curricular. Un sistema multimedia para la formación de profesores en la educación física básica. Instituto Universitario de Educación Física, Universidad de Antioquia, Colombia.
18. Moreira Lirio José Eudaldo, García Bravo Mónica Carmen. Quevedo, (2017). Influencia del desarrollo de la salud mental positiva en El nivel del bullying en los estudiantes del sexto Año de educación general básica de la unidad Educativa “ciudad de jipijapa”, zona 4, Distrito 13d05, provincia no delimitada Manabí - Guayas, cantón Manga del Cura, parroquia manga del cura, Periodo 2015-2016. Elaboración De una guía didáctica con Enfoque destrezas Con criterio de Desempeño. CODIGO: LP24-07-053.
19. Devís, José; Peiró, Carmen; Pere Molina, J.; Villamón, Miguel; Antolín, Luis; Roda, Fernando (2001). Los materiales curriculares impresos en educación física: clasificación, usos e investigación Movimiento, vol. VII, núm. 15, 2001, pp. 119-136 Escolar de Educación Física Rio Grande do Sul, Brasil.
20. Currículo de EGB y BGU Educación Física (2016). Ministerio de Educación del Ecuador.
21. Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU. Educación Física.
22. Analía Rosales (2002). La planificación de aula/patio de educación física. Revista Digital Buenos Aires Año 8 N° 50. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd50/planif.htm>
23. Antonio Rafael Corrales Salguero (2009). Hekademos revista educativa digital Año II – Número 4 diciembre 2009 ISSN: 1989 – 3558, págs. 45-56. La integración de las tecnologías de la información y comunicación (TIC’S) en el área de educación física. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3286615>
24. Juan Jesús Molero Clavellinas (2009). EmásF revista digital de educación física. ISSN 1989-8304. La planificación de la educación física: aspectos a tener en cuenta en la integración de los contenidos lingüísticos. Disponible en: https://emasf.webcindario.com/La_planificacion_de_la_EF_bilingue.pdf
25. Zagalaz Sánchez, Mª Luisa. Cachón Zagalaz, Javier. Lara Sánchez, Amador J. (2014). Digital: 9788490775943, pág. 364. Fundamentos de la programación de educación física en primaria. ISBN: 9788490770559, ISBN Digital: 9788490775943. Disponible en:

<https://www.sintesis.com/educar-instruir-71/fundamentos-de-la-programacion-de-educacion-fisica-en-primaria-libro-1900.html>

26. J. Pere Molina, José Devís, Carmen Peiró. (2008). Materiales curriculares: clasificación y uso en educación física. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación núm. 33, pp. 183-197. Universidad de Valencia

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).