



UNIVERSIDAD SAN SEBASTIÁN

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

PEDAGOGÍA EDUCACIÓN FÍSICA

**La tecnología como herramienta para la mejora de la
motivación e interés de los estudiantes del segundo medio B
del Liceo Benjamín vicuña Mackenna.**

Tesina para lograr optar al grado de licenciado en Educación

Profesor Guía: Dr. Carlos Lara Soto

Profesor Guía Metodológico: Carlos Lara Soto

Alumnos (s): Felipe Ignacio Lagos Cáceres

Gloria Camila Maldonado Sandoval

Joaquín Jorge Andrés Franco Segura

**(Felipe Ignacio Lagos Cáceres, Gloria Camila Maldonado Sandoval,
Joaquín Jorge Andrés Franco Segura).**

**Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra con fines
académicos, por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y
cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.**

Santiago, Chile

2020

Dedicatoria

Esta tesis va dedicada a nuestras familias padres, hijos y hermanos quienes siempre nos apoyaron y estuvieron presentes en los momentos de trabajo. A todos los profesores y profesoras de la universidad San Sebastián quienes nos guiaron en este largo proceso. Con dedicatoria a todos aquellos que siguen siendo ellos sin olvidarse de su esencia más allá del rol que les toca cumplir permitiéndose siempre crear y ser.

Agradecimientos

En primer lugar queremos expresar nuestro agradecimientos a nuestro profesor guía Carlos Lara quien siempre nos apoyó en nuestro proceso y estuvo dispuesto a prestar ayuda en todo momento. Por otra parte también queremos agradecer a nuestras familias y amigos por su apoyo emocional en todo momento.

Gracias también a todos los que hacen de nuestras vidas momentos felices, incluyendo día a día nuestras mascotas.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
1.-MARCO CONTEXTUAL	3
1.1.- Antecedentes Institucionales	3
1.2.- Antecedentes curriculares	6
1.3.- Antecedentes sociales	11
2.- MARCO CONCEPTUAL	13
2.1.- Diagnóstico	13
2.2.- Jerarquización de problemas detectados	16
3.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	19
3.1.- Determinación del problema de investigación	19
3.2.- Justificación e importancia del problema de investigación	19
3.3.- Fundamentación del problema de investigación	21
3.4.- Determinación de pregunta problema	23
4.1.- Objetivo general	23
4.2.- Objetivos específicos	23
5.- MARCO TEÓRICO	24
6.- MARCO METODOLÓGICO	36
6.1.- Carta Gantt	36
6.2.- Naturaleza de la investigación	40
6.3.- Tipo de investigación	42
6.4.- Instrumentos de recogida de la información	46
6.5.- Validación de instrumentos	50

7.- PROPUESTA METODOLÓGICA	51
7.1.- Revisión bibliográfica	51
7.1.1.- Tema	51
7.1.2.- Problema de investigación	51
7.1.3.- Pregunta problema e hipótesis	51
7.1.4.- Objetivos general y específico	52
7.1.5.- Resumen o síntesis del diseño metodológico utilizado	53
7.1.6.- Instrumentos de evaluación utilizados	55
7.1.7.- Conclusiones y resultados obtenidos	56
7.2.- Planificación de propuesta metodológica	60
7.3.- Proyección de resultados esperados	72
7.4.- Discusión de resultados	72
8.- SUGERENCIAS ESTRATÉGICAS Y PREGUNTAS DE PROYECCIÓN	76
8.1.- Sugerencias estratégicas	76
8.2.- Preguntas de proyección	77
9.- BIBLIOGRAFÍA	77
10.- ANEXOS	79

RESUMEN

Durante las prácticas (clases) de educación física el equipo de investigación identificó una gran problemática al momento de realizarlas. Se observó que la tecnología perjudica de alguna manera la planificación de la clase, ya que era utilizada como un distractor, generando poca participación y desinterés de los estudiantes.

Se realizó una previa investigación y búsqueda de información en variadas fuentes bibliográficas confiables, y además la comparación con un estudio semejante para evaluar si existían autores que validaron esta idea.

Una vez identificado este problema, el equipo decidió crear una propuesta que ayudará a que los estudiantes se sintieran más motivados e interesados por sus clases, mediante la utilización de un aparato tecnológico como una herramienta educativa a través del uso de una aplicación.

Se crearon 9 planificaciones para cumplir con cada objetivo específico y solucionar esta problemática observada. Considerando en todo momento el programa estudio correspondiente a su nivel (segundo medio).

Se implementó la utilización de la aplicación kahoot! En las clases de educación física. Utilizando en ciertas instancias de la clase, la cual permitía aplicar quiz, trivias, o cuestionarios lúdicos para llamar la atención de los estudiantes y aumentar su participación mediante esta iniciativa.

Posterior a la intervención se observaron cambios positivos en los estudiantes, estos participaban mucho más en las clases, aumentando sus calificaciones y productividad.

Finalmente como método de evaluación se realizó una encuesta para identificar cómo se sentían los estudiantes según su propia percepción luego de incluir la tecnología como parte de sus clases.

Palabras claves: Tecnología, Kahoot!, propuesta.

INTRODUCCIÓN

La tecnología se transformó en un método para resolver de manera más eficiente problemas o situaciones que se puedan presentar a diario en los seres humanos, ya sean artefactos o utensilios que facilitan las actividades diarias o bien ser usadas como método de entretenimiento.

Es por esto que esta investigación se decidió realizar para evaluar el impacto de la tecnología en este caso con alumnos que hacen uso de ellas a diario. La finalidad de esta investigación, busca que en este grupo de estudiantes la tecnología sea utilizada como herramienta educativa, más que como un elemento distractor o de entretenimiento.

El sustento teórico se basó en un análisis de variadas investigaciones científicas, las cuales revelaron que sí existen autores referían que la tecnología podría ser una herramienta educativa efectiva. Por este motivo se hace interesante conocer e investigar más respecto a esta propuesta ya que si es acertada esta idea podría ser de gran beneficio para la educación.

Mediante una propuesta se realizaron diversas actividades a través de la implementación de la aplicación Kahoot! dirigidas a las clases de educación física.

Cada actividad realizada en la aplicación Kahoot! Se basaba en el programa de estudio correspondiente al nivel aplicado, según las bases del ministerio de educación, teniendo a la vez coherencia con la planificación del docente de la asignatura. Se realizó primeramente un diagnóstico previo a la intervención para evaluar si los estudiantes estarían interesados en participar en la implementación de la tecnología como nueva herramienta durante sus clases. Posterior a esto se realizaron planificaciones para cumplir con cada objetivo. Finalmente se aplicó una encuesta para evaluar la efectividad de la promoción de las buenas prácticas del aparato tecnológico aplicado en las clases de educación física durante el uso de esta aplicación.

1.- MARCO CONTEXTUAL:

1.1- Antecedentes institucionales;

Reseña Histórica

El Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, fue fundado en el año 1966, nació como un anexo de Puente Alto. El liceo se remonta a la década del sesenta. Luego en la década del ochenta se situó en lo que es actualmente el paradero 14 de la avenida La Florida, centro neurálgico de la actividad comercial y financiera de la comuna. El crecimiento y desarrollo de la vida urbanística del gran Santiago, obligó a migrar a la actual ubicación. Hoy se encuentra en la avenida Walker Martínez. En la actual ubicación que data de finales de la década del 90, ha desarrollado un proceso de consolidación del quehacer educativo, el cual lo ha llevado a ser los primeros entre los Liceos municipales, en cuanto a rendimiento académico. La institución formó parte de los Liceos Montegrande en el año 1999; donde se desarrolló el proyecto denominado “Gabriela”, que tuvo como meta el convertirse en un Liceo de excelencia. En el año 2002, se revisa nuevamente el PEI, del Proyecto “Gabriela”, en ese entonces se visualiza la preparación para la certificación de calidad para el año 2004. En el año 2013, se realiza la última actualización del PEI, recogiendo aún los lineamientos del proyecto “Gabriela”, sin embargo, se actualiza con los nuevos requerimientos ministeriales, siendo éste la guía hasta fines del año 2015. En noviembre del año 2015, se solicita la asesoría de una empresa externa, la cual deberá facilitar y resguardar la apropiación metodológica presentada por el MINEDUC, en este nuevo escenario se da origen al nuevo PEI, que presentará una nueva oferta curricular a los estudiantes de la comuna, la cual deberá ser revisada y ajustada según sean las necesidades y demandas de la comunidad educativa.

-El liceo se encuentra en la avenida Walker Martínez 1478, comuna de La Florida, en la Región Metropolitana.

-Su teléfono es: Teléfono: (2) 2401 9211

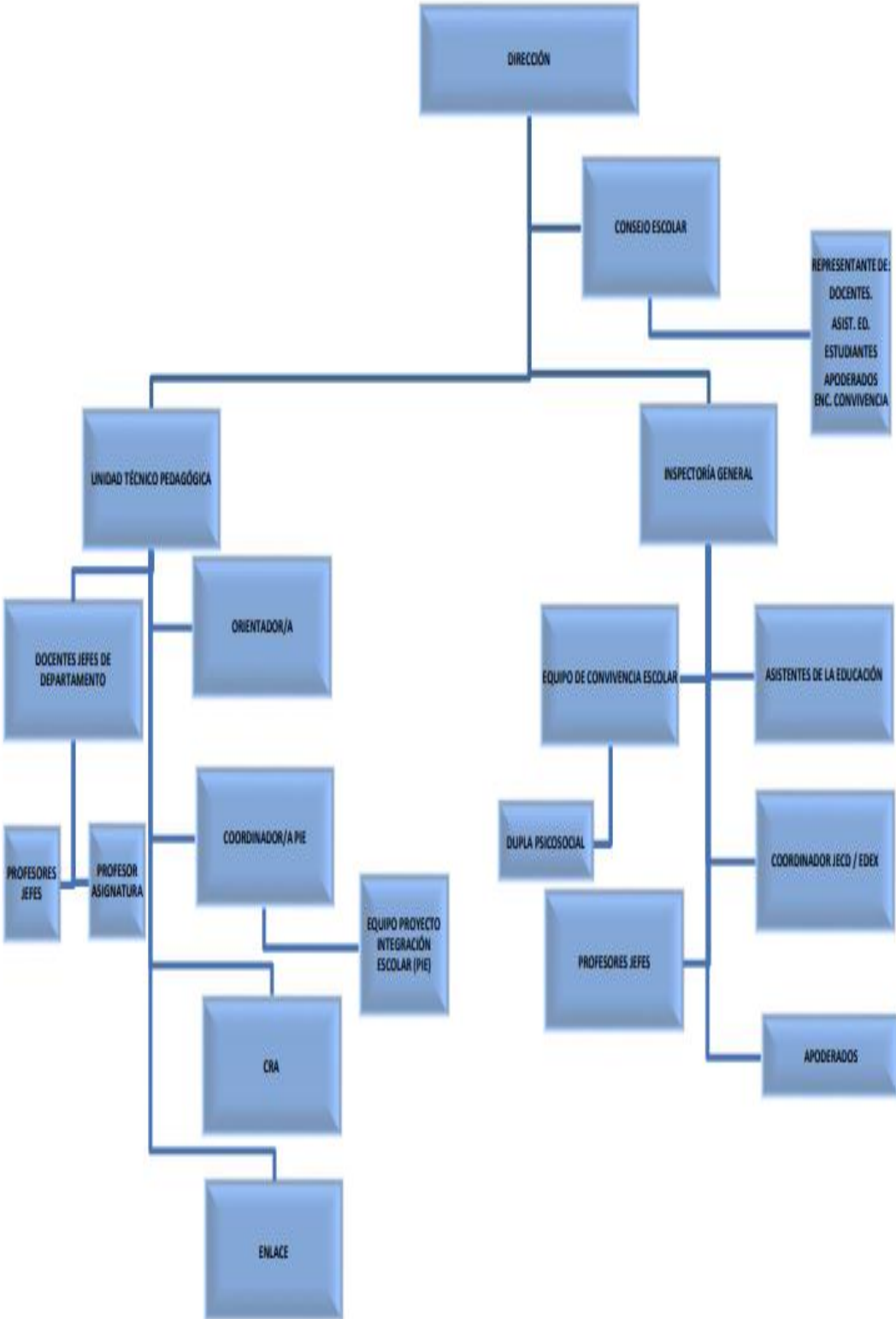
-Su página web es: http://www.comudef.cl/?page_id=15350

-Enseñanza Media Humanista-Científica

-Niveles que atiende: I° A IV° Medio

-El Liceo cuenta con laboratorio de informática y de ciencias, una renovada biblioteca, un centro de recursos audiovisuales y un salón auditorio – teatro.

ORGANIGRAMA



1.2.- Antecedentes curriculares;

La comunidad escolar del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, está compuesta por jóvenes de diferentes estratos sociales, los que en su mayoría se vinculan a movimientos sociales, junto con ello, la institución en los últimos años, ha sido parte de las tomas estudiantiles las que han afectado el normal desarrollo de la práctica académica, debiendo establecer canales de comunicación para el entendimiento colectivo, en estas tomas estudiantiles, se ha encontrado el verdadero sentido de los estudiantes, los cuales demandan calidad, inclusión, ser escuchados, ser respetados y por sobre todo contar con herramientas que les permitan competir e insertarse en un mundo globalizado. Los resultados institucionales de los últimos años presenta enormes desafíos de mejoramiento, los cuales deben reflejarse en los resultados educativos como el SIMCE y PSU considerados por la comunidad educativa, en el mismo sentido se ha reformulado la Jornada Escolar completa (JEC) en noviembre del presente año, con los propósitos de reforzar los sentidos institucionales, mejorar la participación de los estudiantes, satisfacer las demandas escolares, promover espacios de participación deportiva, cultural, artística y social al interior de la comunidad.

El Liceo cuenta con 71 colaboradores, destinados para atender los distintos procesos con la cuenta el establecimiento, distribuyéndose de la siguiente forma:

- Equipo directivo y docente, 32 integrantes.
- Equipo Asistentes de educación, 39 integrantes.
- 500 estudiantes.
- Jornada completa.
- El Liceo tiene una accesibilidad libre, puede entrar todo niño y niña.

La propuesta educativa para el año 2020, abarca una matrícula cercana a los 500 estudiantes, presentando niveles desde 1º a 4º año de enseñanza media en cursos mixtos, el Liceo cuenta con 3 y 4 cursos por nivel educativo.

Sellos Educativos

APRENDER A SER: Fomentar que los estudiantes aprendan a ser ciudadanos, respetuosos, inclusivos, reflexivos y proactivos.

APRENDER A CONOCER: Propiciar que los estudiantes conozcan sus deberes y derechos; el patrimonio histórico y cultural siendo conscientes de sus propios procesos de aprendizaje así como de la riqueza de la diversidad y la actividad física.

APRENDER A CONVIVIR: Generar un ambiente educativo en base a la justicia y solidaridad, donde se potencie el respeto por la diversidad personal y social, sin hacer uso de la violencia para resolver problemas.

APRENDER A HACER: Propiciar que los estudiantes del Liceo generen, utilicen y fortalezcan sus habilidades y talentos propios en función del logro de objetivos personales y colectivos.

VISIÓN

Constituirse en agentes de cambios en la formación de personas, en el ámbito social, cognitivo, físico, emocional y valórico, a través de prácticas pedagógicas que los inviten a desarrollarse de forma autónoma, crítica y reflexiva, destacando por las competencias socioeducativas, culturales, artísticas y talentos propios de las y los estudiantes.

MISIÓN

Ser una institución de enseñanza y formación de personas, que integra las diversas expresiones culturales, artísticas, deportivas y académicas en su propuesta educativa curricular, facilitando el desarrollo y la utilización de las habilidades y talentos propios, en un espacio de justicia y solidaridad, donde se respeta la diversidad, el ejercicio ciudadano y se valora la inclusión en el espacio escolar

ENFOQUES EDUCATIVOS



VALORES



PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS



LINEAMIENTOS CURRICULARES

1. Promover el respeto a cada uno de los estudiantes, en un contexto de tolerancia y apertura, evitando cualquier forma de discriminación.
2. Procurar que los aprendizajes se desarrollen de una manera significativa en relación con el contexto y realidad de los estudiantes.
3. Ofrecer estrategias de enseñanza y recursos variados, con el propósito de responder a las necesidades e intereses de los estudiantes y favoreciendo que todos los estudiantes aprendan.
4. La necesidad de educar en forma diferenciada aparece al reconocer los requerimientos didácticos personales de los estudiantes, para que todos alcancen los aprendizajes esperados y objetivos de aprendizaje dispuestos para su curso.

5. La planificación se desarrolla con la finalidad de generar las condiciones que permitan: Conocer los diferentes niveles de aprendizaje y conocimientos previos de los estudiantes. Evaluar y diagnosticar en forma permanente para reconocer las necesidades de aprendizaje. Incluir diferentes estrategias y materiales didácticos. Promover la confianza de los estudiantes en sí mismos. Promover un trabajo sistemático de ejercitación por parte de los estudiantes.

6. La diversidad dentro del aula genera la necesidad de desarrollar a nivel de gestión institucional una fuerte articulación con otras iniciativas como la Subvención Escolar Preferencial (SEP), Subvención de reforzamiento educativo y el Centro de Recursos para el Aprendizaje (CRA), Proyecto de Integración Educativa (PIE), Proyecto enlace, JUNAEB, entre otros.

Equipo Multidisciplinario

- Directora
- Inspector general
- Jefa Unidad técnica pedagógica
- Orientadora
- Coordinador Convivencia Escolar
- Coordinadora PIE
- Coordinador CRA
- Docentes
- Asistente de la Educación profesionales
- Asistente de la Educación no profesionales
- Paradoctentes
- Auxiliares de servicios

1.3.- Antecedentes sociales;

- El Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, está ubicado en el sector sur-oriente de la Región Metropolitana, dentro de la provincia de Santiago, comuna de la Florida. Se ubica en la calle Walker Martínez 1478, el entorno se puede atribuir a un lugar comercial, colindando con un centro de formación universitaria, diversos centros comerciales, gimnasios deportivos, centros recreativos, bancos, entre otros. Es dependiente de la Corporación Municipal de la Florida, la cual presenta variados proyectos, en ámbitos formativos y académicos, siendo estos pilares del fortalecimiento educacional que proyecta el Liceo, por consiguiente, la vinculación y apoyo permanente de la iniciativa municipal, es vital a la hora realizar cambios paradigmáticos al interior del Liceo. Dentro de los apoyos entregados por COMUDEF, se encuentran los apoyos técnicos pedagógicos, los que sustentan proyectos de gestión como los planes de mejoramiento educativo, extraescolares y programa de integración escolar, en esta área se entregan lineamientos comunes a los diferentes establecimientos dependientes de la COMUDEF, lo que permite tener experiencias pedagógicas de crecimiento profesional, en post de los estudiantes de nuestra comuna. La población del Liceo Benjamín está compuesta por grupos familiares de clase media; las características sociales son de carácter medio y bajo, presentando una población cercana al 72,7 % de vulnerabilidad, el 15 % de los padres es profesional, el 24% de los padres cumple con la enseñanza media completa y el restante se encuentra con estudios incompletos. En cuanto a las dinámicas, el Liceo presenta un gran movimiento artístico y cultural, el que se desarrolla en jornadas de esparcimiento, talleres y recreos al interior del establecimiento, favoreciendo la convivencia entre los y las estudiantes, y facilitando el desarrollo de habilidades y destrezas complementarias a su actividad académica.

El entorno del liceo es muy seguro de día, ya que como es un lugar muy comercial siempre transita mucha gente y siempre hay muchos carabineros en los alrededores. En cambio de noche la situación cambia, ya que como es un lugar transitado se ve mucha delincuencia sin la presencia de carabineros que a

diferencia del día en la noche ya no están. También en los sectores cercanos hay muchas botillerías por lo que de noche se ve mucho alcoholismo en las calles.

2. – MARCO CONCEPTUAL:

2.1.- Diagnóstico, descripción detallada del proceso:

El establecimiento Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, ubicado en Walker Martínez 1478, en la comuna de la Florida Región Metropolitana de Santiago, es un establecimiento que imparte una educación de 1° a 4° medio en la cual se encarga del desarrollo integral de los estudiantes.

Se logró un permiso como equipo de investigación para asistir a una reunión abierta con la directora académica, en donde se conversó acerca de las distintas variantes que existían en el Liceo, y cuáles de ellas se presentan como problemáticas para el desarrollo de enseñanza aprendizajes, en donde el equipo tenía como objetivo visualizar y tener más en claro las problemáticas que se abordarán, y cuáles de todas aquellas problemáticas estaban siendo realmente abordadas y cuáles no, para hacer una intervención efectiva y que aporte al desarrollo de los estudiantes en sus clases.

Aquella entrevista destaca que los estudiantes del establecimiento presentan problemas de autocuidado personal, falta de actividad física, poca comunicación al interior del establecimiento pero la entrevista no fue suficiente para poder destacar todos los problemas que había, por lo que se programa otra entrevista.

En la segunda visita, se hicieron las gestiones como equipo y se logró realizar una entrevista con la Profesora de Educación física del establecimiento. En la cual se llevó un cuestionario con una serie de preguntas relacionadas con los problemas que ella veía cuando se realizaban sus clases, ya sea dentro o fuera del aula. Mientras los integrantes del equipo tomaban apuntes de los problemas más relevantes, el profesor mencionaba que la mayoría de sus estudiantes si participaban en las clases pero que era complicado tratarlos, ya que había que

estar muy encima de ellos, tratando de motivarlos mucho más de lo habitual y que eso la agotaba mucho. Ella notaba que la mayoría de sus alumnos se desconcentraban mucho, estaban pendientes a las redes sociales y a todo lo que involucra esto. Además, ella notaba que también los estudiantes perdían el interés en ellos mismos, ya sea, en el ámbito de la condición física, en la manera que se alimentan, y en la higiene ya que, al terminar las clases, sin asearse como corresponde, se dirigían a los recreos por lo que daba cuenta la falta de preocupación de algunos padres, en enfatizar en ese tipo de cosas.

Terminando la reunión con el profesor, el grupo decidió dar una vuelta al colegio para ver tanto su infraestructura, como la disposición que tenían los estudiantes de todos los niveles para cada clase. Caminando por el liceo se pudo apreciar que en todos los cursos había un estudiante al menos que no estaba pendiente de la clase, por estar preocupado del celular, escuchando música o de otro tipo de tecnología, fue lo que observó.

En la tercera visita el equipo se dispersó en distintos puntos claves del Liceo y evaluó a los estudiantes mediante observación visual y auditiva sus distintos patrones de comportamiento, tomando distintas observaciones cada uno y llevándolas a una agenda de notas. Un integrante del equipo observó que la mayoría de los estudiantes ya no jugaba como antes, donde los juegos eran mucho más activos físicamente, y que ahora solo se entretenían con sus celulares, viendo juegos, sacándose fotos, etc. Además observó la falta de educación en el vocabulario de muchos de los estudiantes del establecimiento. El segundo integrante del equipo hizo más hincapié en la mala alimentación de estos estudiantes, ya que ella fue a observar al casino y quiosco que se encuentra en el Liceo y notó que se alimentaban muy mal, y eso reafirma lo que decía el profesor de que los padres no están muy atentos a sus hijos. Un gran porcentaje de los alumnos no mantenían una buena condición física, muchos de ellos tenían evidente estado de obesidad.

El tercer integrante del equipo observó a los estudiantes en el recreo, primero escuchó y se percató que los estudiantes estaban muy acelerados, y que la mayoría decían muchas groserías, además de que comían solo golosinas y nadie se alimentaba bien, como por ejemplo con frutas. Él notó que estaban muy desinteresados en tener las clases ya que, al tocar el timbre de salida a recreo muchos salían corriendo y otros más tranquilos, pero aliviados de salir de clases, y desinteresados al momento de volver, llegando al punto de que algunos se quedaban afuera por muchos minutos después del comienzo de la clase, quedándose con los celulares, sacándose fotos, escuchando música, etc.

La cuarta y última visita fue el día 17 de mayo en la cual solo se fue a realizar una lista de cotejo para la mayoría de los alumnos encontrados, esta evaluación se realizó para saber los gustos de los estudiantes, y si estos se sienten cómodos en el establecimiento, si bien se enfocó más en preguntas acerca de la tecnología, para poder saber cuánto interfiere está en el proceso de formación de los estudiantes, también se quería saber de forma global su perspectiva.

Con toda la información recopilada en las visitas se pudo ver cómo interfiere la tecnología en las clases, ya que los estudiantes no presentan interés y se despistan con facilidad, afectando en gran medida en su aprendizaje.

Habiendo analizado cómo termina su trabajo de información.

2.2.- JERARQUIZACIÓN DE PROBLEMAS DETECTADOS

2.2 Jerarquización de problemas detectados

Durante el periodo de visitas al liceo se encontraron diversas situaciones problemáticas que se manifestaron al momento de diagnosticar, las cuales se presentan en la siguiente tabla que permite aproximarnos a la situación y el contexto del problema en un orden de mayor a menor relevancia.

1.Problema observado: Utilización inadecuada de aparatos tecnológicos como tablets, celulares, Smartwatch.

Situación: Estudiantes escuchando música con audífonos durante las clases, lo cual es aceptado siempre y cuando exista un avance para el docente, lamentablemente este aparato debe ser retirado la mayor parte de la jornada porque, la distracción que causa es demasiada, algunos profesores se ven obligados a pasar con una caja vacía recogiendo los aparatos, es la única forma de que presten atención a la clase que se imparte.

Contexto: Clases y recreos

2.Problema observado: Mala postura corporal

Situación: Al momento de utilizar los aparatos tecnológicos como por ejemplo celulares, los estudiantes adoptan una mala postura corporal al momento de caminar, sentarse y estar de pie. Pensando en que la mayor parte del día están con los aparatos a medida que pasan los días van adoptando esta posición lo que puede generar problemas a la columna como la cifosis que es una gran curvatura convexa en la parte superior de la columna vertebral.

Contexto: Clase de EFI

3.Problema observado: Sobrepeso

Situación: Se observa a una cantidad importante de alumnos con sobrepeso y obesidad. En los recreos muchos de los estudiantes optan por comprar comida chatarra en vez de algo saludable, al mismo tiempo se observa que muy pocos estudiantes ocupan su tiempo libre en recreo para jugar por lo que la mayoría solo se sentaba a comer comida chatarra y ocupar su tiempo en el celular u otros aparatos electrónicos. A larga esto produce que la mayoría de los estudiantes tenga algún grado de sobrepeso u obesidad.

Contexto: Recreo

4.Problema observado: La falta de iniciativa o motivación

Situación: Se observa en los estudiantes que muchas veces que las actividades que se realizan en el aula no son de su agrado, por lo cual la motivación es prácticamente nula. Al momento en que el profesor hace consultas a los estudiantes se pudo observar que la mayoría no estaba atento a lo que el profesor estaba hablando y otro gran porcentaje se encontraba durmiendo en el aula de clases o simplemente conversando.

Contexto: Aula de clases

5.Problema observado: Bullying

Situación: Se observa mucho bullying sobre todo en la clase de educación física. Lo primero observado fue a un estudiante molestando a otro compañero por su falta de ritmo y coordinación en la clase. También muchos estudiantes molestaban a los compañeros que tenían sobrepeso, burlándose de ellos. En muchas de estas ocasiones la profesora tuvo que intervenir para parar esta situación, pero la situación continuó muchas veces más.

Contexto: Clase de EFI

6. Problema observado: Falta de participación e interés.

Situación: Se observa estudiantes realizando otras acciones ya sean dibujar, conversar en las clases dentro del aula de clases. En muchas ocasiones el

profesor tuvo que llamar la atención de los estudiantes, pero esta actitud persistía. Se tuvieron que tomar medidas como anotaciones generales de curso e incluso la directora tuvo que intervenir para que esta situación cesara.

Contexto: Aula de clases

7. Problema observado: Malestar en el cuello

Situación: Algunos estudiantes se tocan el cuello y demuestran señales de dolor, lo que hace referencia a que ese malestar puede estar relacionado con el excesivo uso de aparatos tecnológicos como el celular ya que, en los recreos más del 50% de los estudiantes estaba sentado o caminando pero siempre mirando el celular con el cuello totalmente doblado.

Contexto: Clase de EFI

8. Problema observado: Escasas áreas verdes

Situación: No existen espacios destinados para tener áreas verdes, lo que genera que en verano muchos de los estudiantes no tengan áreas de sombra para poder sentarse o simplemente jugar.

Contexto: Recreo

3.- PROBLEMA INVESTIGACIÓN:

3.1.- Determinación problema de investigación;

Una vez terminado el diagnóstico y jerarquizado los problemas, el equipo investigador decide que el problema a determinar es:

El problema de investigación está determinado a través de la observación directa, en ella evidencia; *“el mal uso o manejo de aparatos tecnológicos principalmente en las clases de Educación Física por parte de los y las estudiantes de 2 medio del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna”*.

3.2.- Justificación e importancia del problema de investigación, (por qué y para qué)

El equipo de investigación a través de sus visitas al liceo Benjamín Vicuña Mackenna logró ver cuáles eran las problemáticas que afectan a los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Muchas de esas problemáticas se daban en el aula de clases, en los recreos y en la clase de educación física, sin embargo la problemática que se repetía en estas 3 instancias era la de la utilización de aparatos tecnológicos como los celulares, tablets, reproductores de música, etc. Los estudiantes en el aula de clases muchas veces utilizaban estos aparatos sin prestar atención a la materia que se estaba impartiendo, lo cual provocaba que en las pruebas obtuvieran malas calificaciones, lo que se demuestra en el porcentaje de alumnos con reprobación y repitencia, demostrando en las mismas clases baja atención por parte de los estudiantes y a esto se agrega un gran desgaste de la voz en la Profesora de Educación Física, tras esta situación los estudiantes se ven desmotivados al momento de participar en la actividad a realizar, como resultado de estos acontecimientos el grupo de investigadores busca disminuir estas conductas tras un plan que colabore, para trabajar en la concentración en la clases y un buen manejo de los aparatos tecnológicos.

En los recreos se puede observar que muchos de los estudiantes ya no juegan de forma activa, muy pocos de ellos juegan a la pelota u ocupan el gimnasio para jugar basquetbol, sino que simplemente están con el celular jugando lo cual provoca que sean mucho más sedentarios. Por otro lado se enfocará el tema del grupo de investigación, en la clase de educación física la mayoría de los estudiantes no están atentos por estar jugando con el celular, también en los calentamientos la mayoría le preguntaba a la profesora si podía hacer los trotes escuchando música a lo cual la profesora respondía negativamente, lo que provocaba que los estudiantes reclamarán e intentarán seguir insistiendo por lo cual esto lograba que se perdiera tiempo de clases y así mismo muchas veces peleas entre los alumnos y la profesora. A muchos de los estudiantes no les interesaba participar de la clase de Educación Física por lo que pudimos observar, se iban a esconder a lugares del Liceo a jugar con sus celulares.

Es por esto que el equipo de investigación va a tomar énfasis en cómo la tecnología afecta directamente en la clase de Educación Física, se indaga en esta problemática para así poder hacer un análisis y ver en profundidad cómo afecta esto y cómo solucionarlo. La investigación intentará buscar una solución a este problema enfatizando en poder hacer entender a los estudiantes de cómo afecta esta problemática a su proceso de enseñanza aprendizaje, se realizarán encuestas, intervenciones, charlas para estudiantes y profesores en relación a la tecnología y su uso en clases, para que a medida que avanza el año los estudiantes puedan comprender que hay espacios para poder utilizar estos aparatos sin que interfieran en su proceso educativo por otro lado a los profesores también se darán charlas para que de alguna manera puedan integrar en las clases la tecnología, poniéndose en el contexto actual que la tecnología ya es parte de nuestras vidas. La integración de la tecnología en clases podría ayudar a que los estudiantes puedan estar más atentos e interesados y así disminuiría el desinterés en clases.

3.3.- Fundamentación del problema de investigación;

De acuerdo a la información recopilada en las distintas visitas que realizó el equipo investigador al Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, concretaron 4 visitas, tratando de variar las fuentes de recopilación de información. En aquella entrevista destaca que los estudiantes del establecimiento presentan problemas en el autocuidado personal, en la falta de actividad física, en la poca comunicación al interior del establecimiento. Luego en la segunda intervención recopilaron información de una profesora, en la cual el equipo investigador sintió que se pudo recopilar datos más valiosos. Esto debido a que la profesora es la que cada día está en interacción con los estudiantes, y que puede ver más de cerca los comportamientos que ellos tienen, puesto que les interesó mucho más, debido a que era la profesora de Educación Física. El equipo investigador se pudo dar cuenta de que era la tecnología lo que más distraía a los niños en sus clases, en este caso el aprendizaje de la clase de Educación Física, no estaba siendo como la profesora quería, debido a que sus estudiantes estaban constantemente distraídos, en algunos países como Francia “Los estudiantes menores de 15 años no podrán usar teléfonos móviles, tablets y relojes inteligentes en las escuelas. La disposición de casilleros para guardar los aparatos, así como las sanciones, dependen de cada institución.” (Jofre, 2018). Esto genera un gran descontento de los profesores por su mal uso.

En la siguiente visita, fue donde se pudo recopilar datos de los niños, estando en el recreo. El grupo se dio cuenta, del lenguaje inapropiado y de la mala alimentación que existía en los estudiantes del establecimiento, abarcando todos los niveles. En donde todos estuvieron en concordancia, en decir que era la tecnología, la responsable de que los niños estuviesen tan sedentarios en los recreos, y tan distraídos a la vez, disminuyendo incluso la relación que existe entre mismos compañeros. Esto también afecta en el sentido del lenguaje, en la forma de expresarse, y en los gestos y acciones que van adquiriendo los estudiantes, por modelos a seguir que muchos de los estudiantes tienen en internet.

Por último, en la visita final, y viendo los resultados de las visitas anteriores, concordaron en realizar una “lista de cotejo”, que les serviría para obtener una visión más amplia en cuanto a lo que sentían los estudiantes o como pensaban. En el diagnóstico realizado por el grupo investigador, arroja que la mayor problemática es que la tecnología afecta de manera negativa en los estudiantes, para su proceso de aprendizaje. Siendo esto un problema directo que afecta a la clase de Educación física, y que debería ser todo lo contrario, puesto que es justamente en esta clase donde se pueden aprovechar las tecnologías para lograr un mayor resultado en su aprendizaje, por eso hace reflexionar sobre la práctica, trabajar de manera colaborativa con otras compañeras y otros compañeros; “la mayoría de las relaciones actuales de la tecnología con la Educación Física se centralizan en su consideración como un recurso inestimable de apoyo a la docencia” (Lleixa, 2003).

Se debió requisar los aparatos tecnológicos para que la clase transcurra de mejor forma, haciendo que los estudiantes no puedan utilizar estas para su distracción.

Hoy por hoy, no es una opción incorporar nuevas estrategias en nuestra labor docente aprovechando estos recursos, es una obligación (por ley).

Por ley. “El artículo 2.2 del RD 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, se habla de competencia digital. Por otro lado, los objetivos generales de la Educación Primaria dicen: Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.”

3.4.- Pregunta de investigación.

- ¿Cómo aumentar la motivación e interés de los alumnos del 2 medio A, del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, a través de una propuesta del buen uso de los aparatos tecnológicos en la clase de Educación Física?

4.- DETERMINACIÓN OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN:

4.1.- Objetivo general;

- Mejorar la motivación e interés de los alumnos, a través del fomento de buenas prácticas, para el buen uso de aparatos tecnológicos en la clase de Educación Física.

4.2.- Objetivos específicos;

- Desarrollar actividades deportivas y/o recreativas, utilizando como herramienta principal, un aparato tecnológico.
- Demostrar el aprendizaje aprendido por los estudiantes en la clase de educación física y salud a través de una aplicación tecnológica Educativa
- Fomentar la motivación y el interés de los estudiantes en la clase de educación física a través del buen uso de una aplicación tecnológica.

5.- MARCO TEÓRICO

(Comenio, 1967), en el siglo XVII, sugieren la necesidad de utilizar y crear en la enseñanza diferentes medios que fueran más amplios y dinámicos que los puramente verbales. Lo que buscaba era dar respuesta a las constantes críticas

que se plantean en los procesos formativos establecidos por las instituciones, su propósito fue establecer formas nuevas de enseñanza que agilizan el proceso.

En la actualidad han surgido múltiples métodos de enseñanza relacionados con la tecnología, ya que esta ha ido evolucionando con el tiempo por lo que las instituciones y profesores de estas mismas han tenido que ir adaptándose a las nuevas demandas tecnológicas. Estos nuevos métodos de enseñanza lo que busca es adaptarse a la actualidad y de esta manera poder agilizar y contribuir al proceso educativo de los estudiantes. De esta manera la educación impartida por la institución puede ser más significativa si es que la llevamos al contexto actual y la acercamos a los intereses de los estudiantes.

(Rosseau, 1743), criticó fuertemente la educación tradicionalista, su propuesta estuvo encaminada a la conservación de la naturaleza humana, señalando que los docentes deberían respetar el desarrollo físico y espiritual de los niños de forma natural, sin irrumpir en lo más mínimo con su esencia espontánea y su curiosidad innata. Propone una educación activa o auto activa, en donde el niño debe ser capaz de aprender por sí mismo, ejercitando la razón, con la finalidad de desarrollar el ingenio para conocer las relaciones entre los objetos, relacionar las ideas e inventar instrumentos, en un proceso natural que privilegie el crecer reflexivamente por sí mismo. El aspecto lúdico en la teoría pedagógica de Rousseau es un elemento fundamental de su propuesta. El aprendizaje acompañado del juego es más eficiente en cualquier disciplina que se pretenda enseñar, debido a la emotividad que éste impregna, afectando positivamente la aptitud y actitud infantil en su progreso intelectual.

Es sabido que esta generación, ha sido una revolución en el tema de las tecnologías, siendo constantemente actualizada y cada vez evolucionando más, y abarcando más gente, de todas las edades que están inmersos en la tecnología. Sin embargo, es el siglo en que los niños ya están mucho más familiarizado con esto, y es por la misma razón que se les hace llamar parte de

la “generación z”, con lo que conlleva a que esta misma sea ya parte de su esencia como jóvenes de ese tiempo en el que estamos viviendo, y los niños deben ser capaces de manejar bien las tecnologías y guiarlos para que las puedan aprovechar al máximo, y logren un mayor desarrollo cognitivo a través de esta herramienta como lo es la tecnología. Y es por esta misma razón, la cual los profesores deben poder aprovechar el interés que los estudiantes tienen por estas herramientas, y utilizarlas como base para diferentes tipos de actividades que se relacione con ello, y que además no desvíen la atención en el mismo, logrando concretar un arma de doble filo para el desarrollo de enseñanza-aprendizaje.

(Campanella, 1591), estableció una nueva idea educativa para la iniciación educativa de los niños. Él afirmó que, mediante el uso de las imágenes, el aprendizaje se daría de mejor manera señalando que éstas debían ser de la vida real, haciendo énfasis en que la forma visual es el mejor medio y cause en el dominio del saber.

En las circunstancias de las distintas problemáticas que se presentan en los jóvenes, ya sean de obesidad, mala alimentación, poca actividad física, será fundamental llamar la atención de los jóvenes, En este caso los estudiantes de la clase de Educación física, una de las mejores maneras para poder proyectar objetivos de ejercicios, ya sea, en deportes colectivos o cualquier tipo de ejercicios, es por medio de modelos a seguir, ya sea, mostrando referentes de la unidad, mostrando capacidades y habilidades que se pueden obtener, sí realizan con efectividad las clases que realiza el profesor; siendo una herramienta fundamental para lograr la captación de su atención y logrando que los jóvenes tengan una mayor motivación.

Es por esto, que si utilizamos de buena manera la herramienta que nos ofrece la tecnología, podremos llegar a hacer que los estudiantes interioricen muchos más los conocimientos que se les están entregando.

(Dewey, 1884), expuso la necesidad de una ciencia puente entre teoría psicológica y sus aplicaciones instruccionales, argumentó que la experiencia se

logra a través de una interacción entre el ser humano y su entorno. Dewey resaltaba la importancia de enfrentar a los estudiantes a situaciones problemáticas, con la finalidad de que desarrollaran la capacidad de establecer hipótesis, deducir consecuencias y llevarlas a la práctica. Afirmaba que para lograr una educación para la convivencia democrática la enseñanza debería ser de abajo a arriba, haciendo mucho énfasis en retomar la experiencia de los estudiantes como el inicio del proceso formativo, y por lo tanto dándole un papel protagónico a los mismos.

Hoy en día los diferentes avances tecnológicos, nos han podido abrir barreras de conocimientos que antes no existían, o que era más complicado obtener, que se podían llegar a ellos solo por libros o diferentes fuentes de información, además de abrir la puerta a una comunicación que nunca habíamos vivido. Por otro lado, la tecnología desarrollada, también es un factor que puede producir un gran impacto en los resultados de los estudiantes, debido a que por medio de ella podemos generar distintas herramientas pedagógicas para la enseñanza, por medio de distintos programas, que se pueden realizar gracias a la tecnología de hoy, y que los familiariza mucho más debido a la cercanía que tienen los jóvenes a esta.

(Escudero, 1989), señala que los procesos de innovación educativa, más que innovar por innovar, se caracterizan por el compromiso de deliberación y participación social que establecen, que exige una fundamentación reflexiva y crítica sobre qué cambiar, en qué dirección y cómo hacerlo.

La tecnología está inserta en todo ámbito en la actualidad es por esto que a nivel educativo es necesario ir implementando nuevas estrategias que ayuden al desarrollo integral del estudiante, pero esta implementación de nuevas metodologías tiene que proporcionar al estudiante un pensamiento crítico y reflexivo de modo que la tecnología sea una herramienta que ayude a los estudiantes a poder integrar de mejor manera el conocimiento.

(Correa, 1999), señala que el término innovación, en la práctica educativa, va siempre asociado a distintos adjetivos que contextualizan el ámbito donde tiene

lugar. Así se alude a «innovación didáctica», «innovación tecnológica», «innovación curricular».

La innovación tecnológica siempre se debe adaptar a el contexto en donde se va a implantar es por esto que el tipo de metodología siempre va a ser distinto pensando en el tipo de estudiante, donde está inserto el establecimiento, otro punto importante es la disponibilidad económica para poder realizar estas innovaciones y el manejo del docente con este tipo de herramientas.

(Blanco, 1986), señala que la integración de las tecnologías en la educación integra tanto un proceso de conceptualización como de práctica, por lo que habría que conseguir que se convirtieran en elementos activos del currículum y pudieran colaborar en la transformación de la práctica educativa.

En la actualidad la integración de la tecnología en la educación ya está inmersa en el currículum, ya que la tecnología es parte del día a día de las personas. Los establecimientos educacionales deben considerar todas estas nuevas metodologías de educación a la hora de impartir la enseñanza, así mismo los docentes incluyen en sus clases todo tipo de didácticas tecnológicas lo que influye directamente en el interés de los estudiantes por aprender.

(Ferrerres, 1996), apunta al relacionar los conceptos de innovación con el uso de los medios y recursos de enseñanza, que éstos no son más que una dimensión dentro de todo el proceso global, del diseño y desarrollo del currículum, por lo que habría que tener presente que la mera introducción de estos recursos -ya sean de última vanguardia, ya sean los tradicionales- no produce innovaciones en el desarrollo curricular, porque éstos no son más que un factor, un elemento más en el diseño, desarrollo e innovación del currículum.

La integración de la tecnología no solo se debe contextualizar al establecimiento y los estudiantes sino que también debe ir de la mano con los lineamientos estipulados por el MINEDUC, así también el currículum se debe ir adaptando a

la realidad que se vive en la actualidad, en donde la tecnología es parte de la vida y del proceso de enseñanza de los estudiantes.

(Cabero, 1994), afirma claramente que «si por las circunstancias que fuere, se plantea la utilización en la educación de los medios en general, o de las nuevas tecnologías en la educación, sin solucionar como es debido sus dimensiones sustantivas y valorativas, estaríamos apostando probablemente, por una posible innovación técnica, no por una innovación educativa.

Es importante que la educación impartida por un establecimiento o un docente sea significativa en el ámbito valórico y todo lo que incluye esto, porque si integramos nuevas innovaciones como lo son cualquier tipo de tecnología no va a servir de nada si es que los estudiantes no aprenden lo más importante, a ser personas.

(Neira, 1996), señala que la enseñanza y el aprendizaje, además de ser los contenidos esenciales de la Didáctica, son referencia obligada a la hora de fundamentar la virtual naturaleza educativa de los medios y las tecnologías de la comunicación, ya que estos medios son actores condicionantes de manera especial en los procesos didácticos.

A la hora de implementar un tipo de tecnología en una clase siempre se debe pensar en un beneficio para el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por otra parte, la didáctica es un concepto muy importante que va de la mano con la enseñanza – aprendizaje ya que, esta ayuda a que este proceso sea más ameno para los estudiantes y docentes y así se genere un aprendizaje más significativo.

(Aguaded, 1993), señala que las tecnologías de la comunicación provocan necesariamente consecuencias cuando se integran en el proceso de enseñanza -aprendizaje. Así exigen una mayor preocupación por esto, ya que el uso de los medios demanda una atención especial a las rutas personales de aprendizaje, para llegar a la autoformación.

Las tecnologías hoy en día, se han transformado en el centro de atención, ya que siempre se está relacionados con ella, sin embargo, los estudiantes a diferencia de personas adultas o profesionales, no las utilizan de manera adecuada para lograr un buen conocimiento, sino más bien los distrae de poder lograr aquel conocimiento, siendo esta, una problemática la cual es necesaria abordar y que como grupo investigativo se quiere abordar, para que los protagonistas de este proceso de enseñanza y aprendizaje de cada estudiante, proporcione la educación adecuada del uso de aparatos tecnológicos y se generen, por lo tanto, consecuencias positivas en tanto a las tecnologías.

(Neira, 1996), concreta en siete las funciones que pueden desempeñar las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza:

- Potenciación de la inteligencia y los sentidos, en cuanto que estos medios emplean sistemas multimediáticos en los que confluyen diferentes sentidos, capitaneados por el mundo icónico, siendo a su vez simultáneos y complementarios. Se trata de una propuesta multidimensional que, sí está bien construida, sin duda facilita la enseñanza y, por supuesto también, la adquisición de los conocimientos.
- Desvanecimiento de las fronteras y distancias, en cuanto que los nuevos medios telemáticos permiten la enseñanza superando el concepto del espacio e incluso del tiempo.

- Ampliación de la experiencia personal con otras experiencias, muchas de ellas mediadas y vicarias, pero que permiten el conocimiento por simulación, aunque también acrecientan la posibilidad, caso de no estar preparados con los suficientes filtros críticos, de la falsa apropiación e identificación de la «construcción mediática de la realidad» por la propia realidad.

- Desarrollo de nuevos sistemas de codificación y decodificación por la variedad de mensajes mediáticos en diferentes soportes sonoros, icónicos, audiovisuales, informáticos y telemáticos.

- Nuevas relaciones entre emisores, receptores y mensajes, ya que éstas se hacen pluridimensionales, con constantes recursos de retroalimentación.

- Fuerte presencia de la vertiente iconográfica que cada vez se hace más ficticia y «simulada».

La tecnología en la actualidad es sumamente importante porque todo lo que realizan las personas está relacionado con ella, es por esto que la tecnología es una herramienta que puede aportar en muchos ámbitos sobre todo en la educación. La tecnología se está utilizando en todas las asignaturas de la educación ya que, puede potenciar todo tipo de aprendizaje ya sea físico y también cognitivo.

(Aguaded, 1993), señala que las tecnologías de la comunicación deben integrarse en el currículum desde un modelo pedagógico que asiente y perfile toda la actuación didáctica.

La tecnología hoy en día está inserta en el modelo educativo como una herramienta que no solo sirve para que los estudiantes aprendan, sino que también aporta como un bien didáctico que motiva a los estudiantes a que aprender y a interesarse en lo que están aprendiendo.

(Gallego), señala que el profesor que sabe sintonizar con su época es «aquél que utiliza adecuadamente los recursos tecnológicos según nivel, contexto, contenido a presentar, momento; tiene un enfoque global, completo de la acción docente; posee conocimientos, destrezas, capacidades para desarrollar eficientemente sus funciones tecnológicas, como desarrollo de capacidades de procesamiento, diagnóstico, decisiones, evaluación de procesos, reformulación de proyectos y génesis de pensamiento práctico.»

Es muy importante que el docente siempre esté en constante aprendizaje y adecuándose al contexto en el cual está inserto, es por esto que en la actualidad

es importante que el docente tenga las capacidades y destrezas para poder utilizar la tecnología como didacta en las clases. El docente debe capacitarse en este ámbito para poder ayudar a sus estudiantes implementando la tecnología.

(Lamb, 1992), propuso educar a los niños con un espíritu fundamentalmente correcto pero que falló en la práctica por una falta de base tecnológica. Ahora el ordenador la proporciona.

Para la correcta enseñanza en los estudiantes, siempre debe haber un buen uso de las herramientas que tiene un profesor. Y para hoy en día, la tecnología debe considerarse una herramienta fundamental, para proporcionar información a los estudiantes, puesto que, si dominamos de ella, podríamos proporcionar materiales más didácticos y divertidos para ellos, que puedan captar mucho más su atención, proporcionando elementos audiovisuales y multimedia, abarcando así un aprendizaje más íntegro.

Lamb (1992), la utilización de distintos canales permite al profesorado tener en cuenta los diferentes estilos cognitivos. El multimedia alienta la exploración, la autoexpresión y un sentido de dominio al permitir a los estudiantes manipular sus componentes. Los entornos multimedia activos favorecen la comunicación, la cooperación y la colaboración entre el profesor y el alumnado. El multimedia hace el aprendizaje estimulante, atractivo y divertido.

Para lograr la atención de los estudiantes será necesario estimular a los estudiantes de manera positiva, puesto que se deberá lograr obtener un atractivo de los contenidos, para que pueda tener un aprendizaje gustoso para él. Es por esto, que el profesor debe tener en cuenta, el tener clases de tipo "multimedia", que darían las aristas necesarias, para que no ocurran distracciones, haya mayor conexión de las ideas entre el grupo, y que se obtenga un aprendizaje estimulante, atractivo y divertido. De este modo el profesor debe manejar las tecnologías, entregando herramientas a los estudiantes, a través de la tecnología, aprendizajes innovadores y que estén relacionados con los

contenidos, para poder generar estas clases multimedia, con estas características.

(Franklin, 1990), los programas hipermedia e hipertexto mejoran el acceso de los estudiantes al conocimiento, revelan ideas en los momentos enseñables, muestran conexiones entre diferentes materias, fomentan el pensamiento integrador y sirven como potentes herramientas de presentación. [...] La herramienta hipermedia fomenta la consulta y el descubrimiento. Permite, por ejemplo, consultar cientos de ilustraciones en una enciclopedia y cuando se encuentra algo interesante, se puede obtener todo el artículo.

Estas herramientas siempre serán necesarias para la búsqueda de información, mejorando la forma en que los estudiantes puedan llegar a estos nuevos conocimientos, dándoles nuevas herramientas a través de las tecnologías, en la que justamente el aprendizaje estará dado en la consulta y el descubrimiento propio de la recopilación de datos, en tanto que el estudiante logra una participación activa de su aprendizaje, siendo el protagonista de este.

(Perelman, 1992), llamó a la nueva ola de tecnología híper- aprendizaje (HA). Se trata no sólo de un artilugio o proceso, sino de un universo de nuevas tecnologías que poseen y aumentan la inteligencia. Híper de híper- aprendizaje se refiere no sólo a la velocidad extraordinaria y el alcance de las nuevas tecnologías de la información, sino a un grado sin precedentes de conectividad del conocimiento, la experiencia, los medios, y los cerebros –tanto humanos como no humanos. El aprendizaje en HA se refiere literalmente a la transformación del conocimiento y el comportamiento a través de la experiencia –lo que el aprendizaje significa en este contexto va más allá de la mera educación o el adiestramiento del mismo modo que la lanzadera espacial va más allá que la canoa de tronco de árbol. [...] De forma más significativa, la “enseñanza” y el “aprendizaje” se funden y

transforman en híper- aprendizaje: máquinas ayudando a los humanos a aprender. Humanos ayudando a las máquinas a aprender. Nadie lo llama o piensa en ello como “educación” o “adiestramiento”. No hay “escuela”.

Como bien se sabe, las tecnologías hoy en día nos han proporcionado una red de contactos, la cual jamás habríamos imaginado. Siendo esta época privilegiada, por la obtención de información de manera rápida y eficaz, que con tan solo presionar un botón podremos obtenerla, a un grado de conectividad con el conocimiento, que no se puede desaprovechar en el aprendizaje de los estudiantes. Y que hoy en día están tan inmersos a estas, viéndolo, así como la generación “Z”, que se les hace mucho más fácil el poder manejar estas tecnologías, transformándose en una herramienta que debe ser fundamental para el desarrollo del conocimiento en los estudiantes.

(Gates, 1995), señala que “las mismas fuerzas tecnológicas que harán el aprendizaje tan necesario también lo harán práctico y agradable [...] descubriremos todo tipo de aproximaciones de enseñanza porque las herramientas de la “autopista” facilitarán utilizar distintos métodos y medir su efectividad [...] documentos multimedia y herramientas de autor fáciles de utilizar permitirán al profesorado individualizar el currículum [...] todos los miembros de la sociedad, incluso cada niño, tendrán más información a mano y de manera más fácil que nadie tiene ahora”.

En este proceso digital, la educación juega un rol fundamental, no sólo porque permite a los estudiantes adquirir habilidades necesarias para desenvolverse en esta sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico, La tecnología educativa es una herramienta que ha transformado el intercambio de experiencias entre quienes enseñan y quienes aprenden. Con ella, la enseñanza está integrada a la vida diaria a través de la computadora, tablets y hasta el teléfono que tenemos en la mano todo el tiempo.

Con la ayuda de estos mecanismos, funcionando como una extensión del aula, los procesos educativos siguen siendo actuales, el acceso a información de calidad se hace más fácil y se fomenta la autonomía de los estudiantes.

A través de los contenidos educativos proporcionados de forma online, se intensifica la reanudación de los temas que se trabajaron en el aula y el flujo es más dinámico. Además, los estudiantes y docentes tienen acceso a materiales desde cualquier lugar con acceso a internet.

(Tyack), señala que la mayoría de las investigaciones se centran en el uso de la herramienta, dejando de lado el complejo entramado de tecnologías artefactuales, organizativas y simbólicas que durante años han configurado las reglas de la gramática de la escuela.

Lo interesante de esta clasificación es que más que definir categorías tecnológicas puras, señala los diferentes componentes de cualquier tecnología, es decir, todas y cada una de ellas tienen elementos de las otras. Así, consideran como tecnologías artefactuales las relacionadas con la fabricación y los usos de aparatos y herramientas. Las organizativas, no identificables con ningún objeto y consideradas como la secuenciación de acciones que se centran en el tiempo medido y que establecen reglas de acción a las personas, pueden incluir artefactos. De este modo, si entendemos la escuela como una tecnología organizativa, es decir, como una institución que tiene una manera peculiar de organizar las acciones de quienes forman parte de ella en tiempos y espacios determinados y sometidas a ciertas normas, el libro, el vídeo o el ordenador, podrían ser vistos como artefactos al servicio de esta modalidad organizativa. De igual manera, las tecnologías simbólicas, entendidas como representaciones de diferentes tipos que convierten los componentes reales en signos, como por ejemplo, las representaciones icónicas, los diferentes lenguajes, o la cartografía, requieren de sustratos materiales (aparatos, artefactos). Un programa de dibujo, un lápiz, podrían ser algunos de ellos.

(Sancho, 2002), señala que, en los últimos años, un potente e interesado discurso ha venido presentando la utilización de los sistemas informáticos en la enseñanza como fuente de cambio e innovación y como solución a muchos de los problemas de la educación. Sin embargo, la mayoría de las problemáticas de la educación no pueden encontrar respuestas en las tecnologías digitales. De hecho, uno de los principales frenos para la utilización de aplicaciones informáticas que suponga una mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje es la carencia de propuestas que combinen de forma adecuada la perspectiva educativa y tecnológica de la innovación.

Aborda que durante mucho tiempo estuvimos en equiparar el funcionamiento del cerebro humano con la computadora, considerando los programas informáticos como herramientas cognitivas, invistiendo a estos sistemas de un valor añadido del que carecería las propuestas pedagógicas, las metodologías utilizadas se perdían, pero al debatir esta postura, se llega a entender que si la propuesta educativa y la tecnología se juntan para trabajar se crearían más posibilidades para abordar lo que ya conocemos, haciéndolo de forma significativa

6. MARCO METODOLÓGICO

Participantes

La población de este estudio corresponde a los estudiantes del 2 medio del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna ubicado en la comuna de la Florida, Región Metropolitana de Santiago. Para esta investigación se decidió tomar una muestra de un curso mixto de 32 estudiantes.

A continuación, se expondrá la carta Gantt de la propuesta de invención del grupo investigativo

	JUNIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
	JULIO											
SEMANA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
ACTIVIDADES												
Reunión del equipo investigador	X		x		X		x		x		x	
Reunión confección carta Gantt					X	X	x	X				
Tipo de la investigación				x	X							
Validación del instrumento												
Reunión con el profesor guía						X	x	X				X
Revisión bibliográfica									x	X		X
Planificación de la propuesta												x
Proyección de los resultados esperados												

Discusión de los resultados												
Sugerencias y preguntas												
Bibliografía												
Anexos												
Evaluaciones formativas							X		X		x	
Evaluación final												
Análisis de resultados									X	x		
Conclusiones												
Preparación exposición												

6.1.- Carta Gantt

	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
SEMANA	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
ACTIVIDADES												
Reunión del equipo investigador	x		x		X		x	x	x	X		
Reunión confección carta Gantt												
Tipo de la investigación												
Validación del instrumento	x											
Reunión con el profesor guía	x			x	X	x	x	x	x	X	x	x
Revisión bibliográfica								x	x	X		
Planificación de la propuesta						x	x		x	x		
Proyección de los resultados esperados			x	X								

Discusión de los resultados					X	x	x						
Sugerencias y preguntas							x						
Bibliografía								x	x	X			
Anexos										X			
Evaluaciones formativas	x			x		x							
Evaluación final								x	x				
Análisis de resultados								X	X				
Conclusiones									X	X			
Preparación exposición											X	X	

6.2.- Naturaleza de investigación

Para entender la naturaleza de investigación primero se debe saber en qué consiste este último concepto, que según (Sampieri, 2010). *La investigación es un conjunto de procesos sistemáticos críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno. Existen tres enfoques: cuantitativo, cualitativo y mixto.*"

La investigación cualitativa está orientada al estudio en profundidad de la compleja realidad social, por lo cual en el proceso de recolección de datos el investigador va acumulando numerosos textos provenientes de diferentes autores. Se caracteriza por una relación de diálogo paulatino con el objeto de estudio, esto quiere decir, que el método se adapta en razón de las características particulares de aquello que se pretende estudiar, lo cual implica que el diseño de investigación es "ex post", puesto que conserva un carácter provisional y un sentido es dado o se encuentra al finalizar el proceso. (Davila, 1995)

Esto se traduce en que la selección de la muestra, la recolección de datos, el proceso de análisis y producción de resultados son simultáneas y mantienen una relación de reciprocidad entre ellos. Según (Goitez, 2011), el análisis de esta información debe ser abordado de forma sistemática, orientado a generar constructos y establecer relaciones entre ellos, constituyéndose esta metodología en un camino para llegar de modo coherente a la teorización.

La sistematización es un esfuerzo analítico que implica mirar la práctica con una cierta distancia, reflexionar y plantearse preguntas en torno a ella, no considerando obvias las actividades cotidianas. Es distinguir a nivel teórico lo que en la práctica se da sin distinciones dentro de todo, es buscar las relaciones que hay en lo que hacemos y que, según (Kisnerman, 1997) "*constituye el desafío de crear nuevas propuestas*".

A través de la sistematización se concreta la realidad teórica-práctica, la praxis, en el sentido de reflexionar haciendo y hacer reflexionando. La sistematización

en la investigación cualitativa es posible, más aún, es necesaria, ya que, cuando los datos son formalizados y sistematizados, la teorización se convierte en investigación empírica o especulativa (Goitez, 1988).

Según (Krause, 1995) clasifica al proceso de investigación cualitativa como un carácter simultáneo, distinguiendo tres áreas de decisión e implementación del diseño que contribuyen a la formulación del problema de investigación y la construcción de los resultados: diseño de estudio, metodología y análisis. De esta manera, da cuenta del carácter provisional del diseño y de la centralidad del investigador en cada una de las fases de estudio.

Esto significa que, en cada una de las fases el investigador tendrá que optar entre las diferentes alternativas que se le van presentando en virtud de su problema y cada una de estas opciones retroalimentan los distintos elementos que conforman el diseño y su implementación.

En cambio, (Gomez, 1996) clasifica esta particularidad del proceso de investigación cualitativa distinguiendo cuatro fases que ocurren de manera más o menos simultánea: fase preparatoria, fase de trabajo de campo, fase analítica y fase informativa. Da cuenta de distintos niveles de avance que marcan etapas y productos pertinentes a los diferentes momentos del estudio que, sin embargo, nunca se suceden de manera lineal puesto que el producto de una fase puede retroalimentar también a la fase anterior.

Existen una gran cantidad de conceptos sobre investigación cualitativa; dentro de los cuales precisa (Hernandez, 2014) que no es el estudio de cualidades individuales e independientes; contrario a esto, corresponde a un estudio integrado y por tanto constituye una unidad de análisis. Según (Rueda, 2016), la define como un proceso en donde intervienen varias visiones que tienen como objetivo dividir los fenómenos y determinar las relaciones que existen entre sus componentes. Otro concepto es el de (Cerdeña, 2011), quien refiere que la investigación cualitativa hace alusión a caracteres, atributos o facultades no cuantificables que pueden describir, comprender o explicar los fenómenos sociales o acciones de un grupo o del ser humano. Baptista, Collado y Sampieri,

mencionan que en su método el enfoque cualitativo emplea la recolección de datos sin medición numérica, esto con el propósito de descubrir o afinar preguntas de investigación durante el desarrollo de la interpretación. Para (Gonzalez, 2013) la investigación cualitativa tiene como propósito la construcción de conocimiento sobre la realidad social, a partir de las condiciones particulares y la perspectiva de quienes la originan y la viven; por tanto, metodológicamente implica asumir un carácter dialógico en las creencias, mentalidades y sentimientos, que se consideran elementos de análisis en el proceso de producción y desarrollo del conocimiento con respecto a la realidad del hombre en la sociedad de la que forma parte.

Esta investigación, corresponde a una investigación cualitativa ya que posee fases en la estructura del trabajo de campo, en donde los investigadores intervienen en el establecimiento educativo y realizan las muestras pertinentes al trabajo de estudio, posterior a esto, se recogen todos los datos y se ordenan de manera estructurada.

6.3.- Tipo investigación exploratorio:

Dentro del marco mencionado, este estudio tiene un carácter exploratorio donde en la investigación de tipo Exploratorio, el investigador detecta variables, relaciones y condiciones. Esto para encontrar indicadores que puedan servir para definir con mayor aproximación un proyecto desconocido o poco estudiado. Se lleva a cabo en relación con los temas de estudio, en los cuales se encuentra poca información. La función de la investigación exploratoria es descubrir las bases y recabar información que permita como resultado del estudio, la formulación de una hipótesis. Esta investigación nos permite definir más concretamente el problema de investigación, donde el objetivo de una investigación exploratoria es, como su nombre lo indica, examinar o explorar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado nunca antes. Por lo tanto, sirve para familiarizarse con fenómenos relativamente

desconocidos, poco estudiados o novedosos, permitiendo identificar conceptos o variables promisorias, e incluso identificar relaciones potenciales entre ellas.

Por su parte (Fernández, Hernández y Baptista 2003), en su libro Metodología de la Investigación, señala un concepto de investigación exploratoria, el cual hace referencia a:

“La investigación exploratoria, se efectúa normalmente cuando el objetivo a examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes”

La investigación exploratoria, también llamada formulativa permite conocer y ampliar el conocimiento sobre un fenómeno para precisar mejor el problema a investigar. Puede o no partir de hipótesis previas, pero al científico aquí le exigimos flexibilidad, es decir, no ser tendencioso en la selección de la información. En la investigación exploratoria se estudian qué variables o factores podrían estar relacionados con el fenómeno en cuestión, y termina cuando uno ya tiene una idea de las variables que juzga relevantes, es decir, cuando ya conoce bien el tema. Por ejemplo, cuando apareció por primera vez el Sida hubo que hacer una investigación exploratoria, porque había un desconocimiento de este tema. Otros ejemplos son investigar el tema drogadicción para quien no lo conoce, o el tema salud mental en relación con el entorno social. La investigación exploratoria tiene otros objetivos secundarios, que pueden ser familiarizarse con un tema, aclarar conceptos, o establecer preferencias para posteriores investigaciones. La información se busca leyendo bibliografía, hablando con quienes están ya metidos en el tema, y estudiando casos individuales con un método clínico.

Pretende dar una visión general y aproximada respecto a una determinada realidad. Se realiza cuando el tema que se requiere investigar ha sido poco explorado, cuando surge algo nuevo o tal vez porque los recursos son insuficientes para emprender un trabajo más profundo.

Diseño Etnográfico

Como grupo investigador, es utilizado el diseño de tipo etnográfico para la investigación, puesto que se observa a un grupo, se logra una descripción del contexto a base de distintas formas de recopilación de datos, se interpretan las conductas para llegar a su comprensión, para luego en último término, poder lograr la mejora en la realidad educativa investigada.

Diseño etnográfico según (González y Hernández, 2003) consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos y no como uno los describe.

Será necesario, para poder lograr una buena recogida de datos, el tener una metodología de trabajo.

La metodología de su diseño según "Hernández Sampieri, 2010" es:

- 1.- Delimitación del grupo o comunidad (marcar fronteras)
- 2.- Inmersión inicial en el campo (escenario del grupo o comunidad)
- 3.- Verificación de que el grupo o campo sea el adecuado de acuerdo al planteamiento.
- 4.-Contactar informantes claves.
- 5.- Recolectar y analizar datos de manera abierta (sobre aspectos generales).
Observaciones generales, entrevistas abiertas, recopilación amplia de artefactos, instrumentos y materiales culturales.
- 6.-Elaborar un reporte de recolección y análisis abierto. Descripción de categorías y temas culturales.
- 7.-Recolectar y analizar datos de manera enfocada sobre aspectos específicos de la cultura grupo o comunidad.
Observaciones dirigidas, entrevistas abiertas con preguntas estructurales, recopilación selectiva de artefactos, instrumentos y materiales culturales.
- 8.-Elabora un reporte de la recolección y análisis enfocado.

9.- Ampliar observaciones, buscar casos extremos, confirmar categorías y temas culturales.

10.-Elaborar el reporte final.

Sus características más destacadas en cuanto a la etnografía escolar, puesto que estudiamos a un grupo de "cultura escolar", es que, tenga una participación prolongada en el contexto en el cual se estudia, para dar cuenta del punto de vista de los estudiantes. También está la observación participante por parte del investigador, en este caso poniéndose al margen del estudiante, y por último, la descripción reflexiva con carácter holística.

Goitez y Le Compte comparten esta caracterización cuando afirman: "El diseño etnográfico requiere estrategias de investigación que conduzcan a la reconstrucción cultural. Primero, las estrategias utilizadas proporcionan datos fenomenológicos; éstos representan la concepción del mundo de los participantes que están siendo investigados. Segundo, las estrategias etnográficas de investigación empíricas y naturalistas. Se recurre a la observación participante y no participante para obtener datos empíricos de primera mano. Tercero, la investigación etnográfica tiene un carácter holista. Pretende construir descripciones de fenómenos globales en sus diversos contextos y determinar, a partir de ellas, las complejas conexiones de causas y consecuencias que afectan al comportamiento y las creencias en relación con dichos fenómenos" (Goitez y Le Compte 1988).

La participación prolongada que hace en este caso el grupo investigador, es crucial para poder, convivir junto con los estudiantes para comprender las intenciones del grupo y sus dialécticas. Para lograr ver la concepción del mundo del grupo investigado, con esto poder abordar correctamente la problemática, y obtener datos reales del contexto estudiado.

6.4.- Instrumentos recogida de la información;

En esta propuesta metodológica se utilizaran los siguientes instrumentos para recoger datos importantes que sirven para evaluar los resultados, los cuales se presentan a continuación:

- Encuesta: es una serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado. Este es un instrumento que sirve para evaluar periódicamente los resultados de un programa en ejecución. Saber la opinión del público acerca de un determinado tema. Investigar previamente de las características de la población para hacer las preguntas correctas. Esta encuesta se realizara al principio y al final de la propuesta.

VERSIÓN INICIAL-FINAL				
CUESTIONARIO PARA VALORAR LA ACTITUD DEL ALUMNO EN CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
El presente cuestionario pretende conocer diferentes elementos que confirman el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por favor sé sincero en tus respuestas.				
1. En relación con las normas y el reglamento:	Siempre	A menudo	A veces	Nunca

-Es preciso seguir el reglamento y las normas de juego (aunque esto no me permita ganar siempre).	A	B	C	D
-Ganar en un equipo o juego, solo tiene mérito cuando se respetan las reglas del juego.	A	B	C	D
-Los árbitros siempre tratan de emitir sus juicios sin favorecer a nadie.	A	B	C	D
2. En relación con el calentamiento previo a la práctica de ejercicio físico:	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
-Es necesario realizar un buen calentamiento, porque así preparo mi cuerpo para afrontar la actividad posterior.	A	B	C	D
-Normalmente, sólo hago ejercicios de calentamiento cuando hace frío.	A	B	C	D

-Sólo realizo el calentamiento en clase de educación física con el profesor, cuando hago ejercicios por mi cuenta, considero que no hace falta.	A	B	C	D
3. En relación con Tus clases la app KAHOOT!	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
-Me genero una motivación para la clase de educación física.	A	B	C	D
-Coincidía con el contenido que venía cursando en las clases de Educación Física	A	B	C	D
-Me intereso y lo seguí utilizando después de clases	A	B	C	D
-Recomiendo la aplicación KAHOOT! a los demás	A	B	C	D

. Me siento parte de la clase de Educación Física gracias al uso de la aplicación	A	B	C	D
4. En relación con las ayudas y la cooperación entre compañeros y con el profesor utilizando la aplicación kahoot	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
-Ayudo a mis compañeros siempre que necesiten ayuda mediante la aplicación	A	B	C	D
-Ayudo al profesor participando de la actividad	A	B	C	D
- Pase lo que pase durante la clase utilizo la aplicación cuando me lo ordenan	A	B	C	D
5. En relación con los efectos que la práctica habitual de actividad física produce sobre la salud:	Nada de acuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo

6.5 VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD

La validación y confiabilidad de los instrumentos utilizados para la evaluación durante la intervención fueron principalmente gestionados por la dirección de carrera de Pedagogía en Educación Física de la Universidad San Sebastián, donde se recopilan datos in situ, mediante observaciones y conversaciones con el grupo humano del propio establecimiento educacional. De Acuerdo a la verificación de la recolección de datos por parte del equipo investigador, se pueden revisar en los links que se encuentran en la bibliografía, además por otra parte, la fiabilidad, confiabilidad de lo que arrojan los resultados se encuentran directamente en las notas de campo del equipo investigador y también en los resultados de las distintas evaluaciones que realizan.

A continuación se presentan los datos del profesional que validó los instrumentos en donde se pueden revisar ver con más detalles en la carta de validación respondida, para aquello diríjase al anexo n5.

NOMBRE DEL EXPERTO: FELIPE FRITZCHMANN SÁNCHEZ

ESPECIALIDAD: MAGISTER EN DESARROLLO CURRICULAR Y PROYECTOS EDUCATIVOS

CEDULA DE IDENTIDAD: 13.902.432-k

CAPÍTULO 7, PROPUESTA METODOLÓGICA

7.1 REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

De acuerdo a la investigación el grupo de tesis ha escogido la siguiente investigación por su semejanza con nuestra tesis.

- <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/FMfcgxwKhqnrSJJqJFTjXHFVtdzSGKr?projector=1&messagePartId=0.1>

7.1.1.- Tema: LA INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN EN EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA DE SECUNDARIA: ANÁLISIS SOBRE EL USO, NIVEL DE CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES HACIA LAS TIC Y DE SUS POSIBLES APLICACIONES EDUCATIVAS. Carlos Ferreres Franco 2011

7.1.2.- Identificar problema de la investigación

El documento publicado por Carlos Ferreres hace referencia a la integración de la TICs en la clase de EFI, en donde se han ido integrando diversos recursos tecnológicos en los recintos educativos pero por otro lado estos recursos no están siendo incorporados por los docentes para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. Esto ha llevado a que el uso de las TICs en el aula aún no haya tenido una repercusión efectiva por parte de los docentes así como también de los estudiantes.

7.1.3.- Pregunta Problema, pregunta de investigación o hipótesis

La pregunta problema está enfocada en si la tecnología realmente es efectiva o no en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Queda claro que la tecnología es una herramienta muy poderosa que se puede ocupar de forma efectivo o más bien como elemento distractor es por esto que su uso es muy importante que sea

controlado por parte de los profesores así también los estudiantes, de acuerdo a esto se puede hacer la pregunta:

¿Cómo aumentar la motivación e interés de los alumnos del 2 medio B, del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, a través de una propuesta del buen uso de los aparatos tecnológicos en la clase de Educación Física?

7.1.4.- Objetivos generales y objetivos específicos

- Objetivo General: Identificar el uso que hace de las TIC el profesorado de EF de Secundaria, tanto en su ámbito personal como en el profesional.
- Objetivos Específicos:
 - 1.- Determinar el grado de presencia de las TIC en las clases de la Educación Física de Secundaria.
 - 2.- Determinar el nivel de conocimientos en TIC que posee el profesorado de Educación Física de Secundaria.
 - 3.- Analizar la formación digital que recibe el profesional de la EF de Secundaria.
 - 4.- Conocer las percepciones y actitudes personales que muestran los profesionales de la EF de Secundaria respecto al uso pedagógico de las TIC.
 - 5.- Conocer las principales limitaciones y problemas que presenta la integración de las TIC en el área de la EF de Secundaria.
 - 6.- Determinar las necesidades y requerimientos de formación digital del profesional de la EF de Secundaria tanto en su periodo de formación inicial y/o en los procesos de formación permanente o continua.
 - 7.- Averiguar el adecuado tratamiento que han de tener las TIC en las clases de EF de Secundaria.

7.1.5.- Resumen o síntesis del diseño metodológico utilizado

Fases, actividades y levantamiento de datos

La investigación se divide en 4 fases:

La primera fase fue realizada durante septiembre de 2006 a enero de 2007, en donde en primera instancia se realiza la revisión teórica, planificación y el diseño de la investigación, aquí se debe definir el objeto de estudio y elegir una metodología adecuada al mismo, también ubicar el objeto de estudio en el marco del conocimiento desarrollado en el área. Con esto se realizó la revisión de investigaciones anteriores y consulta de fuentes bibliográficas y digitales.

La segunda fase fue realizada en enero - mayo de 2007.

Aquí la investigación se basó en el diseño de los cuestionarios para la recogida de información del profesorado de EF en donde aquí se deben establecer los criterios organizados de los datos que se necesitan obtener para la investigación, posterior a esto se comenzó con la búsqueda y contacto de los profesores en donde se busca la localización de los centros docentes, en el siguiente paso se realizó la elaboración del cuestionario y su validación en donde se crearon las preguntas de la encuesta con la colaboración de expertos. Antes del cuestionario real se realizó la aplicación de un cuestionario de prueba a los profesores para comprobar el correcto funcionamiento del cuestionario como instrumento de recogida de información y por último se realizó la aplicación del cuestionario real en donde debe acercarse a la realidad a través de la recolección de datos.

La tercera fase fue en octubre de 2008 a abril de 2010.

Se comenzó con el diseño de las entrevistas a expertos y del grupo de discusión para establecer los temas sobre los que se organizara el guión de la entrevista y del grupo de discusión, aquí se elaboró el guión de la entrevista y el guión definitivo del grupo de discusión, posterior a esto se realizó la búsqueda de expertos y de profesores voluntarios en donde se localizó a expertos en TICs educativas y de los profesores de EF del grupo de discusión. Siguiendo con la

fase 3 se desarrollaron las entrevistas y el grupo de discusión para acercarse a la realidad a través de la recolección de datos con las entrevistas. Y por último se finalizó con la aplicación de las entrevistas.

La cuarta fase fue en junio de 2010 a mayo de 2011

Como primera instancia se inició de la transcripción de las entrevistas y del grupo de discusión para pasar los datos de audio a datos textuales, aquí se ocupó el software SONYDIGITAL VOICE 3, posterior a esto se desarrolló el final del análisis con los datos obtenidos de la encuesta, aquí se aplicó el paquete estadístico SPSS y del programa de análisis cualitativo QRS NVIVO 8. Y para terminar la investigación se elaboró y se redactaron las conclusiones finales, aquí se extrajeron los resultados de la investigación y fueron ordenados de forma coherente y comprensible.

Metodologías utilizadas

Este proyecto es de carácter descriptivo lo que permite medir la información de datos recogidos. El enfoque de esta investigación es mixto particularmente con 3 métodos de integración metodológica:

	Métodos	Resultados	
Complementariedad	Independientes	Independientes	
Triangulación	Independientes	Convergentes	
Combinación	Dependientes	Progresivos	

Método cuantitativo

La utilización del método cuantitativo, a través de los cuestionarios aplicados a los docentes, permitió conocer el uso, conocimientos y actitudes que presentaban los docentes de EF ante el fenómeno de las TICs.

A través de este enfoque se recogieron y analizaron los datos cuantitativos obtenidos mediante los cuestionarios aplicados a los docentes de EF de Secundaria. En este proceso se prestó especial atención a la fuerza de asociación y de correlación entre las variables cuantificadas con el fin de descubrir posibles causas y orígenes del fenómeno estudiado que dieran respuesta a las preguntas de la investigación. El estudio cuantitativo de la realidad de las TICs permitió describir el nivel de conocimiento, uso y actitudes hacia las NNTT de los docentes.

La aplicación del cuestionario de investigación se realizó sobre una muestra de 47 profesores de EF de la comarca de Terres de l'Ebre (Cataluña) lo que permitió, a este investigador, obtener datos de naturaleza numérica y estadística acerca de la realidad educativa de las TICs en el área de la EF.

Método cualitativo

En la presente investigación se optó por la entrevista semiestructurada y el grupo de discusión. La aplicación de estos dos instrumentos cualitativos permitió acceder, de forma directa, al conocimiento acerca de las TIC en la realidad educativa en donde se relacionaron entre sí.

7.1.6.- Instrumentos de evaluación utilizados

- Cuestionario de la investigación
- Entrevistas semiestructuradas
- Grupo de discusión

7.1.7.- Conclusiones y resultados obtenidos.

En cuanto a la edad de las personas encuestadas, el grupo mayoritario, con casi un 38% del total, se encontraba entre los 30 y los 39 años. Un 29% de la muestra se situaba entre los 40 y los 49 años, el 25% tenían menos de 30 años, mientras que el resto de los docentes (4%) se situó en la franja de los 50 y 59 años, y sólo un 2% eran profesores de más de 60 años. Teniendo en cuenta el aspecto generacional que tiene el uso de las TIC, se pudo realizar una previsión de que una gran parte de este profesorado (el más joven) contaba con muchas posibilidades de estar utilizando las TIC en su ámbito personal y/o profesional.

Atendiendo a estos datos, parece a primera vista que este docente cuenta con las características necesarias para la utilización de las TIC, ya que su edad (30-39 años), su estabilidad profesional, y su título formativo no suponen barreras significativas para el uso de las TICs.

Equipamiento tecnológico

De los centros educativos que formaron parte de este análisis, un 48% contaban con 1 y 3 aulas de informática. El 25% de los centros poseían más de 6 aulas y un 21% 4 o 6 aulas de informática.

En cuanto a los alumnos por equipo informático, la mayor parte de los centros (70%) contaban con un ordenador por 1 o 2 alumnos, mientras que sólo el 8% tenía 3 o 4 alumnos por equipo informático.

Un 46% de los Departamentos de Educación Física implicados en el análisis contaban con un computador para los docentes de EF. Un 38% de estos Departamentos no disponían de equipamiento informático alguno, mientras que el 6% tenía 2 ordenadores y el 8% de los Departamentos de EF poseían más de 2 computadores para los docentes del área.

Un 96% de los docentes encuestados posee computador en su casa y un 74% posee internet en su casa.

Una vez elaborada la tabla de contingencia correspondiente y el cálculo del coeficiente Chi cuadrado de Pearson, se comprobó que no existía relación entre la edad, el sexo o la experiencia docente y el tener ordenador o acceso a internet en el domicilio propio.

Es por esto que es necesaria la formación tecnológica y didáctica de los docentes ya que, le va a permitir cambiar su rol tradicional y desempeñar las nuevas funciones que las TIC demandan a los docentes. Además, la adecuada formación del profesorado en el uso didáctico de las TIC genera en este colectivo docente una mayor confianza y seguridad a la hora de utilizar pedagógicamente las TICs así como su empleo en los momentos oportunos y de la manera más adecuada.

Cuando se solicitó a los docentes la información acerca de su formación tecnológica, el 63% del profesorado afirmó haber realizado “alguna vez” algún curso relacionado con las TICs mientras que casi un 13% “nunca” había hecho ningún curso de este tipo. Un 14% del profesorado se había formado mediante el autoaprendizaje y sólo un 8% afirmó realizar cursos relacionados con las TIC “con frecuencia”.

Uso de la TICs

Respecto a la frecuencia de empleo de las TIC, el grupo más numeroso (66%) lo conformaron aquellos docentes que declararon utilizar el ordenador entre 5 o 7 días a la semana, seguidos de aquellos profesores que sólo lo utilizaban entre 2 y 4 días semanales (30%). El resto de docentes confesó utilizarlo tan sólo un día a la semana.

Podemos observar que de la muestra seleccionada, un 44% de los docentes de EF consideraba que poseía un nivel medio en cuanto a sus conocimientos sobre las TIC, y un 55% opina poseer un nivel básico.

De los datos anteriormente señalados se puede destacar diversos aspectos: por una parte, ninguno de los docentes declaró no tener ningún conocimiento en el uso y manejo de las TIC (hay que recordar que el 96% del profesorado de esta investigación tenía ordenador en casa, con lo cual coinciden las cifras); por otro, tampoco ningún de los profesores se situó en el nivel avanzado de conocimientos. El hecho de que una gran parte de los docentes (96%) opinase poseer los niveles de usuario básico y medio supone, entre otras competencias, que se ven capaces de utilizar sin dificultad las aplicaciones ofimáticas, lo cual también se corresponde con las preferencias de utilización del ordenador que se obtuvieron en la encuesta.

Utilización de las TIC en el área de Educación Física de Secundaria

A la pregunta de si habían recibido formación en TIC relacionadas con la EF, casi el 62% del profesorado afirmó no haber recibido nunca ninguna formación de este tipo y solo el 14% declaró haber realizado algún curso alguna vez. El resto (23%) de docentes contestó haberse formado específicamente en este ámbito mediante el autoaprendizaje.

Respecto al uso del ordenador para planificar su actividad docente, un 76% de los docentes afirmó utilizar habitualmente esta herramienta para preparar sus clases mientras que un 21% tan sólo la utilizaba ocasionalmente.

Conocimiento sobre las posibilidades educativas de las TIC en la Educación Física

En cuanto al conocimiento de aquellas herramientas y recursos digitales específicos para el área de la EF, los más conocidos por el profesorado fueron el Blog, la Pizarra digital, la PDA, y el programa educativo Clic. Un alto porcentaje de los encuestados no conocían otros recursos tecnológicos para el área como el Podcast, Cronos, Ludos o Argos.

Conclusión

Para concluir la actual cultura tecnológica característica de la sociedad moderna con la que conviven a diario los estudiantes provoca que los centros educativos tengan la obligación de introducir estas tecnologías en sus enseñanzas. Actualmente, los jóvenes viven en un entorno tecnológico al que la escuela se debe adaptar.

Parece ser que el uso de las TICs educativas no es discutible pues ya están incorporadas en la vida cotidiana de los alumnos y obliga a la escuela a adaptarse a estas nuevas metodologías y al mismo a los docentes a actualizarse en este ámbito.

7.2.- PLANIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

FORMATO DE PROPUESTA

1.- Desarrolla el siguiente formato de proyecto MEJORAMIENTO EDUCATIVO;

IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN: Liceo Benjamín Vicuña Mackenna

NOMBRE DE LA PROPUESTA: Kahoot al servicio del aprendizaje.

NOMBRES INTEGRANTES DEL GRUPO: Joaquín Franco, Felipe Lagos, Gloria Maldonado.

RESPONSABLE DEL PROYECTO: Joaquín Franco, Felipe Lagos, Gloria Maldonado.

IDENTIFICACIÓN DEL CONFLICTO A TRATAR Y RESUMEN PROPUESTA:

A través de la observación se puede evidenciar el mal uso o manejo de aparatos tecnológicos principalmente en las clases de Educación Física por parte de los y las estudiantes de 2 medio B del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, en donde los estudiantes se comportan de manera desinteresada en las clases de Educación Física, acudiendo a desconcentrarse y utilizando sus aparatos tecnológicos con un mal uso. Ante esta medida se busca generar un cambio motivacional y de interés para los estudiantes utilizando la herramienta distractora de los aparatos tecnológicos (smartphones, tablets) de manera intermitente en las clases de EFI mediante una app llamada Kahoot;

lo cual nos permite crear para que los estudiantes les permita conocer o entregar el contenido de la misma clase a través de sus celulares, lo cual se cree que el interés y motivación de los alumnos irá mejorando mediante las buenas prácticas del uso de los aparatos tecnológicos.

Como grupo de investigación la propuesta se basa en utilizar la aplicación Kahoot para realizar pequeños quizzes o actividades relacionados al contenido actual que ellos están pasando como unidad en las clases de Educación física, Estas podrán realizarse en un comienzo, al intermedio o bien al finalizar la clase, de esta manera los quizzes que se realicen antes de las clases nos servirán como un diagnóstico de cada estudiante, en cambio los quizzes que se realicen después de las clases servirán como una retroalimentación de las actividades vivenciadas por ellos mismos, de manera que se torne de actividades, actitudes y conocimientos significativos en sus vidas.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA: (Porque y para qué)

Es necesario que la tecnología en estos tiempos sea una herramienta que aporte al proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, hoy en día la tecnología está cada vez más cercana a todas las personas, sobre todo los estudiantes que nacieron con esta, muy presente en sus días. También en estas últimas décadas el aparato celular se ha transformado en todo lo que puede necesitar una persona, tanto en la comunicación, guardar documentos, etc. se ha llegado a transformar en la vida de una persona, por lo tanto se pueden motivar los estudiantes si es que se adopta un trabajo a realizar o una actividad si se utiliza el aparato celular. Lo que lleva al grupo investigador a abordar directamente a este aparato, utilizando una aplicación tecnológica para poder llegar a ellos.

Al implementar la aplicación se podrá mejorar directamente el proceso de aprendizaje, en donde descubrirán una manera distinta y entretenida de poder aprender los contenidos de la clase, también se implementa esto para que se pueda utilizar de mejor manera los tiempos de aprendizaje en la clase de Educación Física, logrando que se trabaje todo el tiempo la parte práctica-teórica de manera más precisa, con los estudiantes más pendientes a la clase, debido que al ver su mayor distractor que también está presente y dirigido en base a la clase.

METAS: Desde un inicio, la propuesta se basa en los estudiantes del Segundo Medio del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, debido a que, en las posibilidades de intervención e investigación de los estudiantes de este establecimiento, era el curso más conveniente a intervenir, es por esto que el grupo investigador busca la mejor manera para poder generar un cambio en cuanto a la tecnología que hoy en día se tiene, en específico celulares o tablets, para poder lograr que los estudiantes pongan mayor foco en el aprendizaje de la clase, a través de una aplicación tecnológica manteniendo el interés por la clase, más que en otras distracciones que conlleva estos aparatos, apuntando los objetivos hacia poder dar solución a esto.

Es por esto que el equipo investigador se pone metas a cumplir para poder lograr cumplir con los objetivos de la propuesta.

M1.- Aumentar en al menos un 50% el buen desarrollo de actividades y ejercicios por medio de la aplicación KHOOT.

M2.- Demostrar que a través de una APP tecnológica (KAHOOT) el 100% de los estudiantes tendrá más claro los objetivos y conceptos principales a trabajar en la clase.

M3.- Aumentar la participación e interés de la clase educación física en al menos un 50% de los estudiantes, mediante una APP tecnológica (KAHOOT)

M4.- Identificar que el 100% de los estudiantes permanezca en la clase.

M5.- Identificar que al menos el 50% de los estudiantes utilizará efectivamente los aparatos tecnológicos.

M6.- Demostrar que los contenidos a desarrollar en cada clase, será más claro en al menos un 80% de los estudiantes.

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO:

Se realizarán 9 intervenciones en donde los estudiantes deberán utilizar su celular o algún tipo de aparato tecnológico para poder participar con la aplicación Kahoot. Para esto el equipo investigador decide desarrollar actividades en la plataforma que aporten positivamente a la clase, desarrollando una actividad kahoot en alguna parte de la clase, ya sea desarrollando nuevos contenidos, reforzando contenidos o evaluando los contenidos.

En la 1ra clase se dará a conocer la plataforma Kahoot en donde los estudiantes deberán sacar su aparato celular, y se les enseñará, desde cómo descargarlo hasta cómo utilizarlo y responder.

En la 2da y 3ra clase, se trabajará en la parte de desarrollo principal interviniendo en ella con la aplicación kahoot, en ella se trabajará en contestar algunas preguntas de los juegos colaborativos, finalizando con una pequeña retroalimentación formativa acerca del handball.

En la 4ta y 5ta clase, se realizará una intervención que retroalimenta la clase a través de la plataforma kahoot, enfocada en los contenidos pasados que

corresponden a algunos bailes típicos de Chile, realizando una evaluación formativa y en la 6ta clase se realizará una evaluación sumativa en donde se muestran los contenidos pasados en la 4ta y 5ta.

En la 7ma y 8va clase, se realizará una intervención que retroalimenta la clase a través de la plataforma Kahoot, enfocada en los contenidos pasados que corresponden a deportes colectivos como el basquetbol, realizando una evaluación formativa y en la 9na clase se realizará una evaluación sumativa en donde se demuestren los contenidos pasados en la 7ma y 8va.

ACTIVIDADES O ACCIONES: 9 intervenciones

A1 Retroalimentación con la aplicación Kahoot.	A4 Actividad durante la clase con la aplicación Kahoot.	A7 Retroalimentación con la aplicación Kahoot.
A2 Retroalimentación con la aplicación Kahoot.	A5 Actividad durante la clase con la aplicación Kahoot.	A8 Retroalimentación con la aplicación Kahoot.
A3 Evaluación diagnóstica con la aplicación Kahoot.	A6 Retroalimentación con la aplicación Kahoot.	A9 Evaluación sumativa con la aplicación Kahoot.

DURACIÓN DE LA PROPUESTA: (N° de clases o acciones)

Esta propuesta tiene una duración de dos meses, la cual comienza el 1 del mes de agosto hasta el 30 de octubre, en donde se van a desarrollar 9 actividades a realizar durante el periodo de intervenciones. Estas actividades se realizarán todos los días martes, la cual cada una de ellas consistirá en un tiempo límite de 60 min por clase y utilizan un aparato tecnológico a lo menos 15 min.

BENEFICIOS ESPERADOS:

Se espera que los beneficios sean:

Motivación e interés a la hora de aprender y al mismo tiempo puedan divertirse de manera que les sea significativo, esperando que el aprendizaje con la plataforma kahoot sea más significativo, se espera también que los estudiantes con el profesor generen lazos más fuertes, al relacionarse con el aparato celular y verse más actualizado y relacionado a lo que hoy en día les interesa a los estudiantes. Dándoles a entender que la tecnología está al servicio del aprendizaje.

RECURSOS:

Los recursos a utilizar serán divididos en:

Materiales: Puede ser celular, Tablet o computador ya que los estudiantes lo más accesible que podrán tener cerca en el establecimiento en función de la conectividad virtual, son el uso de celulares smartphones y en otro caso la sala de computación donde se puede hacer uso de ellos de manera individual o grupal en una actividad.

Materiales complementarios de actividades: Se utilizarán 10 balones (diferentes tamaños y texturas de agarre), 10 cuerdas, 1 parlante.

Recursos Humanos: 3 profesores de Educación física

Recomendaciones:

Se recomienda que todos los alumnos tengan celular.

Se recomienda que si algún alumno no posee el aparato celular, forme pareja o grupo con otros estudiantes.

Se recomienda que el profesor tenga lista la sala de KAHOOT, con las preguntas orientadas a la clase y al tipo de apoyo que realizará esta aplicación, ya sea evaluación sumativa o formativa.

Planificaciones.

Para ver las planificaciones diríjase al capítulo 10 de anexos, véase en el anexo N°2.

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

	Nivel	Curso	Semestr e	Unidad	Clase N°
	Media	2	segundo	3	1
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase				
<ul style="list-style-type: none">• OA 3: Condición física• OA 5: Liderazgo, trabajo en equipo y promoción de actividad física	<ul style="list-style-type: none">• Siguen instrucciones dadas por el docente durante un juego o una actividad física, como detenerse al sonido del silbato o mantenerse en un espacio determinado.• Promueven y aplican estrategias grupales para una vida activa en su comunidad escolar y/o entorno• Ejecutan ejercicios para mejorar la resistencia cardiovascular, la fuerza y la flexibilidad.				
Objetivos de la Clase					

Desarrollar una evaluación Diagnostica mediante una aplicación tecnológica (KAHOOT), en base a los conocimientos de Educación física.

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar trabajo en equipo. • Desarrollo diagnóstico de conocimiento general 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar disposición a participar de manera activa en la clase. • Demostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia.
Estilo de Enseñanza de la Clase		
<ul style="list-style-type: none"> • Mando directo 		

Secuencia Didáctica	Tie mpo	Recursos de Aprendizaje
Inicio	<p>Preparación de Material e Implementos</p> <p>Control de Asistencia</p> <p>Tiempo: 5 min</p>	
	<p>Se Comienza con una breve introducción de las actividades a realizar posterior se realiza una Activación de movimientos articulares como calentamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tobillos - Rodillas - Cadera - Hombros - codos 	<p>5 a 7 min</p>

Desarrollo	<p>Como actividad principal se les pedirá a los estudiantes que saquen un aparato tecnológico, siendo el más accesible para ellos el típico celular.</p> <p>Posteriormente se pedirá que descarguen una aplicación educativa llamada kahoot, a través de esta aplicación se hará un diagnóstico en función de los contenidos de una clase de educación física de segundo medio.</p>	20 a 25 min	
	<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>		

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una vuelta a la calma mediante ejercicios de elongación previamente revisados en la dinámica de la aplicación tecnológica - Se agrupa el curso y se da pie al término mediante una retroalimentación hacia los estudiantes con preguntas como; <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué les pareció utilizar una aplicación tecnológica? ¿Se puede generar otra herramienta para motivar en la clase? 	5 a 7 min	
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	--

Evaluación (es) de la Clase	
Evaluación 1	<p>Tipo: Diagnóstica- Formativa</p> <p>Forma: Práctica.</p> <p>Situación: Se evaluará que los estudiantes participen de la actividad</p> <p>Instrumento: Registros académicos.</p>

7.3 Proyecciones de resultados esperados.

El grupo de investigación a través de las intervenciones en el liceo BVM y viendo las problemáticas que se generaban planteó una propuesta en donde busca ayudar con estas problemáticas a través de clases más lúdicas e interactivas llevadas a la realidad. Los resultados que busca mejorar estas propuestas son poder motivar a los estudiantes para que tengan mayor motivación a la hora de aprender, así también esto género que el porcentaje de asistencia a clases suba. Como segunda instancia lo otro que se quiere lograr es mejorar los resultados académicos de cada estudiante mediante la motivación de realizar actividades con la aplicación Kahoot. Por otro lado todas estas mejoras se quieren realizar no dejando de lado la parte lúdica es por esto que se decidió trabajar con un objeto de interés para los estudiantes.

Para llegar a esta proyección de resultados se realizaron actividades con la aplicación Kahoot que ayudaron a cumplir con cada una de las metas y que a través de todo el trabajo que se hizo con el desarrollo de la propuesta se fue logrando cada proyección y se cumplieron las metas a la misma vez, al cumplir esto también se trabajaron los objetivos específicos por lo tanto cada uno de los objetivos específicos se logra cumplir el general y le da respuesta a la pregunta problema.

7.4 Discusión de resultados.

Juan Amós Comenio señala la necesidad de utilizar y crear en la enseñanza diferentes medios que fueran más amplios y dinámicos que los puramente verbales así como también (correa, 2009) señala que el término innovación, en la práctica educativa, va siempre asociado a distintos adjetivos que contextualizan el ámbito donde tiene lugar. Así se alude a «innovación didáctica», «innovación tecnológica», «innovación curricular». Estas innovaciones que

plantean estos autores se dan en el contexto escolar de hoy en día ya que, es necesario innovar para causar impacto en los estudiantes como se pudo ver con la inserción de la aplicación Kahoot en el contexto escolar. Los resultados de estas actividades tecnológicas demostraron que la aplicación de estas nuevas tecnologías motiva de manera efectiva a los estudiantes como lo expresó más de un 90% del curso en un cuestionario que se realizó con la aplicación Kahoot.

(Cabero, 1994) señala que las tecnologías de la comunicación provocan necesariamente consecuencias cuando se integran en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así exigen una mayor preocupación por esto, ya que el uso de los medios demanda una atención especial a las rutas personales de aprendizaje, para llegar a la autoformación. Así también (Neira, 1996) afirma que la integración de la tecnología potencia la inteligencia y los sentidos, en cuanto que estos medios emplean sistemas multimediáticos en los que confluyen diferentes sentidos, capitaneados por el mundo icónico, siendo a su vez simultáneos y complementarios. Se trata de una propuesta multidimensional que, sí está bien construida, sin duda facilita la enseñanza y, por supuesto también, la adquisición de los conocimientos. Al realizar las actividades de retroalimentación como medio de evaluación a los estudiantes mediante la aplicación Kahoot, se afirma lo señalado por Cabero y Neira ya que, los resultados arrojaron que el 100% del curso mejoró su desempeño académico en la asignatura de educación física en donde los mismo estudiantes mediante un quiz con la aplicación Kahoot argumenta que al realizar las actividades con al app antes y durante de cada clase podían tener claro los contenidos a tratar y así manejar de mejor manera los conceptos que durante las evaluaciones recordaban gracias a los juegos realizados con la aplicación.

(Rousseau, 2006) criticó fuertemente la educación tradicionalista, su propuesta estuvo encaminada a la conservación de la naturaleza humana, señalando que los docentes deberían respetar el desarrollo físico y espiritual de los niños de forma natural, sin irrumpir en lo más mínimo con su esencia espontánea y su

curiosidad innata. Propone una educación activa o auto activa, en donde el niño debe ser capaz de aprender por sí mismo, ejercitando la razón, con la finalidad de desarrollar el ingenio para conocer las relaciones entre los objetos, relacionar las ideas e inventar instrumentos, en un proceso natural que privilegie el crecer reflexivamente por sí mismo. El aspecto lúdico en la teoría pedagógica de Rousseau es un elemento fundamental de su propuesta. El aprendizaje acompañado del juego es más eficiente en cualquier disciplina que se pretenda enseñar, debido a la emotividad que éste impregna, afectando positivamente la aptitud y actitud infantil en su progreso intelectual.

Rousseau propone respetar los procesos de cada niño en donde los docentes deben acompañarlo durante cada proceso, así es como se integra la parte lúdica a una clase para que el niño no solo ponga atención en clases, sino que también se divierta y le sea grato participar en ella. Con el transcurso de las intervenciones se pudo demostrar mediante la aplicación que cada vez los estudiantes participaban más ya que, en las actividades ellos deben ingresar con su nombre en donde al principio de las intervenciones no participaba más de un 50% de los estudiantes, con el transcurso del tiempo se pudo demostrar que cada vez había más participación y cada vez ingresaban más niños con sus respectivos aparatos tecnológicos a la aplicación. Esto también se pudo demostrar con el listado de clases en donde la asistencia empezó a mejorar cada vez más llegando a las últimas semanas un 100% de estudiantes asistiendo a clases las últimas intervenciones.

De acuerdo a lo que el equipo investigador esperaba dentro de los posibles resultados que podrían haber acontecido con la propuesta, se da respuesta a todo lo propuesto y se responde a la mayoría de las metas esperadas al realizarse esta propuesta, que si bien es arriesgada por el motivo de acercarse tanto a lo que suele ser su distractor. Resultó ser una herramienta más para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Educación Física, siendo este un factor principal que da muestra del potencial de esta

herramienta y en este caso, la aplicación tecnológica que es Kahoot! Esto también permite poder tomar en cuenta esta propuesta, no solo para este ramo sino también para otros ramos que son muy monótonos a la hora de tenerlos, y que sería muy novedoso causando gran interés en la participación de estas actividades creadas por medio de esta aplicación, concerniente a los contenidos a realizar en cada etapa.

8.- SUGERENCIAS Y PREGUNTAS.

8.1.- Sugerencias estratégicas.

En la presente propuesta el equipo investigador a través de la realización de está, logra dar cuenta de cuáles son las herramientas o los puntos clave que debe tener el llevar a cabo la propuesta, para que se pueda desarrollar de la mejor forma posible, dando sugerencias para ello.

- Al momento de realizar este trabajo es importante que todos los estudiantes tengan cualquier tipo de aparato tecnológico ya sea celular, Tablet o computador.
- Incluir a los profesores en la investigación ya que, ellos son los guías para poder desarrollar las actividades de esta investigación.
- Planificar y darle más tiempo al trabajo de campo para poder desarrollar más actividades.
- Al realizar esta propuesta el equipo de trabajo debe tener una comunicación constante para la realización de las actividades realizadas en función de la clase de Educación Física.

8.2.- Preguntas de proyección.

Cuando el equipo investigador lleva a cabo la propuesta con el segundo medio b, se logra dar cuenta de que puede haber interrogantes que no en todos los cursos o niveles se cumplan, es por esto que es necesario poner gran atención a las preguntas de proyección.

-¿La participación y motivación de los estudiantes hubiese sido la misma sin utilizar aparatos tecnológicos?

-¿El tiempo invertido en la aplicación será suficiente para poder llegar a un aprendizaje efectivo y de calidad?

-¿La comunicación entre profesor- alumno es importante a la hora de realizar estas actividades?

9.- BIBLIOGRAFÍA

- Aguaded. (1993). *Redalyc*. Recuperado el 2020, de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802405.pdf>
- Blanco, R. (1986). *Redalyc*. Recuperado el 2020, de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/710/71031192008.pdf>
- Cabero, J. (1994). *Revista Comunicar*. Recuperado el 2020, de Revista Comunicar: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=3&articulo=03-1994-04>
- Campanella, T. (1591). *Filosofia*. Recuperado el 2020, de Filosofia: <http://www.filosofia.org/enc/ros/campa.htm>
- Cerda. (2011). *Modelo investigativo integrador derivado de la investigación holística*.
- Comenio, J. A. (1967). *The great didactic*. New York.
- Correa, J. M. (1999). *ResearchGate*. Recuperado el 2020, de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/265270515_Nuevas_tecnologias_e_innovacion_educativa
- Davila. (1995). *Metodología de la investigación mas que una receta*. Recuperado el 2020, de Metodología de la investigación mas que una receta: [file:///C:/Users/docente/Downloads/Dialnet-MetodologiaDeLaInvestigacion-4044261%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/docente/Downloads/Dialnet-MetodologiaDeLaInvestigacion-4044261%20(3).pdf)
- Dewey, J. (1884). *Pedagogia*. Recuperado el 2020, de Pedagogia: <https://pedagogia.mx/john-dewey/>
- Escudero, T. (1989). *Educrea*. Recuperado el 2020, de Educrea: <https://educrea.cl/el-profesorado-el-liderazgo-y-la-mejora-de-la-escuela/>
- Ferreres. (1996). *Ugr*. Recuperado el 2020, de Ugr: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev61ART3.pdf>
- Franklin. (1990). *Redalyc*. Recuperado el 2020, de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/1531/153112902002.pdf>
- Gallego, A. y. (s.f.). *Redalyc*. Recuperado el 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/679/67916261008.pdf>
- Gates. (1995). *Scielo*. Recuperado el 2020, de Scielo: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052001000100006
- Goitez. (2011). *El interés de la etnografía escolar en la investigación educativa*. Recuperado el 2020, de El interés de la etnografía escolar en la investigación educativa: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v37n2/art16.pdf>

- Gomez, G. R. (1996). *Metologia de la investigacion cualitativa*. Aljibe.
- Gonzalez, F. (2013). *Journals*. Recuperado el 2020, de Journals: <https://journals.openedition.org/revestudsoc/736>
- Hernandez, I. (2014). *Investigacion cualitativa: una reflexion desde la educacion como hecho social*.
- Jofre, V. (2018). *La Tercera*. Recuperado el 2020, de La Tercera: <https://www.latercera.com/mundo/noticia/francia-prohibe-uso-celulares-salas-clases-recreos/307498/>
- Kisnerman, N. (1997). *Sistematización de la práctica con grupos*. Buenos Aires: Lumen Humanitas.
- Krause, M. (1995). *LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*.
- Lamb. (1992). *Redalyc*. Recuperado el 2020, de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/1550/155049978006.pdf>
- Lleixa, T. (2003). *Efdeportes*. Recuperado el 2020, de Efdeportes: <https://www.efdeportes.com/efd221/las-tecnologias-de-la-informacion-en-la-ef.htm>
- Neira, R. (1996). *Aprender y enseñar con las tecnologías de la*. Recuperado el 2020, de Aprender y enseñar con las tecnologías de la: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/3436/b15759623.pdf?sequence=1>
- Perelman, C. (1992). *Revista Unica Cartagena*. Recuperado el 2020, de Revista Unica Cartagena: <https://revistas.unicartagena.edu.co/index.php/marioalariodfilippo/article/view/179>
- Rosseau, J. J. (1743). *Filosofia*. Recuperado el 2020, de Filosofia: <http://www.filosofia.org/enc/ros/rou.htm>
- Rueda, R. (2016). *Subjetividad y tecnologías de la escritura*.
- Sampieri, R. (2010). *Metodologia de la investigación*. Santo Fe: Mc Graw Hi.
- Sancho, J. (2002). *Praxis Educativa*. Recuperado el 2020, de Praxis Educativa: <https://www.redalyc.org/pdf/1531/153112902002.pdf>
- Tyack. (s.f.). *Ugr*. Recuperado el 2020, de Ugr1994: <https://www.ugr.es/~recfpro/rev121ART6.pdf>

10.- ANEXOS

10.1.- Anexo N°1: Encuesta diagnóstica

1. ¿Consideras que la tecnología es un elemento distractor o un aporte para tu proceso de enseñanza?
2. ¿Sí o No? ¿Por qué?

10.2.- Anexo N°2: Planificaciones

PLANIFICACIÓN DE CLASE					
EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD					
	Nivel	Curso	Semestr e	Unidad	Clase N°
	media	2	segundo	3	1
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase				
<ul style="list-style-type: none"> • OA 3: Condición física • OA 5: Liderazgo, trabajo en equipo y promoción de actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Siguen instrucciones dadas por el docente durante un juego o una actividad física, como detenerse al sonido del silbato o mantenerse en un espacio determinado. • Promueven y aplican estrategias grupales para una vida activa en su comunidad escolar y/o entorno • Ejecutan ejercicios para mejorar la resistencia cardiovascular, la fuerza y la flexibilidad. 				
Objetivos de la Clase					

Desarrollar una evaluación Diagnostica mediante una aplicación tecnológica (KAHOOT), en base a los conocimientos de Educación física.

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar trabajo en equipo. • Desarrollo diagnóstico de conocimiento general 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar disposición a participar de manera activa en la clase. • Demostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia.
Estilo de Enseñanza de la Clase		
<ul style="list-style-type: none"> • Mando directo 		

Secuencia Didáctica	Tie mpo	Recursos de Aprendizaje
Inicio	<p>Preparación de Material e Implementos</p> <p>Control de Asistencia</p> <p>Tiempo: 5 min</p>	
	<p>Se Comienza con una breve introducción de las actividades a realizar posterior se realiza una Activación de movimientos articulares como calentamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tobillos - Rodillas - Cadera - Hombros - codos 	<p>5 a 7 min</p>

Desarrollo	<p>Como actividad principal se les pedirá a los estudiantes que saquen un aparato tecnológico, siendo el más accesible para ellos el típico celular.</p> <p>Posteriormente se pedirá que descarguen una aplicación educativa llamada kahoot, a través de esta aplicación se hará un diagnóstico en función de los contenidos de una clase de educación física de segundo medio.</p>	20 a 25 min	
	<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>		

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza una vuelta a la calma mediante ejercicios de elongación previamente revisados en la dinámica de la aplicación tecnológica - Se agrupa el curso y se da pie al término mediante una retroalimentación hacia los estudiantes con preguntas como; <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué les pareció utilizar una aplicación tecnológica? ¿Se puede generar otra herramienta para motivar en la clase? 	5 a 7 min	
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	--

Evaluación (es) de la Clase	
Evaluación 1	<p>Tipo: Diagnóstica- Formativa</p> <p>Forma: Práctica.</p> <p>Situación: Se evaluará que los estudiantes participen de la actividad</p> <p>Instrumento: Registros académicos.</p>

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

	Niv el	C ur so	Se me stre	Un ida d	Clase N°
	me dia	2	seg und o	3	2
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase				

<ul style="list-style-type: none"> • OA 3: Condición física • OA 5: Liderazgo, trabajo en equipo y promoción de actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Siguen instrucciones dadas por el docente durante un juego o una actividad física, como detenerse al sonido del silbato o mantenerse en un espacio determinado. • Promueven y aplican estrategias grupales para una vida activa en su comunidad escolar y/o entorno • Ejecutan ejercicios para mejorar la resistencia cardiovascular, la fuerza y la flexibilidad. 	
Objetivos de la Clase		
<p style="text-align: center;">Desarrollar a lo menos un deporte colaborativo con oposición</p>		
Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase

<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar trabajo en equipo. • Desarrollo diagnóstico de habilidades colaborativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Acti vid ad físi ca 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar disposición a participar de manera activa en la clase. • Mostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia. 	
Estilo de Enseñanza de la Clase			
<ul style="list-style-type: none"> • Mando directo 			
Secuencia Didáctica		Tiem po	Recursos de Aprendizaje
I n i c	Preparación de Material e Implementos Control de Asistencia Tiempo: 5 min		

i o	<p>Se Comienza con una breve introducción de las actividades a realizar posterior se realiza una Activación mediante juego dinámico, donde los estudiantes se deben dispersan por el lugar realizando skipping, posterior a ello el docente tocará el silbato donde los estudiantes deberán detenerse, agacharse y quedar inmóvil hasta que el docente indique nuevamente continuar con la actividad</p>	5 a 7 min	- SILBATO
--------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	--------------

D e s a r r o l l o	<p>Actividad 1</p> <p>Se realiza juego de pases por equipo, donde la finalidad es dar 10 pases consecutivos, sin que el balón toque el suelo o la toque el compañero rival, la única forma de robar el balón es interceptado.</p>	20 a 25 min	-	BALÓN
	<p>actividad 2</p> <p>Deberán sacar su aparato tecnológico y abrir la aplicación kahoot en ella guiado por el docente deberán responder de forma individual o en parejas una mini actividad o quiz relacionada con el tema de la clase de hoy:</p> <p>Juegos Cooperativos</p>		-	PETOS
<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>				

C i e r r e	<p>Se realiza ejercicios de elongación del tren superior e inferior en el suelo mientras se termina con una retroalimentación de cómo sintieron la clase y el interés de participar en ella agregando una actividad virtual.</p>	<p>5 a 7 min</p>	<p>- MÚSI CA - PARL ANTE</p>
Evaluación (es) de la Clase			
E v a l u a c i ó n 1	<p>Tipo: Diagnóstica- Formativa Forma: Práctica.</p> <p>Situación: Se evaluará que los estudiantes mantengan una actitud participativa mediante actividades de colaboración</p> <p>Instrumento: Registros académicos.</p>		

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

	Nivel	Curso	Semestre	Unidad	Clase N°
	media	2	segundo	4	3
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase				
<ul style="list-style-type: none">• OA 3: Condición física• OA 5: Liderazgo, trabajo en equipo y promoción de actividad física	<ul style="list-style-type: none">• Siguen instrucciones dadas por el docente durante un juego o una actividad física, como detenerse al sonido del silbato o mantenerse en un espacio determinado.• Promueven y aplican estrategias grupales para una vida activa en su comunidad escolar y/o entorno• Ejecutan ejercicios para mejorar la resistencia cardiovascular, la fuerza y la flexibilidad.				
Objetivos de la Clase					

Conocer y vivenciar deportes colaborativos de oposición, de manera práctica y virtual

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar trabajo en equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deportes oposición • Actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar disposición a participar de manera activa en la clase. • Demostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia.

Estilo de Enseñanza de la Clase

- **Mando directo**
- **Asignación de tareas**

Secuencia Didáctica	Tiempo	Recursos de Aprendizaje

Inicio	Preparación de Material e Implementos Control de Asistencia Tiempo: 5 min		
	Se Comienza con una breve introducción de las actividades a realizar posterior se realiza una Activación de movimientos combinados guiados por el docente	5 a 7 min	- MÚSICA - PARLANTE
Desarrollo	Handball Actividad Global Se divide el curso en 4 equipos equitativos de ambos géneros, para llevar a cabo un juego de handball.	20 a 25 min	- PETOS - BALÓN - SILBATO

	Pausa de Hidratación Tiempo: 5 min		
Cierre	Se realiza una retroalimentación acompañada por una actividad diseñada en kahoot, donde de forma individual o grupal no más de 3 estudiantes, deberán contestar algunas preguntas de carácter formativo acerca del handball.	10 min	CELULAR (SMARTPHONE)

Evaluación (es) de la Clase	
Evaluación 1	Tipo: Formativa Forma: Práctica. Situación: Se evaluará que los estudiantes participen de la actividad Instrumento: Registros académicos.

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

Nivel	Curso	Semestre	Unidad	Clase N°
Medio	2	2	3	4
Objetivos de Aprendizaje de la Clase		Indicadores de Evaluación de la Clase		
<ul style="list-style-type: none"> · OA1: Habilidades motrices específicas. · OA2: Estrategias y Tácticas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Diseñan diferentes estrategias grupales para elaborar una danza. (OA1) • Evalúan una danza para aplicar diferentes diseños coreográficos. (OA2) 		
Objetivo de la Clase				
<ul style="list-style-type: none"> · Conocer bailes de la zona centro: La cueca. 				

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> · Lateralidad, coordinación y tiempo-espacio. · Capacidad de seguir el tiempo de la música. 	<ul style="list-style-type: none"> · La cueca 	<p>Demostrar valoración de la práctica regular de actividades físicas y/o deportivas como medios de crecimiento, bienestar y recreación personal y social</p>

Secuencia Didáctica	Tiempo	Recursos de Aprendizaje
<p>Inicio</p>	<p>Preparación de Material e Implementos</p> <p>Control de Asistencia</p> <p>Tiempo: 5 min</p>	

	<p>El profesor pondrá diferentes canciones de folclore chileno y dejará que los alumnos bailen libremente, en esta parte deberán perder la vergüenza al bailar.</p>	20 min.	<ul style="list-style-type: none">- Radio- Parlantes
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------	-----------------------------------------------------------------------------

Desarrollo	<p>Cueca</p> <p>-Paseo</p> <p>-Vuelta completa</p> <p>-Escobillado</p> <p>-Vuelta en ocho</p> <p>-Zapateo</p> <p>-Giro final.</p> <p>Se comienza con el paso base para luego realizar los giros, el profesor en frente y los alumnos repiten, lo hará igual con cada uno de los pasos de la cueca.</p> <p>Los estudiantes deberán responder a un quiz mediante la aplicación Kahoot en donde deberán aprenderse todos los pasos a seguir en la cueca.</p>	55 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Radio - Parlantes - Pañuelo
	<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>		

Cierre	<p>Finalizará con una destreza de zapateo en donde deberán recordar los pasos antes visto, el profesor lo enseñará y los estudiantes deberán practicar hasta que lo logren solos.</p> <p>Al finalizar se realiza una retroalimentación con la aplicación Kahoot! a través de actividades relacionadas con la clase.</p>	30 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Radio -Parlantes -Pañuelo
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

Evaluación 1	<p>Tipo: Formativa</p> <p>Forma: Práctica.</p> <p>Situación: Se evaluará que los estudiantes participen de la actividad</p> <p>Instrumento: Registros académicos.</p>
---------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

Nivel	Curso	Semestre	Unidad	Clase N°
Medio	2	2	3	5
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase			
<ul style="list-style-type: none"> · OA1: Habilidades motrices específicas. · OA2: Estrategias y Tácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñan diferentes estrategias grupales para elaborar una danza. (OA1) • Evalúan una danza para aplicar diferentes diseños coreográficos. (OA2) 			
Objetivo de la Clase				
<ul style="list-style-type: none"> · Conocer bailes de la zona centro: La cueca. 				

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> · Lateralidad, coordinación y tiempo-espacio. · Capacidad de seguir el tiempo de la música. 	<p>Paso cruzado de la Jota</p>	<p>Demostrar valoración de la práctica regular de actividades físicas y/o deportivas como medios de crecimiento, bienestar y recreación personal y social.</p>

Secuencia Didáctica	Tiempo	Recursos de Aprendizaje
<p>Inicio</p>	<p>Preparación de Material e Implementos</p> <p>Control de Asistencia</p> <p>Tiempo: 5 min</p>	

	<p>Para comenzar se realizará una ronda con cruce de pies, esta consiste en realizar el cruce de pies en donde irá aumentando el ritmo y el paso en la ronda.</p> <p>Se repite lo mismo con cruce de brazos.</p>	20 min.	<ul style="list-style-type: none">- Radio- Parlantes
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------	-----------------------------------------------------------------------------

Desarrollo	<p>Se ubicaran todos separados, en el piso habrán pegados un corazón (derecha) y una estrella (izquierda) los cuales se utilizarán para marcar el cruce de los pies, a esto se le sumará un aro en el cual estará un alumno dentro entonces ahí se empezará a marcar el paso junto con la coordinación de los brazos.</p> <p>Posterior a esto se retirarán los aros y se sumará una cruz pegada en el piso además de las dos figuras anteriores, esta cruz ayudará a marcar con el pie que puntea atrás, entonces se dará inicio al paso completo con punteo atrás, cruce de pies, cruce de brazos y castaño con las manos.</p> <p>Se realizará el paso final con música y sin cuenta.</p>	55 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Radio - Parlantes - Papel - Scotch - Aros
	<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>		

Cierre	<p>Se realizará una pequeña secuencia de pasos que serán agrupados para realizar una coreografía corta en donde deberán recordar pasos y puestos.</p> <p>Al finalizar se realiza una retroalimentación con la aplicación Kahoot!</p>	30 min.	- Radio -Parlantes
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	-----------------------

Evaluación 1	<p>Tipo: Formativa</p> <p>Forma: Práctica.</p> <p>Situación: Se evaluará que los estudiantes participen de la actividad</p> <p>Instrumento: Registros académicos.</p>
---------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

Nivel	Curso	Semestre	Unidad	Clase N°
Medio	2	2	3	6
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase			
<ul style="list-style-type: none"> · OA1: Habilidades motrices específicas. · OA2: Estrategias y Tácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplican y adaptan a diferentes coreografías los ritmos de danzas folclóricas y populares. (OA1) • Evalúan una danza para aplicar diferentes diseños coreográficos. (OA2) 			
Objetivo de la Clase				
<ul style="list-style-type: none"> · Evaluar bailes de zona centro 				

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> · Lateralidad, coordinación y tiempo-espacio. · Capacidad de seguir el tiempo de la música. · Capacidad de recordar pasos 	Evaluación de la cueca y la jota.	Demostrar valoración de la práctica regular de actividades físicas y/o deportivas como medios de crecimiento, bienestar y recreación personal y social.

Secuencia Didáctica	Tiempo	Recursos de Aprendizaje
Inicio	Preparación de Material e Implementos Control de Asistencia Tiempo: 5 min	

	El calentamiento se realizará practicando los bailes de la zona centro.	20 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Radio - Parlantes
Desarrollo	Los alumnos en parejas deberán presentar los bailes y el profesor los evaluará.	55 min.	<ul style="list-style-type: none"> - Radio - Parlantes - Pañuelo
	Pausa de Hidratación Tiempo: 5 min		
Cierre	Al finalizar se realiza una evaluación sumativa con la aplicación Kahoot!, que aportará teóricamente de manera lúdica a los estudiantes.	20 min.	

Evaluación (es) de la Clase

Evaluación 1	Tipo: Sumativa Forma: Práctica Situación: En parejas presentan los bailes de zona centro. Instrumento: Rúbrica
---------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

Nivel	Curso	Semestre	Unidad	Clase N°
media	2	2	4	7

Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase
---------------------------------------------	----------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> . OA1 : Perfeccionar y aplicar con precisión las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad . OA3 : Diseñar, evaluar y aplicar un plan de entrenamiento personal para alcanzar una condición física saludable, desarrollando la resistencia cardiovascular, la fuerza muscular, la velocidad y la flexibilidad, . OA5 : Participar, liderar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno 	<p>Siguen instrucciones dadas por el docente durante un juego o una actividad física, como detenerse al sonido del silbato o mantenerse en un espacio determinado.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Promueven y aplican estrategias grupales para una vida activa en su comunidad escolar y/o entorno . Ejecutan ejercicios para mejorar la resistencia cardiovascular, la fuerza, flexibilidad, manipulación
Objetivos de la Clase	
Conocer y vivenciar deportes colaborativos de oposición, de manera práctica y virtual	

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar trabajo en equipo. • Desarrollo de habilidades de locomoción, manipulación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deportes colectivos y de oposición. • Actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar disposición a participar de manera activa en la clase. • Demostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia.
Estilo de Enseñanza de la Clase		
<ul style="list-style-type: none"> • Asignación de tareas • Descubrimiento guiado 		

Secuencia Didáctica	Tiempo	Recursos de Aprendizaje
Inicio	<p>Preparación de Material e Implementos</p> <p>Control de Asistencia</p> <p>Tiempo: 5 min</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - A modo de introducción se inicia mediante una presentación de las actividades a desarrollar explicando conceptos básicos del basquetbol. - Actividad 1: Juego la pinta (variación los chicos que pintan deberán driblar un balón mientras persiguen a sus compañeros. 	10min

Desarrollo	<p>Actividad 1: Los estudiantes se agruparán en tríos los cuales deberán realizar una competencia de resistencia con otro trio, la que consistirá en tomar la posición de defensa y aguantar el máximo tiempo posible en la postura correcta el primero trio en modificar la postura pierde.</p> <p>Actividad 2: Los estudiantes se reunirán en parejas en las cuales con un balón jugarán 1 vs 1 en donde deberán tratar de quitar el balón en la posición de defensa una vez recupera el balón continuó el compañero.</p> <p>Actividad 3: Los estudiantes jugaran 3 vs 3 en realidad de juego utilizando lo aprendido en las actividades de la unidad.</p>	20 a 25 min	Balones de básquet
	<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>		

Cierre	<p>Como trabajo de cierre se realizará una vuelta a la calma donde los estudiantes deberán realizar dos elongaciones del tren superior y dos elongaciones del tren inferior a elección, posterior se realiza un ejercicio de respiración llevado por los docentes.</p> <p>Al finalizar se realiza una retroalimentación con la aplicación Kahoot.</p>	10 a 15 min	- Celular.
---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------	---------------

Evaluación (es) de la Clase	
Evaluación 1	<p>Tipo: Formativa</p> <p>Forma: Práctica.</p> <p>Situación: Se evaluará que los estudiantes participen de la actividad</p> <p>Instrumento: Registros académicos.</p>

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

	Nivel	Curso	Semestre	Unidad	Clase N°
	media	2	2	4	8
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase				

<p>. OA1: Perfeccionar y aplicar con precisión las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad</p> <p>. OA3: Diseñar, evaluar y aplicar un plan de entrenamiento personal para alcanzar una condición física saludable, desarrollando la resistencia cardiovascular, la fuerza muscular, la velocidad y la flexibilidad,</p> <p>. OA5: Participar, liderar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno</p>	<p>Siguen instrucciones dadas por el docente durante un juego o una actividad física, como detenerse al sonido del silbato o mantenerse en un espacio determinado.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Promueven y aplican estrategias grupales para una vida activa en su comunidad escolar y/o entorno . Ejecutan ejercicios para mejorar la resistencia cardiovascular, la fuerza, flexibilidad, manipulación
<p>Objetivos de la Clase</p>	
<p>Conocer y vivenciar deportes colaborativos de oposición, de manera práctica y virtual</p>	

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar trabajo en equipo. • Desarrollo de habilidades de locomoción, manipulación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deportes colectivos y de oposición. <p>- Actividad física</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar disposición a participar de manera activa en la clase. • Demostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia.
Estilo de Enseñanza de la Clase		
<ul style="list-style-type: none"> • Asignación de tareas • Descubrimiento guiado 		

Secuencia Didáctica	Tiempo	Recursos de Aprendizaje

Inicio	Preparación de Material e Implementos Control de Asistencia Tiempo: 5 min		
	<p>- A modo de introducción se inicia mediante una presentación de las actividades a desarrollar. -Realizar breve calentamiento previo de movimientos articulares (brazos en especial) y elongaciones.</p> <p>1- Los estudiantes se moverán libremente por la cancha, driblando y acercándose al aro, intentando anotar la mayor cantidad de veces.</p> <p>-</p>	10min	- Platafor ma zoom

<p>Desarrollo</p>	<p>1-Trabajo en parejas en el cual consiste en que se ubicarán a mitad de cancha, acercándose al aro con la única forma que es dando pases al compañero, cuando vean que uno de los dos compañeros está lo suficientemente cerca, primero lanza y luego vuelven a la hilera, y lanza el otro compañero.</p> <p>2-Realizarán un trabajo de realidad de juego, en parejas realizarán una hilera, utilizando una mitad de cancha con un aro de mini-básquet, enfrentándose 1 a 1, primero uno defiende y el otro ataca y luego vuelve a ubicarse en la hilera para que el otro compañero que ataca, ahora defiende, utilizando todo lo aprendido, con la finalidad de anotar. (Cada vez que rota es con una posibilidad de anotar y luego se vuelve a formar).</p> <p>3- Realizarán un trabajo de realidad de juego en parejas, deberán buscar otra pareja y situarse en una mitad de cancha, para practicar realidad de juego en un dos contra dos, enfocándose en intentar anotar.</p>	<p>20 a 25 min</p>	<p>Balones de básquet</p> <p>B</p>
--------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------	------------------------------------

	<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>		
<p>Cierre</p>	<p>Como trabajo de cierre se realizará una vuelta a la calma donde los estudiantes deberán realizar dos elongaciones del tren superior y dos elongaciones del tren inferior a elección, posterior se realiza un ejercicio de respiración llevado por los docentes.</p> <p>Al finalizar se realiza una retroalimentación con la aplicación Kahoot.</p>	<p>10 a 15 min</p>	<p>- Música.</p>

Evaluación (es) de la Clase

Evaluación 1	Tipo: Formativa Forma: Práctica. Situación: Se evaluará que los estudiantes participen de la actividad Instrumento: Registros académicos.
---------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PLANIFICACIÓN DE CLASE

EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD

	Nivel	Curso	Semestre	Unidad	Clase N°
	media	2	2	4	9
Objetivos de Aprendizaje de la Clase	Indicadores de Evaluación de la Clase				

<ul style="list-style-type: none"> . OA1: Perfeccionar y aplicar con precisión las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad . OA3: Diseñar, evaluar y aplicar un plan de entrenamiento personal para alcanzar una condición física saludable, desarrollando la resistencia cardiovascular, la fuerza muscular, la velocidad y la flexibilidad, . OA5: Participar, liderar y promover una variedad de actividades físicas y/o deportivas de su interés y que se desarrollen en su comunidad escolar y/o en su entorno 	<p>Siguen instrucciones dadas por el docente durante un juego o una actividad física, como detenerse al sonido del silbato o mantenerse en un espacio determinado.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Promueven y aplican estrategias grupales para una vida activa en su comunidad escolar y/o entorno . Ejecutan ejercicios para mejorar la resistencia cardiovascular, la fuerza, flexibilidad, manipulación
<p>Objetivos de la Clase</p>	
<p>Conocer y vivenciar deportes colaborativos de oposición, de manera práctica y virtual</p>	

Habilidades a Desarrollar en la Clase	Contenidos de la Clase	Actitudes a Desarrollar en la Clase
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar trabajo en equipo. • Desarrollo de habilidades de locomoción, manipulación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deportes colectivos y de oposición. - Actividad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar disposición a participar de manera activa en la clase. • Demostrar disposición al esfuerzo personal, superación y perseverancia.
Estilo de Enseñanza de la Clase		
<ul style="list-style-type: none"> • Asignación de tareas • Descubrimiento guiado 		

Secuencia Didáctica	Tiempo	Recursos de Aprendizaje
Inicio	<p>Preparación de Material e Implementos</p> <p>Control de Asistencia</p> <p>Tiempo: 5 min</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - A modo de introducción se inicia mediante una presentación de las actividades a desarrollar. - Actividad 1: Juego la pinta (variación los chicos que pintan deberán driblar un balón mientras persiguen a sus compañeros. 	10min

Desarrollo	<p>Comenzamos con un trabajo en grupos donde debíamos primero ir driblando hasta la mitad de la cancha y realizar un cambio de dirección (por delante, por detrás, entre las piernas y giró) al enfrentarse al compañero que realizaba lo mismo pero en dirección hacia el cono al que nosotros salimos. Para finalizar y ocupando solo la mitad de la cancha generamos duelos en parejas, vivenciando la realidad de juego una pareja debía defender y la otra atacar y lograr encestar. La pareja que atacaba le tocaba defender a la siguiente pareja que ataca. En las mismas parejas realizarán una actividad mediante la aplicación Kahoot! en donde un compañero le hará un cuestionario al otro sobre la clase.</p>	20 a 25 min	Balones de básquet B
	<p>Pausa de Hidratación</p> <p>Tiempo: 5 min</p>		

Cierre	<p>Como trabajo de cierre se realizará una vuelta a la calma donde los estudiantes deberán realizar dos elongaciones del tren superior y dos elongaciones del tren inferior a elección, posterior se realiza un ejercicio de respiración llevado por los docentes.</p> <p>Al finalizar se realiza una evaluación sumativa con la aplicación Kahoot!</p>	10 a 15 min	- Celular.
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------	---------------

Evaluación (es) de la Clase	
Evaluación 2	<p>Tipo: Sumativa</p> <p>Forma: Práctica.</p> <p>Situación: Se evaluará un cuestionario con la aplicación Kahoot.</p> <p>Instrumento: Registros académicos.</p>

10.3.- Anexo N°3

LISTA DE CURSO EFI- Liceo Bicentenario Benjamín Vicuña Mackenna

FECHA: _____ DE _____ 2020

N.º	Nombre Alumno	Curso	Asistencia + uso app
1	Antonio Alegría	2 medio b	si
2	Lorenzo Aguirre	2 medio b	si-en pareja
3	Agustín Ávila	2 medio b	si
4	Josué Caicedo	2 medio b	si
5	Gonzalo Casareto	2 medio b	si-en pareja
6	Sebastián Corín	2 medio b	si

7	Samuel Delgado	2 medio b	si- grupal
8	Vicente Díaz	2 medio b	si-grupal
9	Isabella Franco	2 medio b	si-grupal
10	Constanza Sandoval	2 medio b	si
11	Josefa Henríquez	2 medio b	si
12	Catalina Sáez	2 medio b	si
13	Fernanda Gómez	2 medio b	si
14	Bárbara Gatica	2 medio b	si
15	Luz Duran	2 medio b	si
16	Marta Bonilla	2 medio b	si

17	Sebastián Lagos	2 medio b	si
18	Carlos Palomo	2 medio b	si
19	Roberto Fuentes	2 medio b	si
20	Lucas Bello	2 medio b	si
21	Lucas Marín	2 medio b	si
22	María Céspedes	2 medio b	no

Observaciones: _____

10.4.- Anexo N°4: Encuesta final

Encuesta				
VERSIÓN INICIAL-FINAL				
CUESTIONARIO PARA VALORAR LA ACTITUD DEL ALUMNO EN CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA				
El presente cuestionario pretende conocer diferentes elementos que confirman el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por favor sé sincero en tus respuestas.				
1. En relación con las normas y el reglamento:	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
-Es preciso seguir el reglamento y las normas de juego (aunque esto no me permita ganar siempre).	A	B	C	D
-Ganar en un equipo o juego, solo tiene mérito cuando se respetan las reglas del juego.	A	B	C	D

-Los árbitros siempre tratan de emitir sus juicios sin favorecer a nadie.	A	B	C	D
2. En relación con el calentamiento previo a la práctica de ejercicio físico:	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
-Es necesario realizar un buen calentamiento, porque así preparo mi cuerpo para afrontar la actividad posterior.	A	B	C	D
-Normalmente, sólo hago ejercicios de calentamiento cuando hace frío.	A	B	C	D
-Sólo realizo el calentamiento en clase de educación física con el profesor, cuando hago ejercicios por mi cuenta, considero que no hace falta.	A	B	C	D

3. En relación con Tus clases la app Kahoot!	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
-Me genero una motivación para la clase de educación física.	A	B	C	D
-Coincidió con el contenido que venía cursando en las clases de Educación Física	A	B	C	D
-Me intereso y lo seguí utilizando después de clases	A	B	C	D
-Recomiendo la aplicación KAHOOT a los demás	A	B	C	D
. Me siento parte de la clase de Educación Física gracias al uso de la aplicación	A	B	C	D

4. En relación con las ayudas y la cooperación entre compañeros y con el profesor utilizando la aplicación kahoot	Siempre	A menudo	A veces	Nunca
-Ayudo a mis compañeros siempre que necesiten ayuda mediante la aplicación	A	B	C	D
-Ayudo al profesor participando de la actividad	A	B	C	D
- Pase lo que pase durante la clase utilizo la aplicación cuando me lo ordenan	A	B	C	D
5. En relación con los efectos que la práctica habitual de actividad física produce sobre la salud:	Nada de acuerdo	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
-Hago deporte y lo practico siempre que puedo ya que favorecerá mi salud.	A	B	C	D

-La actividad física y deportiva solo la practico por obligación, no creo que favorezca mi salud.	A	B	C	D
-Me encanta la actividad deportiva pero solo para verla como espectador.	A	B	C	D
-Me encanta la actividad deportiva pero no puedo practicarla por falta de tiempo.	A	B	C	D
6. Cuando voy a clase de educación física...	Nunca	Pocas veces	Bastantes veces	Siempre
-Voy pensando que voy a mejorar mi estado de ánimo.	A	B	C	D
-Voy pensando que el profesor-a suele hacer poco caso.	A	B	C	D

<p>-Voy pensando que es un buen momento de relacionarse con los demás.</p>	A	B	C	D
<p>-Voy pensando que el profesor-a suele animarme para participar en las actividades.</p>	A	B	C	D
<p>-Voy pensando que es importante para mí desarrollarme como persona.</p>	A	B	C	D
<p>Otra _____ ¿cuál?</p>	A	B	C	D

10.5.- Anexo N°5

Santiago, 9 diciembre de 2020

SOLICITUD DE VALIDACIÓN.

Estimado Validador:

Nos dirigimos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los cuestionarios anexos, los cuales serán aplicados en la asignatura de Educación Física a estudiantes del 2 medio B del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, ubicado en Walker Martínez 1478, en la comuna de la Florida Región Metropolitana de Santiago.

Consideramos que sus observaciones y aportes serán de gran utilidad para nuestra propuesta.

La encuesta será aplicada al término de la propuesta y será realizada en base a una participación activa del equipo investigador hacia la realidad educativa del establecimiento, sus problemáticas y necesidades. Se Busca mejorar los resultados académicos de cada estudiante mediante la motivación de realizar actividades con la aplicación Kahoot!, una herramienta tecnológica educativa.

A continuación, presentamos nuestra pregunta problema junto al objetivo general de nuestra investigación.

Pregunta problema

- **¿Cómo aumentar la motivación e interés de los alumnos del 2 medio B, del Liceo Benjamín Vicuña Mackenna, a través de una propuesta del buen uso de los aparatos tecnológicos en la clase de Educación Física?**

Objetivo general:

- **Mejorar la motivación e interés de los alumnos, a través del fomento de buenas prácticas, para el buen uso de aparatos tecnológicos en la clase de Educación Física**

Integrantes:

- **Joaquín Franco**
- **Felipe Lagos**
- **Gloria Maldonado**

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

NOMBRE DEL EXPERTO: FELIPE FRITZCHMANN SÁNCHEZ

ESPECIALIDAD: MAGISTER EN DESARROLLO

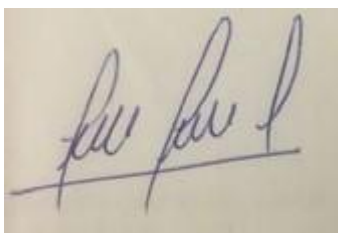
CURRICULAR Y PROYECTOS EDUCATIVOS

CÉDULA DE IDENTIDAD: 13.902.432-k

Por medio de la presente hago constar que realice la revisión del instrumento de evaluación sobre, una encuesta para valorar la actitud del alumno en la clase de Educación Física y Salud. elaborado por los estudiantes en proceso de seminario de título en Pedagogía en Educación Física, quienes están realizando un trabajo de investigación titulado; "LA TECNOLOGÍA Y EL IMPACTO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA"

Una vez indicadas las correcciones pertinentes considero que dicho instrumento de evaluación es válido para su aplicación, en esta investigación.

Santiago 9 de, diciembre del 2020

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a light-colored surface. The signature is cursive and appears to read 'Felipe Fritzchmann Sánchez'.

Nombre y firma

Anexo N°6: LINKS DE ACTIVIDADES KAHOOT!

- <https://create.kahoot.it/share/educacion-fisica-2do/7d8f983e-a8b9-4e84-b5b3-a80e5b40c9a4>
- <https://create.kahoot.it/share/edu-fisica-juegos-cooperativos/cdf68b0e-0d27-4923-863a-4c8ab70cb7ae>
- <https://create.kahoot.it/share/educacion-fisica-2-medio/4b4f919c-e8d2-4870-b4e2-863611e3d281>