

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ ANTONIO ENCINAS"
TUMBES

INFORME DE INVESTIGACIÓN:

**"LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DEL 1° "A" DE LA
I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES" - CORRALES, CON
EL USO DE LAS TICS Y LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA 2.0 EN LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL 2019"**

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA.

RESPONSABLES DE LA INVESTIGACIÓN:

- ✚ CHINCHAY DIOSES, HUMBERTO**
- ✚ CHUYES GARCÍA, YONY**
- ✚ GÓMEZ BARRANZUELA, ANA ELIZABETH**
- ✚ OYOLA TORRES, WALTER LEONEL**
- ✚ ZURITA HUAYGUA, ELVA.**

PROFESOR ASESOR: MANUEL CORDOVA ARENA

TUMBES – PERÚ

2 020

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ ANTONIO ENCINAS"
TUMBES

INFORME DE INVESTIGACIÓN

"LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS DEL 1º "A" DE LA
I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES" - CORRALES, CON
EL USO DE LAS TICS Y LA APLICACIÓN DEL PROGRAMA 2.0 EN LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL 2019"


Prof. Gladys Esperanza Vega Diez

PRÉSIDENTE


Prof. Carlos Montilla Javier

SECRETARIO


Mag. Roxana Maribel Serna Zarate

VOCAL

TUMBES – PERÚ

2 020

DEDICATORIA

A NUESTRO PADRE CREADOR, Y A NUESTROS QUERIDOS PADRES Y FAMILIARES POR SU APOYO INQUEBRANTABLE, RECONOCIENDO SU ESFUERZO Y DEDICACIÓN PARA OFRECERNOS SIEMPRE LA MOTIVACIÓN QUE NOS HA PERMITIDO LLEGAR A ESTA PRIMERA FASE DE NUESTRA FORMACIÓN PROFESIONAL.

AGRADECIMIENTO

A NUESTROS MAESTROS POR HABER CONTRIBUIDO EN NUESTRA FORMACIÓN PROFESIONAL, POR QUE SERÁN NUESTRO FARO, NUESTROS GUIAS EN EL DESARROLLO PROFESIONAL DE CADA UNO DE NOSOTROS, POR QUE BUSCAREMOS NO DEFRAUDARLOS EN ESTE QUEHACER EDUCATIVO.

ÍNDICE

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Planteamiento del Problema.....	09
1.1. Formulación del Problema.....	09
2. Objetivos de estudio.....	10
2.1. General.....	10
2.2. Específicos.....	10
3. Justificación del estudio.....	10
4. Limitaciones del Estudio.....	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del estudio.....	12
Internacional.....	12
Nacional.....	14
Regional.....	16
2.2. Bases teóricas científicas.....	17
2.2.1. Normas sobre Orientaciones para el desarrollo del	
año Escolar 2019.....	17
2.2.2. Condiciones para la implementación de la competencia	
curricular TIC.....	18
2.2.3. Uso de las TIC: beneficios y condicionantes.....	21
2.2.4. Dificultades para la incorporación de las TIC en	
Educación Física.....	22
2.2.5. Aprendizaje Significativo y las TIC.....	24
2.3. Terminología Especializada.....	25
2.4. Hipótesis.....	32
2.4.1. Variables.....	32
2.5. Aplicación metodológica.....	32
2.5.1. Tipo de investigación.....	32

2.5.2. Población y muestra.....	33
2.6. Métodos y Técnicas.....	33
2.6.1 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	33
2.7. Procesamiento y Análisis de los Datos.....	34

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Estadístico Tecnológico de la Institución.....	37
3.2. Propuesta de la Unidad Didáctica y sus Sesiones para la Aplicación del Programa 2.0.....	41
3.3. Resultados del Pre Test.....	79
3.4. Resultados del Post Test.....	80
3.3. Conclusiones.....	94
3.4. Sugerencias.....	95
3.5. Bibliografía.....	96

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

“La incorporación de las TIC en las Instituciones Educativas supone mucho más que dotar a los centros del equipamiento y la infraestructura. Requiere replantear y definir los contenidos curriculares, el papel del alumno y del docente, y definir la propia organización del espacio y del tiempo”.

El uso del ordenador y de las Nuevas Tecnologías en general, nos rodea en la actualidad, en el S. XXI. Por lo tanto debemos enseñar a nuestros/as alumnos/as a utilizarlas. Proporcionándoles los aprendizajes y recursos necesarios para ello. La utilización de estas herramientas por parte de los profesores y los alumnos introduce una nueva dimensión en los procesos de enseñanza-aprendizaje que deben ser tenidos en cuenta por todos los docentes de las Instituciones Educativas.

Es decir, nos planteamos optimizar mediante la presente tesis el uso de los equipos existentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. La Institución que trabajamos nuestra Tesis de Educación secundaria, en el cual utilizamos la informática con tres finalidades básicas:

- Herramienta de trabajo para los profesores y los alumnos, que faciliten los trabajos de búsqueda, proceso, almacenamiento y comunicación de la información: edición de apuntes, presentación de trabajos, consulta y selección de la información.
- Instrumento cognitivo para los alumnos, ayuda y facilita la realización de actividades mentales como: construcción de mapas conceptuales, organización de la información, simulación de procesos...
- Medio didáctico para facilitar el aprendizaje de los diversos contenidos curriculares: sistematizar el cálculo aritmético, aprender una metodología para la resolución de problemas, comprender y memorizar conceptos básicos, adquirir conocimientos, reforzar y ampliar a través de diversidad de actividades lúdicas y deportivas, puesta en práctica de actividades tipo, en las que el alumnado sea el que participa activamente en las mismas...

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2. Planteamiento del Problema

Son muchos los que critican el efecto negativo de las redes sociales y las nuevas tecnologías en el uso de la ortografía, gramática y léxico de la lengua española, y pocos los que apuntan que no es para tanto la alerta que se ha generado ya que de no estar a la vanguardia de estos adelantos estaríamos reconocidos como analfabetos de la tecnología, ahora, en donde se enmarcan los docentes de Educación Física con el uso de las TICs.

Las TIC ofrecen una gran variedad de ventajas que ya han sido utilizadas y adaptadas en otras materias complementando las actividades y conocimientos que cada día impartes a los alumnos. Por ello es importante que como futuros docentes de Educación Física creemos en el potencial y los beneficios que las TIC pueden ofrecer y, que no se limitan únicamente al trabajo de áreas netamente teóricas. Podemos complementar el estudio del cuerpo humano con un ejercicio interactivo en el que el alumno, bajo supervisión, demuestre su conocimiento identificando los músculos que trabajan en el ejercicio físico.

Frente a esto es que planteamos aplicar en las sesiones de aprendizaje el programa 2.0 y se reconozca que con creatividad podemos utilizar este programa, como medios Interactivos o elaborando sus propias infografías para demostrar que de esta manera los aprendizajes son más activos e interesantes esperando mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en este periodo de uso de las TICs.

1.1. Formulación del Problema

Por todo esto es que nos hemos planteado la siguiente interrogante:

¿Aplicando el uso de las TICs con el programa 2.0 se mejorará los aprendizajes en el área de educación física en los alumnos del 1° “A” de la I.E. N° 020 “HILARIO CARRASCO VINCES” – Corrales en el año 2019?

2. Objetivos de estudio

2.1. General

Aplicar las TICs el programa 2.0 en el área de Educación Física en los alumnos del 1ro "A" de la I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES" - Corrales para la mejora del aprendizaje.

2.2. Específicos

- ✚ Aplicar una encuesta que nos proporcione información sobre el uso de las TICs en las sesiones de aprendizaje en el área de Educación Física.

- ✚ Desarrollar sesiones de aprendizaje con el uso de la TICs con los alumnos del 1ro "A" y realizar evaluaciones periódicas para determinar la mejora en el área de Educación Física

4. Justificación del estudio

La sociedad en la que vivimos y en especial nuestra región como centro emergente están en continuo cambio ya que estamos inmersos en un proceso globalizador, el cual, exige actualizarse constantemente para conseguir controlar los conocimientos y habilidades. Por lo tanto, esto provoca que los docentes y el alumnado tengan que estar en un continuo periodo de aprendizaje, para conseguir nuevas destrezas tanto en el ámbito social como en el laboral, de forma continuada a lo largo de toda la vida.

Por eso según Arancibia, (2001) debemos de considerar que somos una sociedad que está en continuo aprendizaje y que este continuará durante toda nuestra vida. Las (Tecnologías de la Información y Comunicación) TIC, se está convirtiendo en un elemento clave en nuestro sistema educativo, ya que nos tiene conviviendo con ellas desde que nacieron insípidamente y por eso, para lograr alcanzar metas que fortalezcan el proceso enseñanza aprendizaje necesitamos estar preparados para impartir estos nuevos conocimientos a quienes están ávidos de profundizar sus aprendizajes y enfrentar el futuro.

4. Limitaciones del Estudio

Nuestro trabajo desde que se inició, apertura una serie de expectativas tanto del docente especialista del 1er año como de los alumnos ya que no habían experimentado sesiones que se inicien con el uso de la Tics, en tal sentido, lo que obtuvimos fue el apoyo permanente por parte de los responsables del aula de multimedia de la Institución Educativa, así, como del personal administrativo, en ningún momento tuvimos limitaciones ante la propuesta de nuestro trabajo de investigación vinculado con la Practica Pre profesional que realizamos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del estudio

A Nivel Internacional

ABRIL G. CHRISTIAN, ACOSTA T. ELIANA, (2015), Aplicación de las TIC como herramienta Didáctica para la Enseñanza - Aprendizaje de la técnica básica del Balonmano con los niños del grado quinto del Colegio Nydia Quintero de Turbay I.E.D. (Para obtener el grado de Licenciatura en Educación básica con énfasis en Educación Física, Recreación Y Deporte, Universidad Libre de Colombia, 2015) Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8310/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1>

En el Colegio Nydia Quintero de Turbay I.E.D. sede A ubicado en la localidad 10 de Engativá, en el barrio Florencia. Se realizó una observación con los niños y niñas de educación básica primaria de Quinto grado (502). Proceso en el cual se identificó deficiencias en el aprendizaje de la técnica básica del balonmano en el momento de realizar desplazamientos con balón, pase y recepción. Esta situación orienta la presente investigación hacia una intervención a través de una clase de educación física, teniendo en cuenta que se convierte en la posibilidad de recurrir a mecanismos para implementar los componentes de experiencias que permitan el desarrollo del aprendizaje a partir de las TIC.

Por otra parte, este proyecto tiene como fin, ayudar a estimular la técnica básica del balonmano en los niños, de quinto grado del colegio Nidia Quintero de Turbay I.E.D, utilizando las TIC, convirtiéndolos en una herramienta, tales como imágenes, sonidos, impacto visual, llamativo hacia los estudiantes y logre captar su atención para el desarrollo del deporte y la implementación de diversas actividades que ayudara a la estimulación apropiada de su técnica.

Lo que permite la elaboración de esta herramienta didáctica, apoya en las TIC, basada en la elaboración de las sesiones de clase como apoyo visual para la motivación de los estudiantes y así ejecutar la práctica docente.

Conclusión

Habiendo finalizado con el proceso de la investigación, se puede concluir que se cumplió el objetivo general a cabalidad, de acuerdo al desarrollo de

cada uno de los elementos elaborados e implementados para dicha investigación, teniendo en cuenta la herramienta didáctica para la enseñanza-aprendizaje de la técnica básica del balonmano.

Se llevó a cabo la implementación de la herramienta didáctica, en donde se determinó la incidencia de esta por medio de unos diarios de campo, demostrando resultados favorables frente al aprendizaje de la técnica básica del balonmano, con un desarrollo óptimo en progresión de la intervención en cada sesión de clase de Educación Física. Se realiza una serie de instrumentos basados en las TIC para determinar si era significativo el aprendizaje, obteniendo buenos resultados y demostrando que es un óptimo elemento para el conocimiento.

MARTÍN M. JORGE (2016), Las TIC en Educación Física, (Tesis de fin de Grado)

recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/16607/TFG-B.815.pdf;jsessionid=49C38741383375FFF11217701A8262A4?sequence=1>

El uso de las nuevas tecnologías (TIC) puede ser beneficioso tanto como recurso para el profesor como para la docencia de Educación Física. Usar las TIC para desarrollar competencias de Educación Física es una fuente de motivación para el alumnado, aunque estos aparentan estar algo escasos de ideas en este apartado. Ya que estos ven a las TIC como algo lúdico y no de uso educativo.

Algunas de las estrategias fundadas en la búsqueda, resolución de problemas y el aprendizaje autónomo es lo que facilita y acerca las TIC al área de Educación Física, pero, por otra parte, es cierto que el objetivo final de Educación Física es la práctica motriz. En la actualidad existe una socialización de la informática sin precedentes y como dijo Morante y Villa (2001) lo único que hay que hacer es producir un software de calidad con verdaderas propiedades educativas.

Conclusión

La preocupación que suscitan las TIC a los docentes del ámbito de la E.F., los cuales no saben cómo usar éstas con fines educativos nos lleva a plantearnos lo que dijo Capllonch (2005:142), “existe muy poco software específico relacionado con el área”. Es verdad que resulta complicado relacionar ambas (las TIC y la E.F.) pero hay que decir que la E.F. ha dado la cara a las TIC, porque los docentes que imparten E.F. saben que estas constituyen una oportunidad privilegiada de innovación.

A Nivel Nacional

LÓPEZ T. César, (2017), El uso de las TICs y su relación con la actividad física en escolares de la institución educativa secundaria “MARIANO MELGAR” de Ayaviri – 2015, (para optar el Título profesional de: Licenciado en Educación Física) recuperado de: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4739/Lopez_Tacca_Cesar_Augusto.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tras la experiencia sustancial de realizar la presente investigación que paso por distintas fases, como la planificación, la organización, la recolección de datos y su aplicación respectiva de los instrumentos, de las variables uso de las TICs y actividad física, se pone en conocimiento que este documento en principio fue un proyecto y ahora es una realidad que nos permitió conocer el uso de las TICs, que se da desde tempranas edades de manera abrumadora y sin el control responsable de los padres de familia y esto cuanto se relaciona con la práctica de la actividad física, y como profesor de educación física nos lleva a la reflexión de asumir con responsabilidad nuestra profesión orientándola al uso de actividades físicas saludables.

Conclusión

la dimensión celulares Tablet con la variable actividad física, encontramos a 30, estudiantes que indican A veces usar sus celulares, Tablet representando del porcentaje más alto del 39,0%, estos mismos 30 estudiantes indican realizar el tipo de actividad física Recreativa representando el máximo porcentaje del 90,9%, 28 estudiantes indican Siempre usar su celular, Tablet representando el 27,2%, estos mismos 28

estudiantes indican realizar la actividad física Recreativa representando el 49,1%, 15 estudiantes refieren Nunca usar celulares, Tablet representando el 100%, los 15 estudiantes indican realizar la actividad física (agrícola), representando el 25,4%, del total.

MG. PITA CH, FANNY, (2014), Experiencias tic en educación física Microsoft Power Point, (Trabajo de fin de grado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo), Recuperada de: http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UB/AVAILABLE/TDX-0328106-114241//01.MC.

En la Especialidad de Educación Física puede y debe aprovechar las posibilidades que le brindan las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para su desarrollo de su currículo. Programas informáticos como Microsoft PowerPoint y actividades en Internet como videos, imágenes otros, son recursos utilizados cada vez con más frecuencia por docentes de otras áreas y ahora también, como se expone en el artículo, por docentes de educación física.

Los docentes de nivel Superior inmersos en el nuevo mundo de la sociedad del conocimiento.

Conclusiones

- Los ejemplos anteriores son elaborados para luego ser mostrados o enlazados a la red para la enseñanza de la Educación Física.
- Únicamente dirigidos al estudiante. Para el profesorado existen foros donde plantear problemas, sugerencias o intercambiar experiencias; webs temáticas con información útil para el desarrollo curricular; e incluso software para la gestión de los grupo-clase.
- Sin duda, con una formación adecuada, el maestro será capaz de incorporar a su programación anual actividades que, utilizando las TIC,

colaboren de una forma novedosa y motivadora en el proceso de aprendizaje de los/as alumnos/as a su cargo.

A Nivel Regional

Dioses T. María, Duran J. Macrina, (2018), El impacto de las herramientas tecnológicas en los docentes y alumnos del IESPP “JOSÉ ANTONIO ENCINAS” de Tumbes en el 2018”, (para Optar el Título de Profesoras de Educación en Computación e Informática) Recuperado de: Biblioteca Ricardo Palma del IESPP “JAE”

Que nos enfoca a la tecnología de la información que está provocando enormes cambios y transformaciones en lo social, cultural y económico. La tecnología en general, y en especial las llamadas nuevas tecnologías están influyendo en los procesos educativos. Cada vez hay más educación no formal, apoyada en los soportes de multimedia, software didáctico, televisión digital, programas de formación a distancia, entre otros.

La sociedad actual, llamada de la información, demanda cambios en los sistemas educativos, donde el énfasis debe hacerse en la docencia, a través de cambios de estrategias didácticas de los docentes, en los sistemas de comunicación y distribución de los materiales de aprendizaje.

La utilización de las TIC como herramienta dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, debe desarrollar en el individuo habilidades que les permitan su adaptabilidad a los cambios de manera positiva, así como contribuir al enriquecimiento de sus potencialidades intelectuales para enfrentar la sociedad de la información.

Conclusiones

Se pudo comprobar a través del cuestionario aplicado a los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico José Antonio Encinas” Los profesores y estudiantes algunas veces utilizan los equipos de multimedia instalados en tu aula, lo cual resulta incoherente toda vez que el uso de las TICs forma parte de su formación profesional pedagógica.

Se puede apreciar que los estudiantes, en porcentaje minoritario creen que han mejorado en la asimilación de aprendizajes utilizando equipos de multimedia, toda vez que solo 10 de 50 encuestados han respondido que han mejorado en el margen del 51 al 100%

Después de encontrar este trabajo en nuestra Biblioteca Institucional es el único que tiene relación con lo que queremos guiar nuestra investigación ya que, esta es una referencia que nos puede servir para determinar el uso de las TICs en las diferentes áreas, no solo, en nuestro Instituto sino, que, podemos determinar si en la IE. N° 020 de Corrales, los docentes o que áreas son las que más usan las TICs y su influencia en los aprendizajes.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Normas sobre Orientaciones para el desarrollo del año Escolar 2019.

Normas que se incluyen en la Resolución Ministerial N° 712-2018-Minedu, establecen que:

1. La competencia TIC se implementará en todas las instituciones educativas que ofrecen las modalidades, niveles y ciclos de la educación básica, a partir de la educación inicial para niños de 5 años.
2. Por ser un área de carácter transversal en el Currículo Nacional, las TIC no tienen horas asignadas en la carga de trabajo semanal. Quiere decir que deben utilizarse en el desarrollo de otras áreas curriculares, como pueden ser comunicación, matemáticas, ciencias; inclusive, arte y educación física.
3. Para la implementación de la competencia TIC se tomarán en cuenta las características de los estudiantes y su contexto, en el marco de sus proyectos educativos institucionales, modelos de servicios educativos y/o proyectos pedagógicos alternativos.

4. Las planificaciones curriculares y el diseño de instrumentos de evaluación relacionados con los entornos virtuales generados por las TIC deben considerar:

- Las adaptaciones necesarias en la atención de estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad.
- El uso ético y eficiente de las TIC.
- Promover el encuentro e intercambio con estudiantes promoviendo la atención a la diversidad y el respeto y diálogo intercultural. Evitar el acceso a contenidos inapropiados.

5. El Director, conjuntamente con el docente del aula de innovación:

- Contribuyen a producir información relacionada con la disponibilidad, uso y estado de los recursos tecnológicos en la institución educativa. El papel de ambos es clave.
- Miden el cumplimiento de los hitos propuestos en la estrategia nacional de tecnologías digitales en la educación básica, aprobado por Resolución de la Secretaría General del Minedu N° 505 del año 2016.

2.2.2. Condiciones para la implementación de la competencia curricular TIC

Gracias al aporte de diversos actores, entre ellos, las asociaciones de padres de familia, fundaciones, industrias de las comunicaciones, editoriales y otras empresas privadas, municipios, gobiernos regionales, Ministerio de Educación, entre otras dependencias del Estado, a lo largo de este siglo se ha producido un importante crecimiento de la disponibilidad de equipamiento y material digital para las escuelas. Actualmente, un tercio de las escuelas primarias y el 60% de las secundarias cuentan con acceso a la Internet. La relación estudiante por computador en la escuela estatal es de 8 en primaria y 5 en secundaria. Además, muchas escuelas cuentan con kits de robótica, retroproyectors, aulas digitales, aulas móviles y otros recursos.

La actualización del equipamiento no ha ido a la par que su crecimiento. En las escuelas se encuentra una heterogeneidad muy grande de equipos según calidad y capacidad de trabajo. Hay equipos, como las XO, que ya cumplieron su ciclo y poco aportarán a la implementación del Currículo Nacional. Asimismo, el acceso a la Internet funciona en la mayoría de las escuelas con muchas limitaciones.

Hay mucho material digital en las redes de acceso gratuito que podría ser aprovechado por el profesorado. Para que ello suceda de la mejor forma, se requiere capacitarlo para que sepa discriminar, escoger lo mejor, saber combinar el uso de recursos convencionales con los recursos digitales.

En síntesis, las condiciones en las que se aplicará la competencia digital en las escuelas son muy variadas y dependerán fundamentalmente de las siguientes variables:

La disponibilidad y capacidad de equipamiento y materiales digitales.

El tiempo en que diariamente, semanal, quincenal o mensualmente pueden acceder los docentes y estudiantes al equipamiento y materiales digitales.

Los materiales de apoyo, la calificación y el acompañamiento que se ofrezca a los docentes para hacer uso pedagógico de las herramientas digitales.

¿Cómo programar y evaluar una sesión de clase empleando recursos digitales?, ¿cómo seleccionar recursos?, ¿de dónde pueden obtenerse?, etc.

Las visitas de quien dirige este blog a realizado en varias escuelas del país muestran que el tiempo de acceso de los estudiantes al equipamiento y recursos digitales es muy reducido. En muchos casos únicamente 45 minutos a la semana o cada quince días. La pregunta que surge es ¿qué habilidades pueden lograr docentes y estudiantes en ese período de tiempo?

Ciertamente que hay necesidad de entrenar a los docentes, especialmente a los directores y coordinadores del aula de innovación en el uso óptimo del equipamiento. Supone, por ejemplo, saber organizar horarios de uso,

contar con referencias informativas relacionadas con un stock de recursos posible de utilizarse según las áreas curriculares.

De otro lado, el uso de recursos digitales implica cambios en la metodología y didáctica que no deberían descuidarse. El desarrollo de la clase cambia: la disciplina, la concentración, la colaboración, los recursos de aprendizaje, entre otros. El desafío es cómo evaluar esas formas de trabajo.

El Currículo Nacional establece estándares de logro para las capacidades que deben conseguirse en la competencia curricular TIC. Los estándares deben ser traducidos en desempeños. Es un asunto para el cual es recomendable que formule orientaciones y ejemplos prácticos de cómo trabajarlos, teniendo en cuenta la realidad de las escuelas. La impresión que se tiene es que mientras no se mejore la calidad del equipamiento de la mayoría de las escuelas, será difícil plantearse desempeños como los que pueden desprenderse del Currículo Nacional.

Capacidades de la Competencia transversal: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

- Personaliza entornos virtuales
- Gestiona información del entorno virtual
- Interactúa en entornos virtuales
- Crea objetos virtuales en diversos formatos

Una cuestión final sobre la implementación de la competencia TIC: ¿cuánto aporta el entorno de fuera de la escuela en el desarrollo de habilidades digitales? Seguramente mucho, pero hay que saberlo orientar. Es otro campo en el que los docentes requieren igualmente capacitación.

2.2.3. Uso de las TIC: beneficios y condicionantes

La pregunta que debemos contestar como docentes es ¿qué beneficios obtenemos en el uso de las TIC? Ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere unas condiciones específicas que aseguren que se lleva a cabo en las condiciones más favorables.

Fundamentalmente debemos destacar las siguientes condiciones previas para la utilización de las TIC:

- Debes contar con un material básico: ordenador, escáner, cámara de fotos digital, impresora, proyector y conexión a internet.
- Debes saber manejar ciertas aplicaciones básicas: elaborador de presentaciones, generador de páginas web y un entorno de e-learning.
- Debes tener conocimientos a nivel de usuario de Microsoft Office o similar, así como de gestión de cuentas de correo, chats y foros.
- Debes actualizar tus conocimientos sobre las TIC
- El alumnado debe estar preparado para trabajar en pequeños grupos mostrando suficiente colaboración y respeto por el material
- No basar toda la intervención educativa en las TIC, ya que se trata de un sistema complementario a los tradicionales.
- Es aconsejable que el alumnado cuente con un ordenador y una conexión a Internet en sus domicilios, así como el mismo nivel de desempeño en el uso del mismo.

¿Y qué beneficios obtenemos de su uso en nuestra intervención educativa?

- Flexibilidad: los programas son variados y se adaptan a nuestras necesidades que por otra parte son parecidos, lo que nos facilita la generalización en el uso de un programa a otro.
- Versatilidad: podemos conectarlo a una infinidad de periféricos que permite trabajar en múltiples formatos.
- Interactividad: es la gran propiedad de las TIC que hace que podamos acceder en poco tiempo a diferente información y materiales de aprendizaje.
- Conectividad: hace posible trascender del marco cerrado del centro y hace posible instaurar conexiones internas y externas compartiendo información y propuestas educativas entre diferentes centros educativos.

2.2.4. Dificultades para la incorporación de las TIC en Educación Física

Podemos distinguir los siguientes factores que influyen en la lenta incorporación de las TIC en el ámbito educativo:

- Baja o inadecuada dotación en los centros de materiales informáticos
- Bajo nivel de preparación del profesorado para su utilización.
- Desconfianza del profesorado hacia las posibilidades educativas de las TIC comprándolo con los métodos tradicionales.
- Aspectos organizativos del propio centro, más orientados a metodologías tradicionales.

Concretamente para la Educación Física se acentúa la dificultad ya que la carga horaria es escasa y no podemos permitirnos el lujo de perder tiempo de práctica real con frecuencia. Si bien, su uso es interesante como por ejemplo en los siguientes supuestos:

- La pizarra interactiva ofrece un soporte que ayuda sobremedida a la explicación y adquisición de sus contenidos teórico-prácticos de la orientación en la naturaleza (uso de la brújula y mapa, recorridos señalados).
- Igualmente, el proyector permite visionar presentaciones elaboradas para plasmar mapas conceptuales que relacionen contenidos, así como para plasmar grabaciones realizadas de coreografías o representaciones del propio grupo-aula.
- Y para cualquier presentación de contenidos dando la posibilidad de que los alumnos trabajen sobre él, lo transformen y compartan con otros alumnos y alumnas de otros lugares, pudiendo ser evaluados en sus conocimientos.
- Así como para aspectos organizativos y de gestión de la propia asignatura. Como por ejemplo el uso de una PDA que sustituya el cuaderno del profesor ampliando así sus posibilidades.

Como hemos podido observar el uso de las TIC aporta enormes posibilidades educativas, sin embargo, no acabamos de despegar y el

desarrollo de la tecnología va muy por delante de su utilización real en las aulas.

Podemos concluir diciendo que la cuestión es ¿qué posibilidades me ofrece el uso de las TIC en nuestra área de las que podamos aprovechar para mejorar la enseñanza? La calidad de las respuestas constituirá la motivación para realizar los cambios necesarios en el uso de las TICs y aspectos organizativos en el proceso enseñanza aprendizaje.

El uso que el profesorado da a los materiales pone de manifiesto un determinado modelo de enseñanza, refleja un modo de concebir la sesión y está estrechamente vinculado a cualquier proceso de innovación educativa. Gran parte del éxito de muchas experiencias educativas innovadoras se explica a través del uso que en ellas se hace de los materiales que, en la mayoría de los casos, se convierten en uno de los aspectos más visibles del cambio provocado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El carácter práctico de la educación física hace que los recursos materiales para la práctica físico-deportiva sean los materiales más utilizados, a los que mayor atención se ha prestado desde la teoría y sobre los que se han dirigido muchas de las iniciativas prácticas de carácter innovador en esta área. Algunas de ellas se orientan a la introducción de nuevos materiales, otras a la recuperación del uso de materiales que se utilizaban antes, otras a la construcción y reciclaje de materiales y otras a dar usos nuevos a materiales convencionales. Sin embargo, la innovación en educación física también tiene que ver con otros tipos de materiales curriculares y con otras formas de uso.

2.2.5. Aprendizaje Significativo y las TIC

En el aprendizaje significativo las nuevas tecnologías de la comunicación (TIC) dan una multitud de posibilidades, variables y recursos que le permiten dinamizar y motivar los procesos de

enseñanza aprendizaje dentro de las sesiones, ya que estas se convierten dentro de la sociedad del conocimiento una fuente inagotable de información.

González citado por Campos, Garrido Y Castañeda considera que:

“las nuevas tecnologías podrían ayudar a liberar al profesorado de tareas específicas de ayuda al alumnado en el aprendizaje rutinario y repetitivo. Los ordenadores pueden permitirle tiempo disponible para enseñar, para dedicarse a la identificación de los puntos fuertes de su alumnado y facilitar, así, la consecución de los logros individuales apropiados, a través de un aprendizaje significativo”.

Las TIC facilitan de alguna manera gran parte del trabajo docente y más en el campo de la Educación Física ayudando de forma didáctica con las tareas de aprendizajes rutinarios y repetitivos, para así poder facilitar las tareas motrices que se van a ejecutar en la clase.

Son diferentes las áreas de conocimiento que se encuentran inmersas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela, pero este proyecto parte del interés desde el área de la Educación Física, por lo cual a continuación se expone el concepto del mismo y su didáctica para el desenvolvimiento en el aula.

2.3. Terminología Especializada.

A

App: Una app es una aplicación o programa informático diseñado para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos. Existen aplicaciones de todo tipo y su uso se ha popularizado gracias a las tablets y los teléfonos móviles inteligentes.

Autoaprendizaje: Técnica de enseñanza que se basa en utilizar la curiosidad y las ganas de aprender del alumno. El papel del educador dentro del autoaprendizaje es facilitar y fomentar esta curiosidad, poniendo todos los medios posibles a disposición del estudiante.

B

Blended Learning: Técnica educativa que combina las clases tradicionales con el aprendizaje online o móvil.

Blog Educativo: Un sitio web en el que uno o varios autores publican contenido libremente. Los blogs abren numerosas posibilidades a la educación online, ya que extienden la clase al mundo online. Éstos pueden ser creados por alumnos, profesores o por ambos conjuntamente.

C

Cloud: También conocido como “La Nube”. Se refiere al alojamiento de información en Internet. El contrario sería el alojamiento de datos en un equipo físico como un ordenador portátil o de sobremesa.

Crowdsourcing: Colaboración abierta distribuida. Consiste en externalizar tareas a un grupo de personas o una comunidad, a través de una convocatoria abierta (normalmente online).

Cyberbullying: Cualquier forma de acoso, ya sea psicológico, verbal o físico llevado a cabo a través de medios digitales.

D

Digital Citizenship: Aplicación de los derechos humanos y derechos de ciudadanía a la sociedad de la información y al mundo online. También conocido como ciudadanía digital y una de las asignaturas de futuro.

E

Ebook: Libro digital.

ExamTime: Plataforma de aprendizaje online gratuita que incluye todo lo necesario para aplicar las nuevas tecnologías a la educación. Con ExamTime es posible crear, compartir y descubrir recursos educativos como Mapas Mentales, Fichas de Estudio, Tests y Apuntes Online.

F

FAQ: Siglas de Frequently Asked Questions o preguntas frecuentes en español. La mayoría de los sitios web suelen tener una sección que reúne las preguntas más frecuentes de sus usuarios.

Flashcards: Fichas de estudio utilizadas para memorizar datos, información, vocabulario, etc... Hoy en día éstas son digitales, permitiendo al estudiante acceder a ellas desde cualquier dispositivo con conexión a Internet.

Flipped Classroom: Técnica de enseñanza de vanguardia basada en que los alumnos estudien y preparen las lecciones con anterioridad a la clase gracias al material facilitado por el docente. En la mayoría de los casos, los docentes **usan las nuevas tecnologías para ponerlas en práctica.**

G

Gamificación: El proceso de transformar actividades monótonas o aburridas en juegos o actividades entretenidas para aprender jugando.

Geek: Término usado para referirse a una persona apasionada por las nuevas tecnologías y la informática.

H

Hangout: Videoconferencias múltiples llevadas a cabo en la red social Google Plus.

Hashtag: Cualquier término o palabra precedido por el signo almohadilla (#). Los hashtags son muy habituales en las redes sociales (originalmente en Twitter) para debatir o compartir comentarios sobre temas determinados.

I

Interfaz: El medio mediante el cual el usuario puede comunicarse con una computadora o una plataforma/app concreta. Comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. También conocida como UI o Interfaz de Usuario.

IP: Una etiqueta numérica que identifica a cada dispositivo de manera única en Internet (o cualquier otra red basada en un protocolo IP). Las direcciones IP pueden ser estáticas o dinámicas.

J

Java: Lenguaje de programación publicado en 1995 y en el que se basan muchos otros lenguajes como C#, J#, JavaScript, PHP y Python.

K

Know-How: La traducción directa desde el inglés sería "Saber Cómo". Estas palabras son usadas en los títulos de muchos tutoriales online.

L

Learning: Su traducción textual es “aprendizaje”. Es una palabra muy común en entornos de aprendizaje en línea. La variante “e-learning” no es más que aprendizaje en línea.

LMS: Learning Management System. Un LMS es un programa informático usado para administrar, documentar y seguir el progreso de las actividades de una clase. Con su uso, los profesores y el personal de un centro educativo pueden aumentar su efectividad.

M

Mochila Digital: La mochila digital pretende ser un repositorio que reúna todos los libros digitales que necesita el alumnado para su educación. Actualmente es un proyecto de futuro en el que se encuentran involucradas las editoriales y gobiernos de muchos países.

MOOC: Siglas de Massive Open Online Course (traducido al castellano como Cursos en Línea Masivos y Abiertos). Es una modalidad de educación abierta y gratuita a través de plataformas educativas en Internet. Es una tendencia en expansión que apuesta por la educación gratuita de calidad.

N

Nativo Digital: Todas aquellas personas nacidas durante o con posterioridad a las décadas de los años 1980 y 1990, cuando ya existía una tecnología digital bastante desarrollada y al alcance de muchos, y a las que se les presupone mayor predisposición para entender y adaptarse a las nuevas tecnologías. El término opuesto sería inmigrante digital.

Netiqueta (O netiquette): Conjunto de normas éticas que deben utilizarse en Internet. La Netiqueta no es más que una adaptación de las reglas de etiqueta del mundo real a las tecnologías y el ambiente virtual.

O

OSS: Siglas de Open Source Software (Software de Código Abierto en español). Se trata de aplicaciones informáticas con derechos de autor públicos. Por tanto, cualquier persona puede usarlos y editarlos libremente.

P

PLE: Entorno de Aprendizaje Personalizado. Se trata de un espacio en el que el estudiante cuenta con todo lo relativo a sus estudios y puede disfrutar de una experiencia de aprendizaje más adaptada a sus preferencias y aptitudes. [GoCongr](#) es un gran ejemplo.

Podcast: Archivos multimedia distribuidos online mediante un sistema de redifusión (RSS) que permita suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche cuando quiera.

Post: Artículo o actualización publicada en un blog o en una red social.

Q

QR Code: Un código QR es una imagen en forma de matriz de puntos o un código de barras que almacena información. Para leerlos se necesita un lector de códigos QR.

R

Red Social: Plataforma que conecta y comunica a personas. Las redes sociales tienen su base en la teoría de seis grados de separación, propuesta inicialmente en 1929, que explica que todas las personas del planeta estamos conectadas a través de un máximo de seis personas como intermediarios en la cadena.

RSS: Siglas de Really Simple Syndication. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos, normalmente un blog o podcast.

S

Social Learning: Sinónimo de Aprendizaje Social. Se basa en la idea de que estudiar de una manera colaborativa beneficia el aprendizaje de cada individuo. En él se incentiva el uso de plataformas sociales para alcanzar el objetivo común.

Spam: Se llama spam, correo basura o mensaje basura a los mensajes no solicitados y no deseados (generalmente de tipo publicitario) que recibimos en nuestro email o nuestro blog.

Streaming: Distribución de contenidos multimedia online en tiempo real. El streaming abre multitud de posibilidades para la educación online ya que permite retransmitir una clase sin restricciones geográficas ni de cantidad de alumnos.

T

Tablet: Computadora portátil. Generalmente son planas, táctiles y disponen de conexión a Internet. Una de las más conocidas es el iPad de Apple.

TED: Organización sin ánimo de lucro que proporciona una plataforma para que expertos en distintas áreas, incluida la educativa, den conferencias explicando sus ideas. Estos videos son compartidos en Internet con toda la comunidad virtual.

TICs: Siglas de Tecnologías de la Información y Comunicación. Se refiere a un amplio abanico de tecnologías que permiten la transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas para

crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información. Las Tics son también un paso muy importante en la mejora y modernización de la educación.

U

USB: Siglas de Universal Serial Bus. El USB fue diseñado para estandarizar la conexión de periféricos a computadoras y otros dispositivos y hace referencia precisamente a este punto o puerto de conexión.

V

Virus: Aplicación maliciosa que tiene por objetivo alterar el funcionamiento normal de una computadora, sin permiso del usuario.

W

Webinar: Conferencia web entre dos o más personas que permite a los asistentes interactuar y compartir documentos y aplicaciones. Los webinars se han popularizando enormemente en los últimos años y son ideales para realizar tutoriales o clases a distancia.

Wiki: Sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples usuarios. El wiki más conocido es Wikipedia.

Y

Youtube: Sitio web en el que los usuarios pueden subir y compartir videos. Es el segundo buscador más grande del mundo después de Google.

2.5. Hipótesis

Enseñar utilizando una metodología basada en el programa 2.0 provoca un aumento en la motivación de los estudiantes del 1er año "A" de la I.E. N°

020 “HILARIO CARRASCO VINCES”, entonces se logrará la mejora de los aprendizajes y los desempeños del área.

2.4.1. Variables

Independiente:

Programa 2.0

Dependiente:

Mejora de los aprendizajes.

2.5. Aplicación metodológica

2.5.1. Tipo de investigación

Una vertiente de la metodología de investigación-acción que ha modificado la concepción tradicional en que se estudia a las personas como objeto de investigación es la investigación-acción participativa. Esta se caracteriza por atender de manera directa a los intereses del universo que estudia (Alcocer, 1998).

Dada su naturaleza, esta metodología es aplicable y se refiere a que su aplicación toda vez que propicia la participación de la comunidad en los procesos de transformación propios. Por ello es utilizada en las áreas de la sociología, educación, medicina, administración y economía, cuando se trabaja con proyectos de desarrollo comunitario como es nuestro caso.

2.5.2. Población y muestra

Población

La población está determinada por 124 alumnos del 1er año de educación secundaria de la I.E. “HILARIO CARRASCO VINCES” N° 020-CORRALES, entre ellos encontramos a 65 mujeres y 59 varones que son la totalidad de alumnos matriculados en este año de estudios.

Muestra

La muestra está representada por los 30 alumnos del 1ro "A" de la Institución Educativa "HILARIO CARRASCO VINCES" N° 020 Corrales, entre ellos encontramos a 20 mujeres y 10 varones cuyas edades se encuentran entre los 11 a 14 años de edad.

2.6. Métodos y Técnicas

2.6.1 Técnicas e instrumentos de recolección de información.

En realidad, toda investigación, pero en especial la investigación-acción, es una secuenciación de diagnósticos que intentan explicar la realidad y reorientar las acciones para lograr su cambio.

Una de las principales características del muestreo cualitativo es su intrínseca relación con la teoría. Éste se constituye en el pilar de la teoría que acompaña a toda investigación, ya que toda indagación sobre la realidad conlleva la construcción de conocimiento acerca de la misma, conocimiento que ejemplifica, complejiza, profundiza, confirma o diverge con los presupuestos teóricos previamente construidos. Si bien uno de los objetivos fundantes de la investigación-acción es la investigación como diagnóstico que guiará la acción, no por ello deja de aportar conocimiento sobre el problema abordado ya que lo contextualiza en un tiempo y espacio con los actores sociales reales en él implicados. Esto posibilita enriquecer cuestiones y constructos teóricos.

2.7. Procesamiento y Análisis de los Datos

En el momento de recolección de datos se seleccionan y construyen instrumentos, que en realidad suponen métodos y técnicas.

El método conforma el sustento teórico de las diversas técnicas que derivan de él. Por este motivo se lo define como un conjunto de técnicas. Éstas brindan las prescripciones y los procedimientos para la construcción de los instrumentos concretos, en los cuales se plasmará una selección entre múltiples alternativas posibles.

Por ejemplo, en la construcción de un cuestionario partimos del método de encuesta, método que por su importante desarrollo se ha constituido además en un tipo de diseño de investigación: la investigación por encuesta o survey. Este método supone la aceptación de los principios que fundamentan una manera de obtener información a través de los propios actores sociales.

a) Instrumentos de Campo

La técnica del cuestionario, se concreta en un instrumento destinado a conseguir respuestas a preguntas, utilizando un impreso o formulario que la persona que responde llena por sí misma.

Desde la investigación-acción el tipo de cuestionario que se utiliza más frecuentemente es el construido con preguntas abiertas que permiten una mayor extensión y complejidad en la respuesta.

Generalmente, cuando se diseña un cuestionario se piensa en construirlo sólo con preguntas abiertas o cerradas; sin embargo, existen otras formas que son eficaces, entre ellas podemos mencionar los disparadores o frases inconclusas, especialmente para lo explícito de "modelos" que permiten conocer puntos de vista diversos.

El modelo es el "deber ser", el ideal construido social e individualmente, actúa en y con nosotros sin que muchas veces tengamos conciencia de ello, de allí la importancia de explicitar estas representaciones sociales. Este reconocimiento se puede realizar a través de frases tales como: Un buen docente se caracteriza por... Un "buen alumno" es el que... Una "buena" escuela es la que...

La técnica de la entrevista, una de las más usuales en metodología cualitativa, se concreta en un instrumento por el cual una persona solicita, cara a cara, información a otra; puede ser desde una conversación libre hasta una interrogación estructurada.

Los tipos de entrevista se establecen en función del grado de control externo que se procura ejercer sobre las respuestas. La entrevista estructurada con una guía de preguntas es la que ejerce mayor control externo sobre las respuestas. La entrevista no estructurada o en profundidad permite una mayor expresión individual y espontaneidad y el abordaje de cuestiones no previstas.

Esto permite muchas veces complejizar la realidad estudiada; desde la mirada del "otro" pueden surgir dimensiones no previstas por el investigador, pero también cuestiones no significativas para el problema abordado.

La entrevista dirigida ejerce un grado medio de control externo sobre las preguntas a través de un esquema temático que optimiza la utilización del tiempo y evita los vacíos de información sobre determinadas cuestiones.

La observación, es un método básico para adquirir información sobre el mundo que nos rodea. Así pues, la observación debe ser rehabilitada en todos los lugares donde permita reconocer la complejidad de los fenómenos (Morin, E.: 1997).

La observación científica se diferencia de la observación común por una serie de características que han sido señaladas, entre otros autores, por Selltitz (1976); éstas son:

- Sirve a un objetivo ya formulado de investigación.
- Está planificada sistemáticamente.
- Se relaciona con proposiciones más generales en lugar de ser presentada como una serie de curiosidades interesantes.

Esta relación es muy importante para diferenciar la observación casual de la científica.

Muchas veces se han observado casualmente determinados acontecimientos, pero no se los ha insertado en un marco de comprensión teórica que los resignifique.

Ejemplos históricos son los relatos de los viajeros - observación casual - sobre los habitantes de zonas "remotas" y los estudios antropológicos -

observación científica - realizados por los etnógrafos; la observación que realizan las madres sobre aspectos del desarrollo psicomental del niño (observación casual) y la observación científica que realiza la teoría psicogenética.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Estadístico Tecnológico de la Institución.

La aplicación de las nuevas tecnologías en las Instituciones Educativas sigue sin tener una correcta implantación dentro del sistema educativo peruano y más

concretamente en el área de Educación Física, convirtiéndose así en objeto de debate actualmente. En este estudio se realizó un análisis sobre la formación en tecnologías de la información y comunicación (TIC) de los maestros de Educación Física en la Institución Educativa N° 020 “HILARIO CARRASCO VINCES” del distrito de Corrales, y el uso que le dan a la hora de impartir sus clases. La muestra del estudio fue de un total de 30 estudiantes. Se aplicó un cuestionario sobre los conocimientos TIC y el uso de éstas aplicadas tanto al centro de forma general como al área de Educación física concretamente. Los resultados mostraron que no todos los profesores cuentan con una buena formación en herramientas TIC básicas y el 100% consideran que introducirlas en clase de Educación Física tiene consecuencias positivas, pero solo una minoría las utiliza para impartir la materia y además sin cambiar sus roles tradicionales. Es decir, en la mayoría de los casos los recursos TIC utilizados por los docentes no aportan nada novedoso al área y son sustitutos del libro de texto, agenda y enciclopedias.

1. Inventario Tecnológico, Institución Educativa 020 “HILARIO CARRASCO VINCES” – Corrales –Tumbes

Cuadro N° 01

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS	CANTIDAD
Televisores	03
Canal cerrado de TV	NO

Emisora propia	NO
Portátiles	01
Tabletas	NO
Aulas móviles	NO
Computadores de mesa	42
Reproductores de DVD	02
Cámara digital	01
Cámara filmadora	01
Tablero digital	NO
Video Beam	NO
Equipo de sonido	02
Grabadoras	02
Consola de sonido	01
Sistema de cámaras	NO

Luego de conocer la infraestructura tecnológica y el equipamiento con que cuenta la institución educativa, se procedió a elaborar la tabla de resultados con el fin reunir los datos no solo de las herramientas tecnológicas más importantes encontradas en la elaboración del inventario tecnológico, sino también del recurso humano con que cuenta la institución educativa participante en el proceso de investigación, con la finalidad de obtener

información importante sobre las posibilidades de acceso que tanto los alumnos como los docentes tienen a las herramientas.

Es de anotar que el análisis se realizó teniendo en cuenta la cantidad de recursos disponibles y no el tiempo real de uso por parte de los alumnos ni de los docentes.

Alfabetización digital

Al analizar esta categoría en las diferentes dimensiones y/o competencias, desde los postulados de Área (2012) y demostradas por el docente en cuanto al manejo y dominio de las TIC, se podría reconocer que los docentes en su mayoría tienen un acercamiento básico a las TIC. Los resultados obtenidos ponen de manifiesto que hay una estrecha relación entre el grado de alfabetización en TIC de los docentes y sus posibilidades de uso e integración en la enseñanza.

Cuadro N° 02

Anexo 1. formato de observación FORMATO DE OBSERVACIÓN DE CLASE ASOCIADO AL USO E INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL 1° "A" SECUNDARIA DE LA I.E."H.C.V" N° 020		
OBJETIVO: Evidenciar los usos e integración de las TIC en las prácticas pedagógicas por parte de profesores de educación física de la básica secundaria		
Recomendaciones generales: Observar cada una de las acciones de los docentes en los procesos de la clase y diligenciar el siguiente formato		
1. IDENTIFICACIÓN		
FECHA: _____	LUGAR: _____	INSTITUCIÓN EDUCATIVA: _____
OBSERVADOR: _____	DOC OBSERVADO: _____	GRADO: _____
NÚMERO DE ESTUDIANTES: ____	LUGAR DE LA CLASE: _____	DURACIÓN DE LA OBSERVACIÓN: ____
OBJETIVO DE LA CLASE: _____ _____ _____	LOGROS: _____ _____ _____	

Dimensión disponibilidad de medios y acceso a Internet.	SI	NO
¿Dispones de conexión a Internet en tu casa?		
¿Hay conexión a Internet en tu institución Educativa		
¿Tienes computadora en casa?		
¿Usas todos los días la computadora en casa?		
¿Y en el colegio la usas mucho?		

Dimensión profesorado y uso de la TICs	ninguno	algunos
¿Cuántos de tus profesores usan las tecnologías en sus áreas?		
¿El profesor o profesora te soluciona dudas que puedas tener con el uso de las nuevas tecnologías?		

Dimensión Educación Física y el uso de las TICs.	SI	NO
¿Crees que el uso de las tecnologías te facilita las tareas escolares del área de E.F.?		
¿Utilizas o has utilizado algún tipo de tecnología en la clase de Educación Física?		
¿Crees que sería divertido el uso de la TICs en la clase de Educación Física?		
¿Piensas que te ayudaría el uso de las TICs a mejorar tus habilidades en la clase de Educación Física?		
¿Crees que el uso de la tablet haría más Interesante las actividades en la clase de Educación Física?		

Dimensión Personal	SI	NO
¿Tienes teléfono Móvil?		

3.2. Propuesta de la Unidad Didáctica y sus Sesiones para la Aplicación del Programa 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA: “La Educación Física 2.0”

1. Presentación de la Unidad Didáctica – Justificación.

La Unidad Didáctica está diseñada para el primer año de Educación Secundaria, concretamente en el área de Educación Física, en la I.E. N° 020 “HILARIO CARRASCO VINCES- Corrales, un curso que siempre se le ha visto sin importancia pero que en estos últimos años ha cobrado relevancia dentro de la formación integral del alumnado.

El colegio cuenta con recursos informáticos necesarios para hacer nuestra UU.DD (Ordenadores de sobremesa y portátiles, aula virtual, internet permanente).

Uno de los fundamentos de la presente unidad, es fomentar el deporte, las tecnologías y la compatibilidad que podemos encontrar entre las dos. Aprovechando la temática se quiere potenciar, el uso de recursos tecnológicos como medio para el proceso de enseñanza-aprendizaje fomentando la práctica de deporte, el conocimiento de la existencia de deportes menos conocidos y desde una dinámica de aprendizaje lúdico y divertido, con la motivación que supone la Educación Física y con los recursos de las TIC.

2. COMPETENCIAS.

2.1 Objetivos generales de etapa.

Competencia: INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES: en la práctica de diferentes actividades físicas (Juegos, deportes, actividades pre deportivas) implica poner en juego los recursos personales para una propia interacción social., Inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empatía y pertinente a cada situación, de igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo en común, en la práctica de diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos deportivos.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

-Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices: supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otros.

- crea y aplica estrategias y tácticas de juego: supone emplear recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.

3. Una de las competencias más importantes para el TFG presente, es la **competencia de la información y la competencia digital**, se contribuye a través del uso de las TIC, a través del móvil, Tablet, internet, reloj o pulsera para conectar con el deporte.

4. La competencia de autonomía e iniciativa personal se promueve al explorar las posibles soluciones y adquirir una manera autónoma para enfrentarse a los problemas. Se contribuirá a esta competencia, viendo algún video lúdico del tema deportivo con las TIC y haciendo un debate.

5. Temporalización.

La Unidad Didáctica se compone de 8 sesiones de una duración de 90 minutos cada semana.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00/10:00		3ª Sesión		
10:00/11:00				

11:00/12:00		1ª Sesión		4ª Sesión	
12:00/12:30	R	E	CR	E	O
12:30/13:15			2ª Sesión		
13:15/14:00			5ª Sesión		

6. Metodología

En la presente Unidad Didáctica, el alumno aprenderá conocimientos nuevos con una participación activa, divertida y muy práctica, cohesionado con el trabajo en equipo.

En primer lugar, en esa Unidad Didáctica se trabajará partiendo de un modelo de educación constructivista como se ha dicho a lo largo del presente TFG, donde el alumnado irá descubriendo su propio conocimiento como base a sus conocimientos propios y anteriores a la UU.DD. Parafraseando con autores como Pérez (2002) asegura que el constructivismo es enfoque de aprendizaje a través de la reflexión de nuestras experiencias, se construye nuestro entendimiento del mundo en que se vive. En donde, cada uno de nosotros tiene sus reglas y modelos mentales, los cuales permiten dar sentido a nuestras experiencias.

Por otro lado, el Constructivismo, dice Méndez (citado por Pérez, 2002) “es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano”. Es decir el conocimiento previo da nacimiento a un conocimiento nuevo en la persona.

Un aspecto a tener en cuenta será la manera de trabajar, motivando al alumno y con diferentes ritmos de aprendizaje e intentando estar siempre a la altura de lo que cada alumnado requiere.

Habrán dos tipos de trabajo, el individual con el que se puede apreciar la responsabilidad y la autonomía personal y el trabajo en grupo, con el que se

puede evaluar la participación, la implicación, la colaboración y la relación entre sus iguales.

La presentación de las actividades será sobre todo en soporte digital pero también se presentarán en formato de papel para darle más dinamismo a las actividades.

7. Temas transversales.

Se trabajarán en la Unidad Didáctica los siguientes temas transversales:

a) Las TIC

b) La actividad física

c) La educación en valores para la ciudadanía.

8. Actividades.

Nota: las sesiones tendrán una duración de una hora 30 minutos aproximadamente, pero se tiene en cuenta que una hora no es una hora en una clase, ya que hay interrupciones o cosas inesperadas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

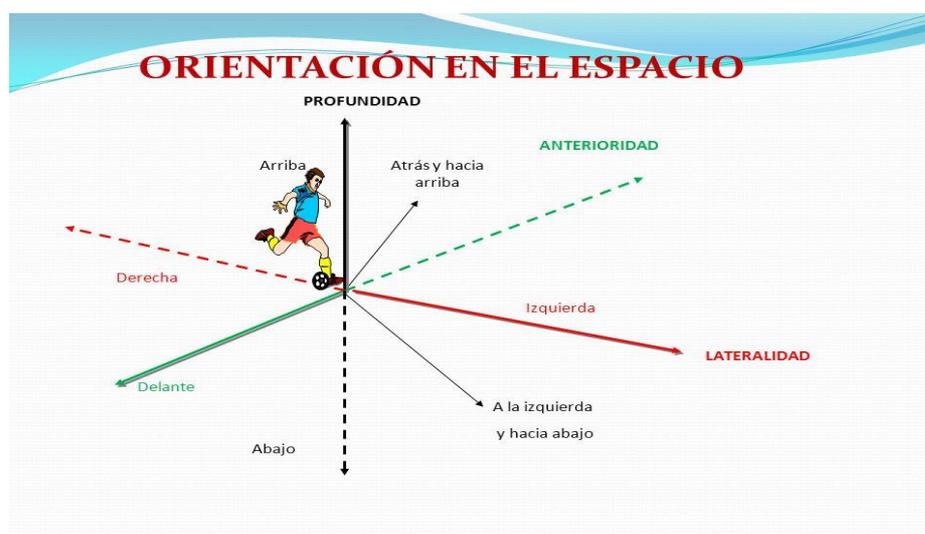
NOMBRE DE LA SESIÓN: Posiciones espaciales, adelante, atrás, arriba, abajo, izquierda, derecha, etc. Iniciación a los deportes con balón.

Área	COMP	CAPACIDAD	CONOCIMIENTO	EVALUACIÓN		
				DESEMPEÑO	VALORES	INSTRUM.
EF	1	Identifica la fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia en juegos conocidos y nuevos.	Noción de las capacidades físicas de fuerza, velocidad, flexibilidad y resistencia	Ejecuta posiciones espaciales de adelante/atrás, arriba/abajo, izquierda/derecha, etc.	Respeto a sus compañeros durante las sesiones de aprendizaje.	Lista de cotejo.
		ACTITUD: Disfruta de la práctica de actividades físicas.				

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>INICIO: En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente inicia la clase dando la bienvenida a todos los estudiantes ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión elaborando algunas preguntas: ¿Qué conocen sobre la importancia que tiene el ser humano en el dominio de las diferentes posiciones? <p>Demostramos con el uso de las TIC la importancia que tiene el dominio de las posiciones en la iniciación deportiva.</p> <p>https://slideplayer.es/slide/3915170/</p>	<p>Silbato.</p> <p>Pelotas.</p>
DESARROLLO	<p>Realizar desplazamientos y detenciones, siguiendo ritmos o consignas, por ejemplo: avanzar a paso y cuando se dice “rojo” detenerse, dar una vuelta y continuar enseguida.</p> <p>Abrir o cerrar una o ambas manos en forma rítmica, también alternando.</p> <p>De modo similar, iniciar con el puño cerrado, ir extendiendo sucesivamente cada uno de los dedos. Luego a la inversa.</p> <p>Trasladarse de un lugar a otro arrojando el balón hacia arriba y cogerlo sin que caiga al suelo.</p> <p>Botear el balón, un bote y giro, un bote y una flexión de piernas, un bote y un salto estos ejercicios de manera consecutiva.</p>	<p>Ficha de trabajo.</p> <p>Silbato.</p>

	<p>Juego: mundo</p> <p>Los alumnos forman un círculo y se designara un número a cada jugador del círculo. Uno inicia el juego parándose en el dentro del círculo, lanza el balón y dice un número este coge el balón y dice stop, y, todos se paran, da tres saltos y trata de matar al jugador que se encuentra más cerca. A la tercera matada el jugador queda fuera.</p>	
CIERRE	<p>El profesor debe de apoyar a los alumnos menos capaces de nombrar partes del cuerpo y sugerirle posibles combinaciones.</p> <p>Se les pregunta cuál ha sido la importancia de la actividad realizada.</p> <p>Se les sugiere realizar el aseo personal para seguir con las actividades del día.</p>	Ficha de trabajo.

Imagen del video proyectado del portal de internet YouTube



Sesión realizada el día 25 de setiembre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES" – Corrales, con los alumnos del 1er año "A". En esta primera fase de introducción a los juegos con pelota, se trató de orientar la iniciación al voleibol ya que era la siguiente sesión de la Unidad, a pesar que fue nuestra primera sesión hubo mucha expectativa por parte de los alumnos ya que se dialogó sobre la importancia de la aplicación de este proyecto en las sesiones de Educación física.

Este trabajo de iniciación a los deportes con pelota y que se orientó al voleibol sirvió para que los alumnos propusieran dentro de la clase otro tipo de actividades similares a las que proponíamos y teníamos en mente desarrollar, esta fue una gran experiencia ya que con el aporte de los alumnos la sesión fue muy activa, ya que participaron los alumnos de manera personal y en pequeños grupos en el desarrollo de la sesión.

SESIÓN N° 2

TITULO: Practicamos deportes colectivos (voleibol).

ÁREA	Educación Física	CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	2°	DURACIÓN	120"
DOCENTE RESPONSABLE					FECHA	17-10-19	

I. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los estudiantes a través del juego se relacionen y practiquen la disciplina deportiva del voleibol.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras).

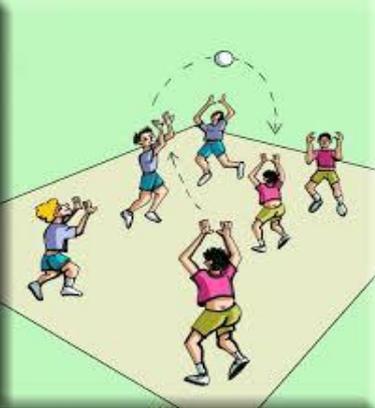
III. ENFOQUE TRANSVERSAL: enfoque de derechos

Enfoque transversal	Acciones observables
Enfoque de derechos	Docentes promueven oportunidades para que los estudiantes ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.

Antes de la sesión

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Utilizar las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje de la disciplina del Voleibol.	Aula virtual, Programa educativo 2.0, plataforma deportiva.

IV. momentos de la sesión

Estrategias y/o actividades	MATERIALES O RECURSOS
<p>INICIO: En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente inicia la clase dando la bienvenida a todos los estudiantes ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión elaborando algunas preguntas: ¿Qué conocen sobre la disciplina del voleibol? ¿Cómo podemos hacer ejercicios para calentar nuestro organismo? ➤ Demostramos con el uso de las TIC la historia y los fundamentos básicos del voleibol. 	<p>Aula virtual, Programa educativo 2.0</p>
<p>DESARROLLO:</p> <p>Apreciación: El voleibol, vóleibol, volibol, vólibol, balonvolea o simplemente vóley (del inglés volleyball), es un deporte que se juega con una pelota y en el que dos equipos, integrados por seis jugadores cada uno, se enfrentan sobre un área de juego separada por una red central.</p> <p>1.- Nombre del juego: SUICIDO. Formación: Filas. Lugar: Cancha de voleibol. Material: Ninguno. Objetivo: Desarrollar velocidad y reconocer el área del juego. Explicación: Se coloca a los alumnos por filas detrás de la línea del campo de voleibol. A la señal, los de la primera fila saldrán corriendo y tocarán con ambas manos la línea de ataque del campo más próximo a ellos, luego deberán volver al punto de partida y volver a tocar la línea final. De ahí irán a la línea central y volverán a la línea de ataque del otro campo regresando a la línea media, de ahí correrán hasta la línea final del otro campo donde terminarán el recorrido.</p> <p>Reglamento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Se debe tocar todas las líneas con ambas manos de lo contrario se debe repetir el tramo incumplido. 2) Gana aquel que finalice el recorrido total primero. <p>2.- Juego: Los cinco pases</p> <p>Propósito: Desarrollar la capacidad de reacción para el aprendizaje del voleo.</p> <p>Descripción del juego: Se forman dos equipos, el equipo en posición de la bola realizan pases de voleo, mientras todos sus miembros cuentan la cantidad de voleos ejecutados, el equipo contrario trata de interceptar el balón y si lo consigue comienzan a realizar pases de voleo.</p> <p>Reglas: No se puede interceptar la bola, cogiendo la bola ni agarrando empujando o golpeando al contrario, se acredita un punto cada cinco pases realizados por equipo, gana el equipo con más puntos a final del tiempo determinado.</p> <p>Material/espacio: Espacio delimitado y una bola</p> <p>Variantes de la actividad</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Hacer el juego utilizando mano baja. b. Combinar los diferentes fundamentos. 	 

3.- El saque adquiere, en el voleibol moderno, una gran relevancia. No sólo porque a través de él se puede ganar un punto, sino también perderlo a favor de nuestro rival. Cada punto se inicia con un saque del balón desde detrás de la línea de fondo. Se lanza el balón al aire y se golpea hacia el campo contrario buscando los puntos débiles de la defensa del adversario.

SAQUE SOBRE LA MANO O SAQUE TENIS

El saque tenis tiene un grado de agresividad muy superior al saque bajo mano.

Técnica: Los pies deben de estar paralelos frente al campo contrario. El pie contrario a la mano con que se golpeará debe de estar más adelantado. El peso del cuerpo estará sobre la pierna atrasada. El balón deberá estar sostenida con una mano por delante del cuerpo y se lanzará al lado del brazo con que se golpeará. El brazo que golpeará el balón debe de hacer un movimiento hacia arriba y hacia atrás de la cabeza, y luego regresarlo hacia adelante para que el antebrazo y la mano se alinean para pegar al balón. El golpe deberá ser con la palma de la mano o la parte baja de la misma, y el brazo deberá de estar completamente extendida.

4.- Reglas básicas: En el juego, son seis jugadores en el campo y todos deben evitar que el balón bote en el suelo.

Cuando la pelota sale del campo, la contabilizamos como falta, sacando el equipo contrario.

Solo es posible dar como mucho tres toques por equipo antes de mandar el balón al equipo contrario

Si la pelota toca el suelo del lado del equipo sacador, el equipo contrario tiene la oportunidad de sacar. Si la pelota toca el suelo del lado del equipo receptor, el equipo sacador puede realizar el saque nuevamente. El punto se le otorga al equipo que no haya permitido que la pelota toque el suelo.

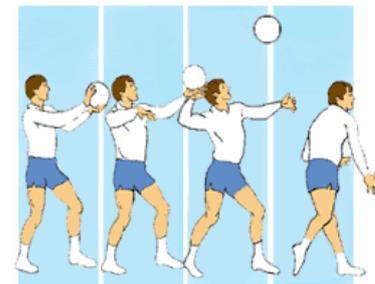
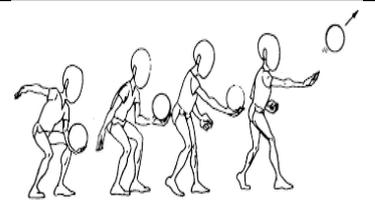
5.- Ejercicios para el aprendizaje del voleibol:

Nivel 1: Los contendientes, cada uno con un balón se ubican en ambos lados de la cancha. Aquí el practicante lanzar el balón por encima de la red y debe buscarlo y atraparlo del otro lado.

Nivel 2: Es similar al nivel anterior, solo que el toque se hará con los antebrazos de un lado a otro con un rebote previo.

Nivel 3: Seguidilla de toques con los antebrazos de un lado a otro de la red.

Nivel 4: Abriendo las piernas, uno frente al otro, se proseguirá a lanzar el balón por el aire y atravesar al compañero de piernas abiertas, buscando atrapar el balón antes que rebote dos veces.



<p>Nivel 5: Simulando el entrenamiento anterior pero haciendo un toque con los dedos por encima de su compañero, se buscará pasar por debajo del compañero y hacer un toque con los antebrazos.</p>	
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se finaliza la sesión. ➤ Se reúne a los estudiantes y se les plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué les pareció la clase? ¿Qué aprendimos hoy? ➤ Nos organizamos para realizar nuestros haceos personales. 	

V. EVALUACION

TIPO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
<p>Diagnostica () Formativa (X) Sumativa ()</p>	<p>-Participa en juegos cooperativos en pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego.</p>	<p>Intangible: organizan y presentan un juego cooperativo</p> <p>Tangible: Elabora un dibujo sobre activación corporal</p>	<p>-Lista de cotejo</p> <p>- Rubrica de evaluación</p>

ALUMNO PRACTICANTE

Imagen del video proyectado del portal de internet YouTube



Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=PIB1jhNCqis>

Sesión realizada el día 2 de octubre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES" – Corrales, con los alumnos del 1er año "A". Presentación de la actividad de manera virtual durante 15", la siguiente

actividad que es el inicio al voleibol con la aplicación del programa nos permitió observar de manera clara todo el proceso metodológico de los fundamentos de esta disciplina deportiva. Justo después se hizo una pequeña explicación a pie de campo, de cómo funciona este proceso tratando de realizarlo con el aporte de los estudiantes ya que con lo observado ellos aportaron a que la sesión sea mucho más activa.

3º Sesión

La segunda sesión de la UU.DD comenzará con la escucha de los datos obtenidos por el alumnado, de la actividad mandada en la sesión 1. Después se les pedirá a los alumnos que hagan un PowerPoint con deportes alternativos, historia, curiosidades, normativas, etc.

En la pizarra digital se proyectará y se expondrá una presentación esquemática preparada para la unidad donde finalmente en su propia casa podrán realizar un trivial deportivo que se encuentra en la aplicación de Play Store para Android para motivar al alumnado.

(La aplicación se llama Trivia Quiz Deportes)

9.9 Imagen de la aplicación Trivia Quiz Deportes

Aunque parezca obvio demasiadas veces se nos olvida, que para que haya aprendizaje real, tienen que darse varias circunstancias: que el que vaya a aprender tenga un nivel de atención e interés alto, si no se aburre, y que decida aprender. Ningún entrenador puede hacer que un jugador aprenda si este no quiere. Y por eso es fundamental ser atractivo con el grupo y motivarlo para que quiera aprender, al mismo tiempo que mantenemos su nivel de intensidad alto, con alegría y actividad. Para que puedan disfrutar aprendiendo y aprender disfrutando.

3ª Sesión

TITULO: Practicamos deportes colectivos (futbol).

ÁREA	Educación Física	CICLO	IV	GRADO Y SECCIÓN	1°	DURACIÓN	120"
DOCENTE RESPONSABLE						FECHA	25-10-19

I. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los estudiantes a través del juego se relacionen y practiquen la disciplina deportiva de futbol.

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras).

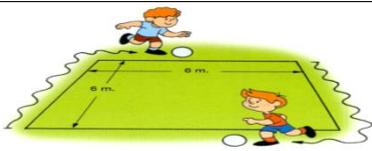
III. ENFOQUE TRANSVERSAL: enfoque de derechos

Enfoque transversal	Acciones observables
Enfoque de derechos	Docentes promueven oportunidades para que los estudiantes ejerzan sus derechos en la relación con sus pares y adultos.

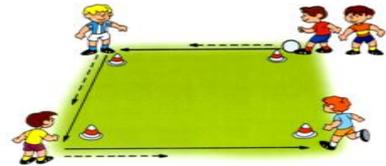
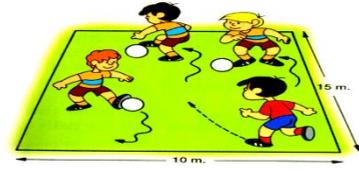
Antes de la sesión

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos se utilizarán en esta sesión?
Utilizar las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje de la disciplina de futbol.	Aula virtual, Programa educativo 2.0, plataforma deportiva.

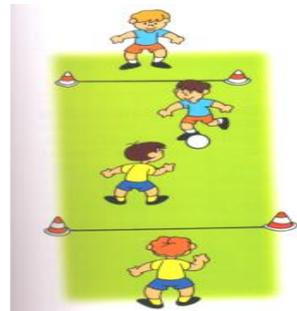
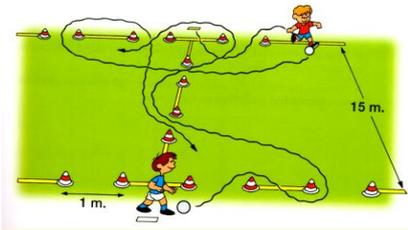
IV. momentos de la sesión

Estrategias y/o actividades	MATERIALES O RECURSOS
<p>INICIO: En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente inicia la clase dando la bienvenida a todos los estudiantes ➤ El docente da a conocer el propósito de la sesión elaborando algunas preguntas: ¿Qué conocen sobre la disciplina del futbol? ¿Cómo podemos hacer ejercicios para calentar nuestro organismo? ➤ Demostramos con el uso de las TIC la historia y los fundamentos básicos del futbol. 	Aula virtual, Programa educativo 2.0
<p>DESARROLLO: En grupo clase conducen el balón.</p> <p>1.- juegos de trio</p>	

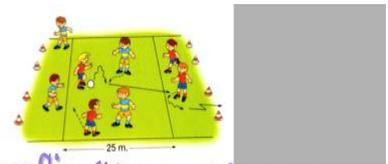
2.- juego de cuarteto con carrera



3.- juegos reducidos de futbol (3 contra 3).



4.- Juegos de laberinto



DEFENDER Y CONTRAATACAR EN LA SITUACION 1:1

RECEPCION DEL BALON CON POSTERIOR REGATE AL CONTRARIO

5.- Juegos de entrada.

<p>6.- juegos simplificados 2 contra 2</p>	
<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se finaliza la sesión. ➤ Se reúne a los estudiantes y se les plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué les pareció la clase? ¿Qué aprendimos hoy? ➤ Nos organizamos para realizar nuestros haceos personales. 	

V. EVALUACION

TIPO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
<p>Diagnostica () Formativa (X) Sumativa ()</p>	<p>-Participa en juegos cooperativos en pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego.</p>	<p>Intangible: organizan y presentan un juego cooperativo Tangible: Elabora un dibujo sobre activación corporal</p>	<p>-Lista de cotejo - Rubrica de evaluación</p>

(Anexo 3)



Sesión realizada el día 09 de octubre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES" – Corrales, con los alumnos del 1er año "A".

El juego del fútbol está ligado a la infancia, alejándolo de todo aquello que suponga una actividad formal para el niño. Hasta nuestras rutinas educativas, bien enfocadas, pueden mantener un componente de diversión: comer, vestirse, dormir y por supuesto entrenar, pueden divertirle tanto o más que cualquier aparato tecnológico. La diversión de un niño mientras aprende el fútbol sala le sirve para liberar esa energía inagotable, le ejercita en sus funciones motrices. Es, en definitiva, algo esencial para su desarrollo y que mejor manera de realizarlo en la escuela donde se guarda un orden en el aspecto formativo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

4ª Sesión

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 020 "Hilario Carrasco Vines" - Tumbes

ÁREA : Educación Física
GRADO : 1ro
DOCENES : Ana Gómez Barranzuela
Elva Zurita Huaygua
Yoni Chuyes García

I.- TÍTULO: "Conocemos la historia del futsal"

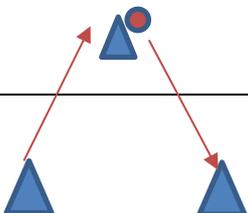
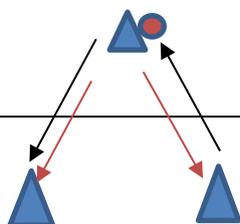
II.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>COMP. Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices</p> <p>CAP. Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices</p>	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades (lúdicas, deportivas y otras).	Presta atención activamente a las actividades propuestas.	registro
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES		
ENFOQUE INTERCULTURAL	Docente previene y afronta de manera directa toda forma de discriminación.		
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	Docente promueve el espíritu emprendedor de los estudiantes.		

III.- PREPARACIÓN DE LA CLASE

- ✓ ¿Qué es el futsal?
- ✓ ¿Qué diferencia hay entre el fútbol y el futsal?
- ✓ ¿Cómo creen que se juega el futsal?

IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS DE LA SESIÓN	TIEMPO
INICIO	45 min
<ul style="list-style-type: none"> • Saludamos y damos la bienvenida a todos os estudiantes. • Hablamos sobre la historia de futsal. (exposición en video aplicando el programa 2.0) 	
DESARROLLO	60 min
<p>Calentamiento: circulaciones (formados en círculo)</p> <p>1.- triángulo.</p>  <p>2.-</p> 	

<p>3.-</p> <p>4.-</p> <p>5.-</p>	
CIERRE	
<ul style="list-style-type: none"> • Agradecemos a los estudiantes por la actividad realizada. • Realizamos alguna interrogantes referentes a la actividad desarrollada <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué les pareció la clase? ○ ¿Qué aprendimos hoy? ○ ¿Creen que es importante practicar este deporte? • Nos organizamos para realizar nuestros aseos personales. 	15 min

MEDIOS Y MATERIALES

A.-MATERIALES

- Silbato
- Conos
- Platos
- Balones de futsal.

B.-MEDIOS

- Plataforma deportiva
- Aula / auditorio

Ana Gómez Barranzuela

Elva Zurita Huaygua

Yoni Chuyes García

Sesión realizada el día 16 de octubre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 “HILARIO CARRASCO VINCES” – Corrales, con los alumnos del 1er año “A”.

En esta sesión se expuso los Power Point encargados en la cuarta sesión sobre la historia del futsal, para dar importancia a este deporte que ha entrado al circuito de los deportes escolares.

Se comentó sobre lo difícil que es manejar un balon que no da bote y la velocidad que tiene este deporte, el tiempo que tienen jugándolo que reconocieron que solo lo hacen en tiempo de las clasificatorias de los juegos nacionales deportivos escolares, pero no lo hacen con regularidad durante el año.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

5ª Sesión

I.-DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN	TUMBES	DRET / UGEL	TUMBES
INST. EDUC.	N° 020 HILARIO CARRASCO VINCES-CORRALES	DOCENTE	
GRADO	PRIMERO	SECCIÓN	“A”
UNIDAD		SESIÓN N° 05	02
N° HORAS	03	FECHA	25-09-2019

II.-TÍTULO: NOS DIVERTIMOS PRACTICANDO FUTSAL (PASE, RECEPCIÓN Y CONDUCCIÓN).

III.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Interactúa a través de sus habilidades socio motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas(lúdicas, deportivas y otras). Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve_ la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa con actitud positiva. Trabajan en equipo sin discriminar. 	Registro de asistencia.
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES		
Enfoque de igualdad de género.	<ul style="list-style-type: none"> Llega a la hora indicada. Respeto a sus compañeros de clase. Se fomenta la valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. 		

IV.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

- ¿Desarrollan trabajo en equipo?
- ¿Tienen seguridad para realizarlo?

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS DE LA SESIÓN	TIEMPO
INICIO	30 min
<ul style="list-style-type: none"> Saludamos cordialmente a los estudiantes e invitamos a trasladarse al centro de cómputo para hacer un pequeño repaso mediante unos videos de algunos fundamentos del futsal como: PASE, CONTROL Y CONDUCCIÓN DEL BALÓN. Dinámica: pásame la frase. 	

<https://www.youtube.com/watch?v=gYufcG9Tbv4> PASE Y CONTROL

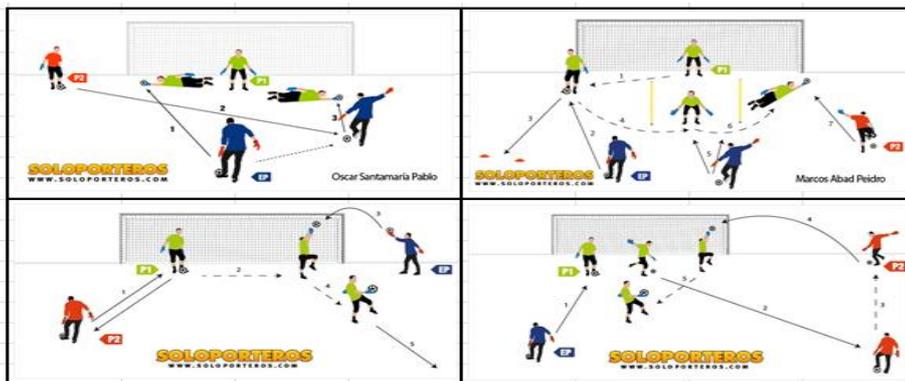
<https://www.youtube.com/watch?v=SDgPw4Le9IQ> CONDUCCIÓN DEL BALÓN

- Luego los invitamos a la plataforma deportiva, y se les hace hincapié en poner en práctica las normas de convivencia antes de empezar la actividad a desarrollar.
- Realizamos una dinámica de animación(mar, tierra y aire)
- Luego se explica los ejercicios de calentamiento a realizar.
 - ✓ Movimientos de articulaciones (cabeza, hombros, brazos, cintura, rodillas, tobillos, estiramientos).
 - ✓ Activación orgánica a través de carreras continuas, laterales, eskipin, etc.

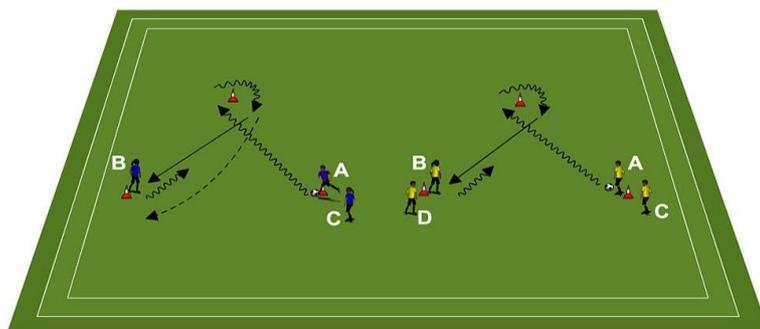
DESARROLLO

➤ Juego: los abrazos (trabajo de arqueros)

1.- Cada alumno desarrollará este tipo de ejercicios para ver si tienen las cualidades para poder ser arqueros.

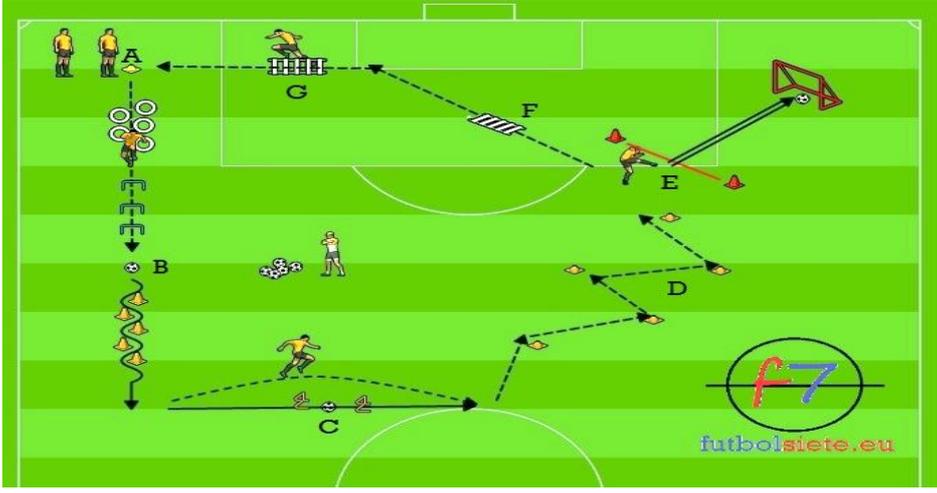


2.- Ahora los de 4 forman un triángulo A se traslada con el balón y pasa a B, B hace lo mismo y pasa a C.



3.- Realizamos un circuito donde realizan los fundamentos técnicos y demuestran sus habilidades. (Duración 20")

60 min

	
CIERRE	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes sentados en círculo reflexionan lo aprendido, las profesoras les harán las siguientes preguntas <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué aprendimos hoy? 2.- ¿Qué dificultades tuvieron para desarrollar los ejercicios planteados? 3.- ¿Cómo lo resolvieron y que les parecieron los ejercicios? 4.- ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo? • Se sienten motivados a seguir practicando el deporte desarrollado (futsal). • Los estudiantes pasaran a los SS.HH. a realizar sus haceos personales. 	30 min

ANEXOS:

MATERIALES Y RECURSOS:

A.- MATERIALES:

- Silbato
- Aros
- Balones de futsal
- Conos

B.- RECURSOS:

- Centro de Cómputo
- Campo deportivo/ plataforma

PRACT. YONI CHUYES GARCÍA



Enlace:

<https://www.google.com.pe/search?biw=1344&bih=591&tbm=isch&sxsr=ACYBGNTTj8OuVwWxkQwn7CyHJVIDP4YLg%3A1576581733960&sa=1&ei=Zbr4XYKdOtTItQaN6ovoBw&q=como+se+desarrolla+el+juego+conducci%C3%B3n+y+pases&oq=como+se+desarrolla+el+juego>

Sesión realizada el día 23 de octubre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES" – Corrales, con los alumnos del 1er año "A".

Sesión número 5, en este trabajo ha salido a resaltar el trabajo a través de la aplicación de un circuito don se encuentran todos los fundamentos de este deporte, los alumnos con mucha habilidad pudieron mantener un trabajo activo durante el tiempo propuesto para el mismo.

Hay que resaltar el trabajo que se realizó al inicio, referente al trabajo de arqueros, este fue de mucho valor ya que varios alumnos demostraron tener las condiciones para poder jugar en esa posición, siempre ponen énfasis en el tipo de pelota ya que esta es pesada y dura para su edad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

SESIÓN N° 06

I.-DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN	TUMBES	DRET/ UGEL	TUMBES
INST. EDUC.	N°020 HILARIO CARRASCO VINCES-CORRALES	DOCENTE	
GRADO	PRIMERO	SECCIÓN	"A"
UNIDAD		SESIÓN N° 06	02
N° HORAS	03	FECHA	30-10-2019

II.-TÍTULO: NOS DIVERTIMOS PRACTICANDO FUTSAL (FUNDAMENTOS TÉCNICOS).

III.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Interactúa a través de sus habilidades socio motrices</p> <ul style="list-style-type: none">Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices	<ul style="list-style-type: none">Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras).Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve_ la integración de sus	<ul style="list-style-type: none">Participa con actitud positiva.Trabajan en equipo sin discriminar.	<p>Registro de asistencia.</p>

	pares de distinto género y con desarrollo diferente.		
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES		
Enfoque de igualdad de género.	<ul style="list-style-type: none"> • Llega a la hora indicada. • Respeto a sus compañeros de clase. • Se fomenta la valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. 		

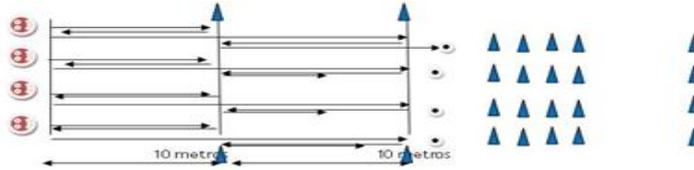
IV.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

- ¿Desarrollan trabajo en equipo?
- ¿Tienen seguridad para realizarlo?

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

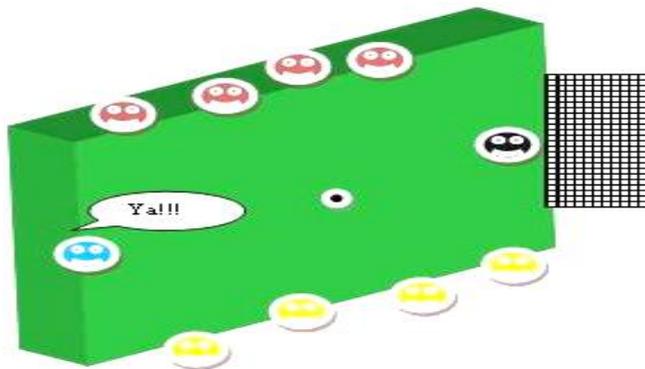
MOMENTOS DE LA SESIÓN	TIEMPO
INICIO	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Saludamos cordialmente a los estudiantes e invitamos a trasladarse al centro de cómputo para hacer un pequeño repaso mediante unos videos de algunos fundamentos del futsal como: PASE, CONTROL Y CONDUCCIÓN DEL BALÓN. ○ Dinámica: pásame la frase. <p>https://futboldesde1972.blogspot.com/2014/02/sesion-de-entrenamiento-de-futbol-sala.html CONDUCCIÓN DEL BALÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Luego los invitamos a la plataforma deportiva, y se les hace hincapié en poner en práctica las normas de convivencia antes de empezar la actividad a desarrollar. ○ Realizamos una dinámica de animación(mar, tierra y aire) ○ Luego se explica los ejercicios de calentamiento a realizar. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Movimientos de articulaciones (cabeza, hombros, brazos, cintura, rodillas, tobillos, estiramientos). ✓ Activación orgánica a través de carreras continuas, laterales, eskipin, etc. 	30 min
DESARROLLO	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego: los abrazos (Formamos 6 grupos) 	

1.- Cada equipo obtendrá un balón de futsal a unos 5 – 6 metros se colocara un cono y se ubicara un integrante de cada equipo para realizar el pase largo.

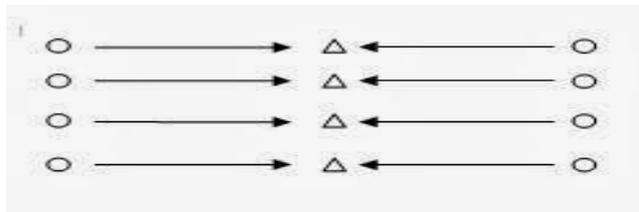


60 min

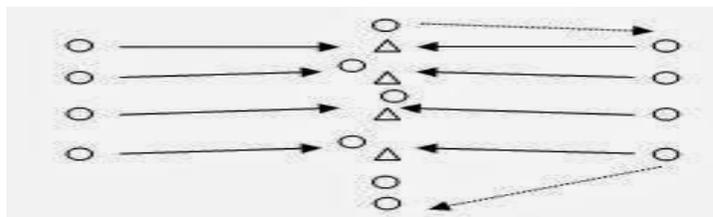
2.- Ahora los 6 equipos están enfrentados de dos en la cual un solo equipo tendrá balón, al sonido del silbato salen los primeros de cada grupo realizando pases cortos y control en zigzag.

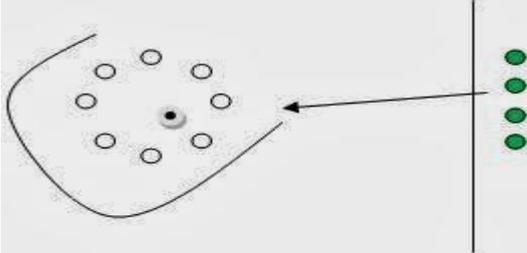


3.- en seguida pasan el balón por las entrepiernas y realizan el mismo ejercicio anterior.



4.- formamos 12 equipos enfrentados de extremo a extremo de la plataforma deportiva para realizar conducción de balón.



<p>Variante: ahora colocara un aro en el centro donde conducirán el balón con la parte interna del pie, mientras que el resto de recorrido lo harán con la parte externa.</p> 	
<p>CIERRE</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes sentados en círculo reflexionan lo aprendido, las profesoras les harán las siguientes preguntas <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué aprendimos hoy? 2.-¿Qué dificultades tuvieron para desarrollar los ejercicios planteados? 3.-¿Cómo lo resolvieron? 4.- ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo? • Incentivamos a los alumnos a seguir practicando el deporte desarrollado (futsal). • Los estudiantes pasaran a los SS.HH. a realizar sus haceos personales. 	<p>30 min</p>

ANEXOS:

MATERIALES Y RECURSOS:

A.- MATERIALES:

- Silbato
- Aros
- Balones de futsal
- Conos

B.- RECURSOS:

- Centro de Cómputo
- Campo deportivo/ plataforma

CHINCHAY DIOSES, Humberto

OYOLA TORRES, Walter

Sesión realizada el día 23 de octubre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 “HILARIO CARRASCO VINCES” – Corrales, con los alumnos del 1er año “A”.

La presente clase nos ha servido para afianzar el trabajo de los fundamentos básicos de este deporte, pudimos realizar un trabajo de manera individualizada lo que nos sirvió para hacer las correcciones necesarias y un trabajo coordinado de equipos, donde los alumnos demostraron que si pueden desarrollar trabajos de táctica de esta disciplina deportiva ya que manejan el lenguaje deportivo que se requiere para el trabajo táctico de equipo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

SESIÓN N° 7

I.-DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN	TUMBES	DRET/ UGEL	TUMBES
INST. EDUC.	N° 020 HILARIO CARRASCO VINCES-CORRALES	DOCENTE	
GRADO	PRIMERO	SECCIÓN	“A”
UNIDAD		SESIÓN N° 07	02
N° HORAS	03	FECHA	06-11-2019

II.-TÍTULO: NOS DIVERTIMOS PRACTICANDO FUTSAL (APLICAMOS EL REGLAMENTO).

III.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Interactúa a través de sus habilidades socio motrices <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades socio motrices 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras). 	<ul style="list-style-type: none"> Participa con actitud positiva. Trabajan en equipo sin discriminar. 	Registro de asistencia.

	<ul style="list-style-type: none"> Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES		
Enfoque de igualdad de género.	<ul style="list-style-type: none"> Llega a la hora indicada. Respeto a sus compañeros de clase. Se fomenta la valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. 		

IV.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

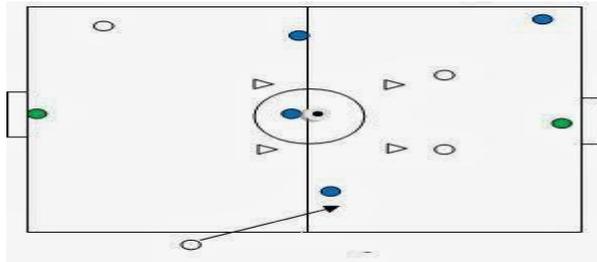
- ¿Desarrollan trabajo en equipo?
- ¿Tienen seguridad para realizarlo?

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS DE LA SESIÓN	TIEMPO
INICIO	
<ul style="list-style-type: none"> Saludamos cordialmente a los estudiantes e invitamos a trasladarse al centro de cómputo para hacer un pequeño repaso mediante unos videos de algunos fundamentos del futsal como: PASE, CONTROL Y CONDUCCIÓN DEL BALÓN. Dinámica: pásame la frase. https://www.youtube.com/watch?v=gYufcG9Tbv4 PASE Y CONTROL CONDUCCIÓN DEL BALÓN Luego los invitamos a la plataforma deportiva, y se les hace hincapié en poner en práctica las normas de convivencia antes de empezar la actividad a desarrollar. Realizamos una dinámica de animación(mar, tierra y aire) Luego se explica los ejercicios de calentamiento a realizar. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Movimientos de articulaciones (cabeza, hombros, brazos, cintura, rodillas, tobillos, estiramientos). ✓ Activación orgánica a través de carreras continuas, laterales, eskipin, etc. 	30 min
DESARROLLO	
<p>10' Juego Real con condicionantes. Explicación: Dos equipos. Uno ataca y otro defiende. El atacante sale desde su área jugando el balón y tiene al pivot en un extremo del campo contrario. Le</p>	

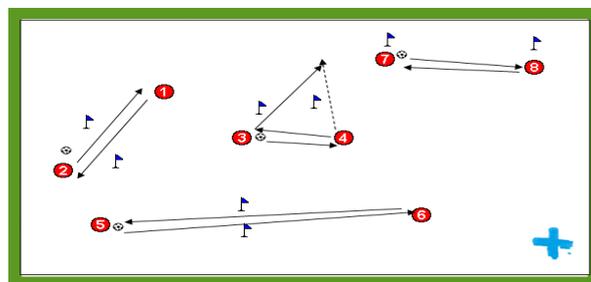
defienden 2 jugadores que les esperan en el campo contrario, con el pivot. Se colocan unos conos desde el centro del campo y en cuadrado de 3x3 donde un jugador del equipo atacante debe obligatoriamente tocar el balón antes de enfrentarse a los defensores, una vez ocurra esto un jugador defensor puede venir a ayudar desde el campo contrario, el otro esperará como pivot del siguiente ataque. Cuando finalicen se produce el ataque a la inversa y dos jugadores del equipo atacante pasan a quedarse como defensores en campo contrario y al revés.

60 min



PARTIDILLO CON REGLA DE GOLES ENTRE CONOS PRACTICANDO LA FILOSOFÍA DEL CONTRAATAQUE.

Por parejas con un balón cada una se van desplazando libremente por el campo y se van pasando el balón raso por las porterías repartidas en el campo. No cerrar el camino de las demás parejas. Disociación de la mirada.



Reglas del
Para conocer

Fútbol Sala
más a fondo

sobre el qué es el fútbol sala hay que reconocer todo lo que compone el reglamento del Fútbol Sala podemos mencionar:

El partido de Futsal tiene un tiempo reglamentario de 40 minutos que corresponden a 20 minutos por período y un descanso de 15 minutos.

Hay 2 lanzamientos de penal, 1 por infracción de algún jugador dentro de su área y se ejecuta a una distancia de 6 metros el otro cuando uno de los equipos tenga acumuladas 5 faltas se ejecutará a una distancia de 10 metros.

- Árbitros en esta categoría existen 4 árbitros, 2 para verificar lo que acontece dentro de la cancha y 2 los que se encargan de las faltas y el tiempo.

<ul style="list-style-type: none"> • En el partido no existen fuera de juego. • • La torpeza o planchazos en contra del rival no están permitidas. • • Cuando ocurre una expulsión de algún jugador el equipo penalizado debe jugar con 5 de sus integrantes por 2 minutos si en ese transcurso ocurre un gol le será permitido completar su equipo nuevamente. • • Los equipos disponen de 1 tiempo muerto que corresponde a 1 minuto, este se solicitará por el entrenador en el momento que su equipo posea el balón. • • Serán permitidos los reemplazos ligeros ósea dichos cambios se pueden hacer con balón en juego, con la característica de que el jugador que sale tiene la oportunidad de volver a jugar. • • No será válido la anotación de gol de 1 saque de salida. • • Saque de banda es realizado con el pie en el lugar donde abandona el campo si el jugador se retrasa 4 segundos se le concederá al contrario. 	
CIERRE	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes sentados en círculo reflexionan lo aprendido, las profesoras les harán las siguientes preguntas <ul style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué aprendimos hoy? 2.- ¿Qué dificultades tuvieron para desarrollar los ejercicios planteados? 3.- ¿Cómo lo resolvieron? 4.- ¿Qué opinan de las reglas de juego? • Incentivamos a los alumnos a seguir practicando el deporte desarrollado (futsal). • Los estudiantes pasaran a los SS.HH. a realizar sus haceos personales. 	30 min

ANEXOS:

MATERIALES Y RECURSOS:

A.- MATERIALES:

- Silbato
- Aros
- Balones de futsal
- Conos

B.- RECURSOS:

- Centro de Cómputo
- Campo deportivo/ plataforma

Sesión realizada el día 23 de octubre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 “HILARIO CARRASCO VINCES” – Corrales, con los alumnos del 1er año “A”.

En esta sesión preparamos a los alumnos para realizar un pequeño campeonato, les mostramos como era la planilla de juego, realizamos ejercicios previos a un partido y revisamos el reglamento (aspectos básicos) para poder jugar y respetar las reglas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

SESIÓN N° 8

I.-DATOS INFORMATIVOS:

REGIÓN	TUMBES	DRET/ UGEL	TUMBES
INST. EDUC.	N° 020 HILARIO CARRASCO VINCES-CORRALES	DOCENTE	
GRADO	PRIMERO	SECCIÓN	“A”
UNIDAD		SESIÓN N° 08	02
N° HORAS	03	FECHA	13-11-2019

II.-TÍTULO: NOS DIVERTIMOS PRACTICANDO FUTSAL (PARTICIPAN JUGANDO).

III.-PROPÓSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>Interactúa a través de sus habilidades socio motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus 	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social y cultural de los pueblos, y evita 	<ul style="list-style-type: none"> Participa con actitud positiva. Trabajan en equipo sin discriminar. 	<p>Registro de asistencia.</p>

habilidades socio motrices	<p>todo tipo de discriminación en la práctica de actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades físicas (lúdicas, deportivas y otras), y promueve_ la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente. 		
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES		
Enfoque de igualdad de género.	<ul style="list-style-type: none"> • Llega a la hora indicada. • Respeto a sus compañeros de clase. • Se fomenta la valoración sana y respetuosa del cuerpo e integridad de las personas. 		

IV.- PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

- ¿Desarrollan trabajo en equipo?
- ¿Tienen seguridad para realizarlo?

V.- MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS DE LA SESIÓN	TIEMPO
<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Saludamos cordialmente a los estudiantes e invitamos a trasladarse al centro de cómputo para hacer un pequeño repaso mediante unos videos de algunos fundamentos del futsal como: PASE, CONTROL Y CONDUCCIÓN DEL BALÓN. ○ Dinámica: pásame la frase. <p>COMO SE DESARROLLA EL JUEGO</p> <p>https://www.google.com.pe/search?biw=1344&bih=591&tbm=isch&sxsr=ACYBGNSQ6moLqWxEmkqmVZ9YkDFtM1Mbjw%3A1576576740088&sa=1&ei=5Kb4Xf_5BMzN</p>	30 min



Realizamos una dinámica de animación para elegir los equipos de manera equitativa

DESARROLLO

PLANILLA DE JUEGO FUTBOL SALA



EQUIPO A:		Faltas acumulativas					Jugadores inicialistas				Tiro inicial			
Campeonato:		1. Periodo	1	2	3	4	5	A.	DES	EXP	SUSTITUCIO	Goles.		
Categoría:		2. Periodo	1	2	3	4	5				sale	entr	1:	2:
Colores:														
No	Nombre del Jugador	GL	Faltas					A.	DES	EXP	SUSTITUCIO	Goles.		
											sale	entr	1:	2:
													3:	4:
													5:	6:
													7:	8:
													9:	10:
													11:	12:
													13:	14:
													15:	16:
													17:	18:
													19:	20:
													21:	22:
													23:	24:
Director Técnico:							Solicitudes de tiempo				25:		26:	
Capitán:							1 Periodo							
Firma Capitán:							2 Periodo							
EQUIPO B:		Faltas acumulativas					Jugadores inicialistas				Tiro inicial			
Colores:		1. Periodo	1	2	3	4	5	A.	DES	EXP	SUSTITUCIO	Goles.		
		2. Periodo	1	2	3	4	5				sale	entr	1:	2:
No	Nombre del Jugador	GL	Faltas					A.	DES	EXP	SUSTITUCIO	Goles.		
											sale	entr	1:	2:
													3:	4:
													5:	6:
													7:	8:
													9:	10:
													11:	12:
													13:	14:
													15:	16:
													17:	18:
													19:	20:
													21:	22:
													23:	24:
Director Técnico:							Solicitudes de tiempo				25:		26:	
Capitán:							1 Periodo							
Firma Capitán:							2 Periodo							
Oficiales de Arbitraje:							HORARIO				RESULTADO			
JUEZ							PERIOD	INICIA	TERMIN					
ARBITRO							PRIMER			X				
EQUIPO GANADOR:							SEGUN			X				
Marcador Final:							EXTRA			X				

60 min

Practica entre equipos duración 10" (por sorteo)

	
CIERRE	
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes sentados en círculo reflexionan lo aprendido, las profesoras les harán las siguientes preguntas <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué aprendimos hoy? 2.- ¿Qué dificultades tuvieron para jugar este deporte? 3.- ¿Cómo lograron jugar y respetar su reglamento? 4.- ¿Qué opinan de las habilidades que hay que tener para jugar este deporte? • Los estudiantes pasaran a los SS.HH. a realizar sus haceos personales. 	30 min

ANEXOS:

MATERIALES Y RECURSOS:

A.- MATERIALES:

- Silbato
- Aros
- Balones de futsal
- Conos

B.- RECURSOS:

- Centro de Cómputo
- Campo deportivo/ plataforma

CHINCHAY DIOSES, Humberto

OYOLA TORRES, Walter

Sesión realizada el día 23 de octubre del 2019 en el patio de la I.E. N° 020 “HILARIO CARRASCO VINCES” – Corrales, con los alumnos del 1er año “A”.

En esta sesión los alumnos demostraron lo que se ha venido trabajando en 6 sesiones, observamos parte de un video como parte de nuestro trabajo y los invitamos a participar en un pequeño campeonato entre compañeros de aula, donde, estos demostraron tener dominio de juego y respeto por las reglas de juego.

8.9. INTERDISCIPLINARIEDAD

La presente Unidad Didáctica está íntimamente relacionada con el área de Educación Física.

8.10. EVALUACIÓN

Sabiendo que partimos desde cero o que saben muy poco del tema los alumnos, se pretende crear un aprendizaje significativo.

La evaluación formativa se utilizará de forma continuada, con los trabajos en grupo y la observación directa.

La evaluación formal, con la evaluación grupal en la última sesión, y se podrá comprobar si nuestros alumnos han llegado a alcanzar los objetivos propuestos en la Unidad Didáctica.

8.10.1 Criterios de Evaluación

- Conoce y comprende los deportes nuevos y los adaptados a las necesidades educativas especiales, así como las características más importantes.
- Impulsa las capacidades de trabajo en equipo y ayuda a sus compañeros.
- Tiene un buen contacto con las tecnologías de la información.

- Desarrolla habilidades de aprendizaje a través de las tecnologías de la información.
- Desarrolla una postura de respeto a sus compañeros y al material escolar.

8.10.2 Herramientas de Evaluación

- Observación directa mediante tabla (Anexo 4)
- Trabajos colectivos
- Cuestionario de preguntas.

8.10.3 Ponderación de la Evaluación.

- Observación Directa 25%
- Pruebas 25%
- Trabajos colectivos 25%
- Cuestionario final 25%

8.11 Atención a la diversidad

- Se reconocerá el esfuerzo de los alumnos con dificultades en el aprendizaje con refuerzos positivos.
- Los cuestionarios tendrán varios niveles de dificultad.

8.12. Espacios y recursos

- Pizarra digital
- Proyector
- Ordenador de sobremesa y portátil
- Biblioteca (si se requiere)

- Pulsera inteligente
- Teléfono Móvil
- Powerpoint
- Internet (YouTube, blog, etc.)
- Material escolar
- Material deportivo (pelota kin-ball, petos, etc.)

Dimensión disponibilidad de medios y acceso a Internet.

1. ¿Dispones de conexión a Internet en tu casa? SÍ _____ NO_____
2. ¿Hay conexión a Internet en tu institución Educativa SI___ NO___
3. ¿Tienes computadora en casa? SI___ NO___
4. ¿Usas todos los días la computadora en casa? SI___ NO___
5. ¿y en el colegio la usas mucho? SI___ NO___

Dimensión profesorado y uso de la TICs

6. ¿Cuántos de tus profesores usan las tecnologías en sus áreas?
7. ¿El profesor o profesora te soluciona dudas que puedas tener con el uso de las nuevas tecnologías?

Dimensión Educación Física y el uso de las TICs.

8. ¿Crees que el uso de las tecnologías te facilita las tareas escolares del área de E.F.?
9. ¿Utilizas o has utilizado algún tipo de tecnología en la clase de Educación Física?
10. ¿Crees que sería divertido el uso de la TICs en la clase de Educación Física?

11. ¿Piensas que te ayudaría el uso de las TICs a mejorar tus habilidades en la clase de Educación Física?

12. ¿Crees que el uso de la tablet haría más interesante las actividades en la clase de educación física?

Dimensión Personal

13. ¿Tienes teléfono Móvil?

3.3. Resultados del Pre Test

En el primer apartado dirigido a recoger datos sobre el acceso a internet, es decir, preguntas referidas a la disponibilidad de recursos TIC en el recinto escolar del encuestado y en su casa como medio disponible.

Tabla 1

Dimensión disponibilidad de medios y acceso a Internet.	SI	NO
¿Dispones de conexión a Internet en tu casa?	24%	76%
¿Hay conexión a Internet en tu institución Educativa	100%	0%
¿Tienes computadora en casa?	42%	58%
¿Usas todos los días la computadora en casa?	95%	5%
¿Y en el colegio la usas mucho?	16%	84%

Dimensión profesorado y uso de la TICs	ninguno	algunos
¿Cuántos de tus profesores usan las tecnologías en sus áreas?	21%	79%

¿El profesor o profesora te soluciona dudas que puedas tener con el uso de las nuevas tecnologías?	53%	47%
--	-----	-----

Dimensión Educación Física y el uso de las TICs.	SI	NO
¿Crees que el uso de las tecnologías te facilita las tareas escolares del área de E.F.?	100%	0%
¿Utilizas o has utilizado algún tipo de tecnología en la clase de Educación Física?	32%	68%
¿Crees que sería divertido el uso de la TICs en la clase de Educación Física?	100%	0%
¿Piensas que te ayudaría el uso de las TICs a mejorar tus habilidades en la clase de Educación Física?	95%	5%
¿Crees que el uso de la tablet haría más Interesante las actividades en la clase de Educación Física?	100%	0%

Dimensión Personal	SI	NO
¿Tienes teléfono Móvil?	88%	12%

3.4. Resultados del Post Test

En el primer apartado dirigido a recoger datos sobre el acceso a internet, es decir, preguntas referidas a la disponibilidad de recursos TIC en el recinto escolar del encuestado y en su casa como medio disponible.

Tabla 1

Dimensión disponibilidad de medios y acceso a Internet.	SI	NO
¿Dispones de conexión a Internet en tu casa?	24%	76%
¿Hay conexión a Internet en tu institución Educativa	100%	0%
¿Tienes computadora en casa?	42%	58%
¿Usas todos los días la computadora en casa?	95%	5%
¿Y en el colegio la usas mucho?	16%	84%

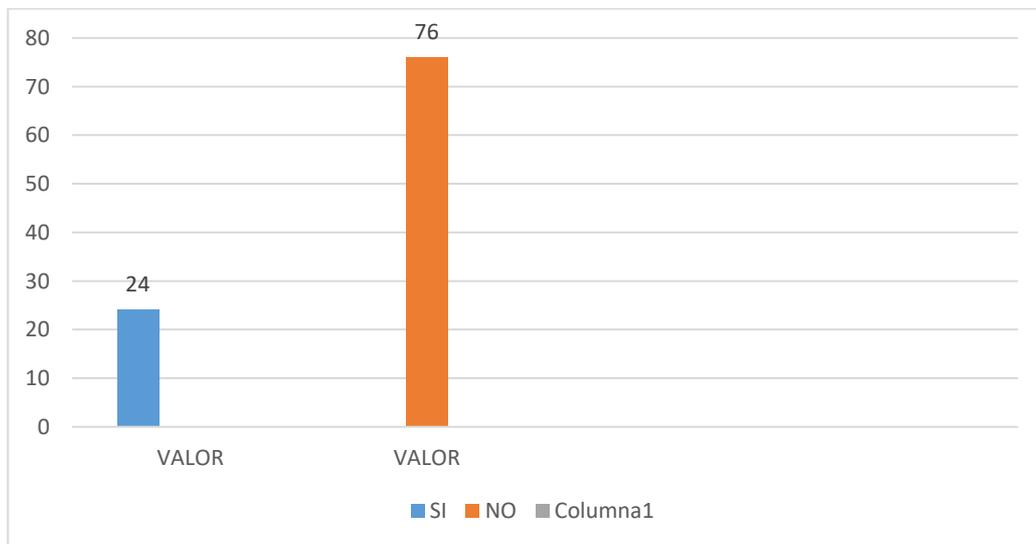
Dimensión profesorado y uso de la TICs	ninguno	algunos
---	---------	---------

¿Cuántos de tus profesores usan las tecnologías en sus áreas?	21%	79%
¿El profesor o profesora te soluciona dudas que puedas tener con el uso de las nuevas tecnologías?	53%	47%

Dimensión Educación Física y el uso de las TICs.	SI	NO
¿Crees que el uso de las tecnologías te facilita las tareas escolares del área de E.F.?	100%	0%
¿Utilizas o has utilizado algún tipo de tecnología en la clase de Educación Física?	32%	68%
¿Crees que sería divertido el uso de la TICs en la clase de Educación Física?	100%	0%
¿Piensas que te ayudaría el uso de las TICs a mejorar tus habilidades en la clase de Educación Física?	95%	5%
¿Crees que el uso de la Tablet haría más Interesante las actividades en la clase de Educación Física?	100%	0%
Dimensión Personal	SI	NO
¿Tienes teléfono Móvil?	88%	12%

TABLA N° 01: Dimensión disponibilidad de medios y acceso a Internet.

¿Dispones de conexión a Internet en tu casa?

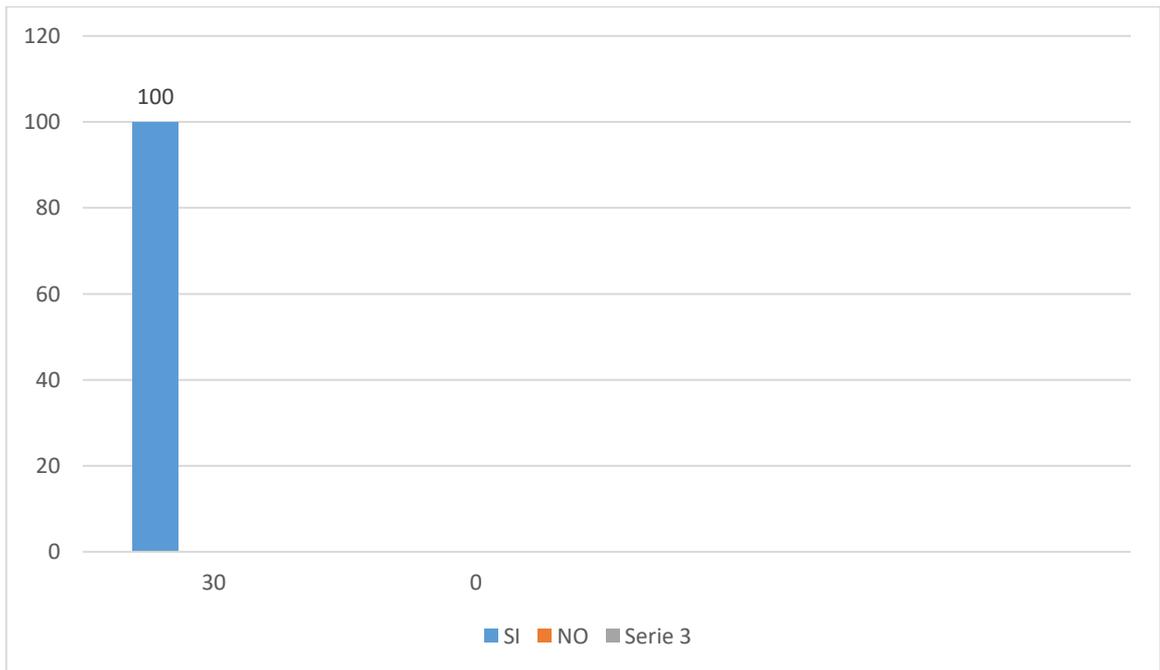


Cuadro N° 01

Disp. Int. en casa	CANTIDAD	Porcentaje
SI	7	24%
NO	23	76%

En el cuadro podemos apreciar que en esta dimensión son muy pocos alumnos los que tienen acceso al internet en sus domicilios, es la Institución Educativa donde hacen mayor uso de este recurso, podemos apreciar que solo 7 que representa el 24% tienen internet en sus casas mientras 23 que representa el 76% no tienen acceso de internet en sus casas.

Tabla N° 02: ¿Hay conexión a Internet en tu institución Educativa?

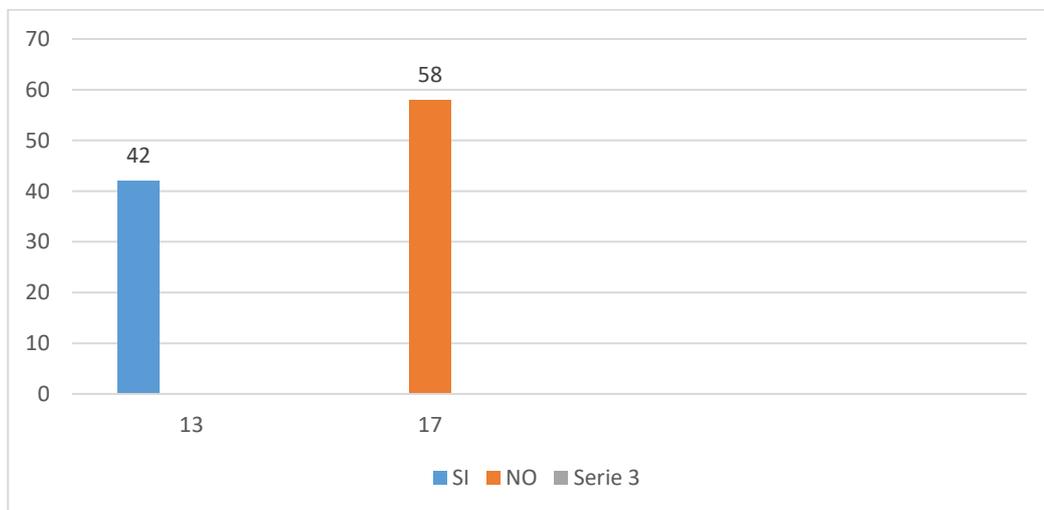


Cuadro N° 02

Hay internet en tu I.E.	Cantidad	Porcentaje
SI	30	100%
NO	-	-

En el siguiente cuadro podemos apreciar que el alumnado testado en su totalidad (30) han respondido que en la Institución Educativa si cuenta con internet este 100% nos da a conocer que si hacen uso de este medio en la escuelas.

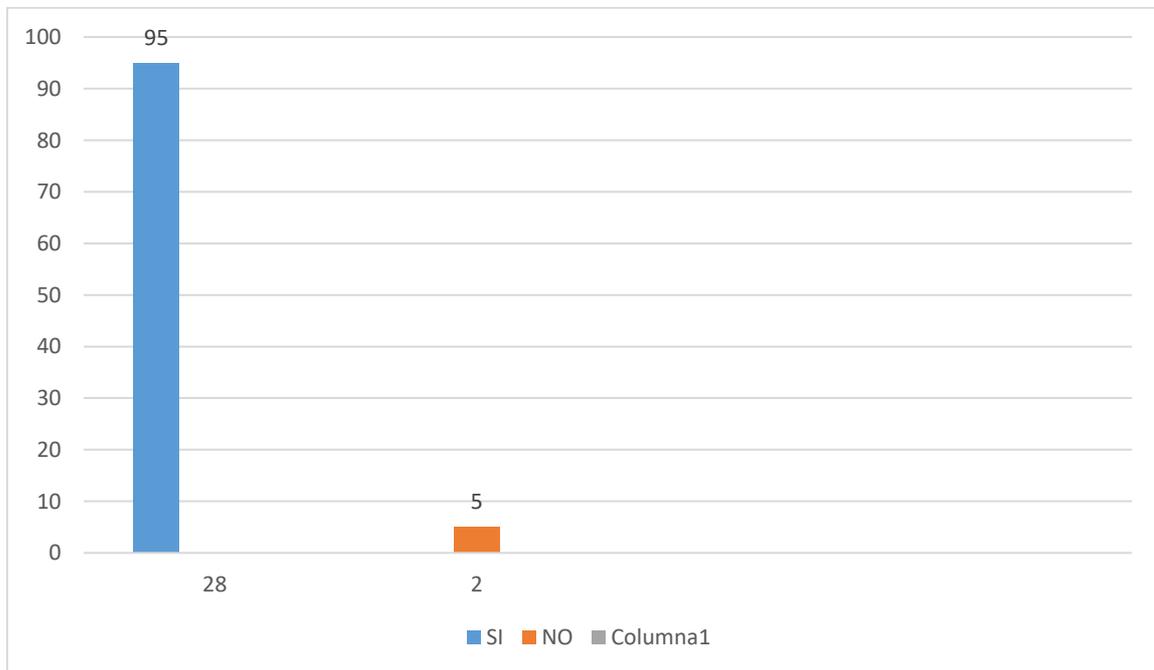
Tabla N° 03: ¿Tienes computadora en casa?



Cuadro N° 03

Tienes Comp. En tu casa	Cantidad	Porcentaje
SI	13	42%
NO	17	58%

Tabla N° 04: ¿Usas todos los días la computadora en casa?

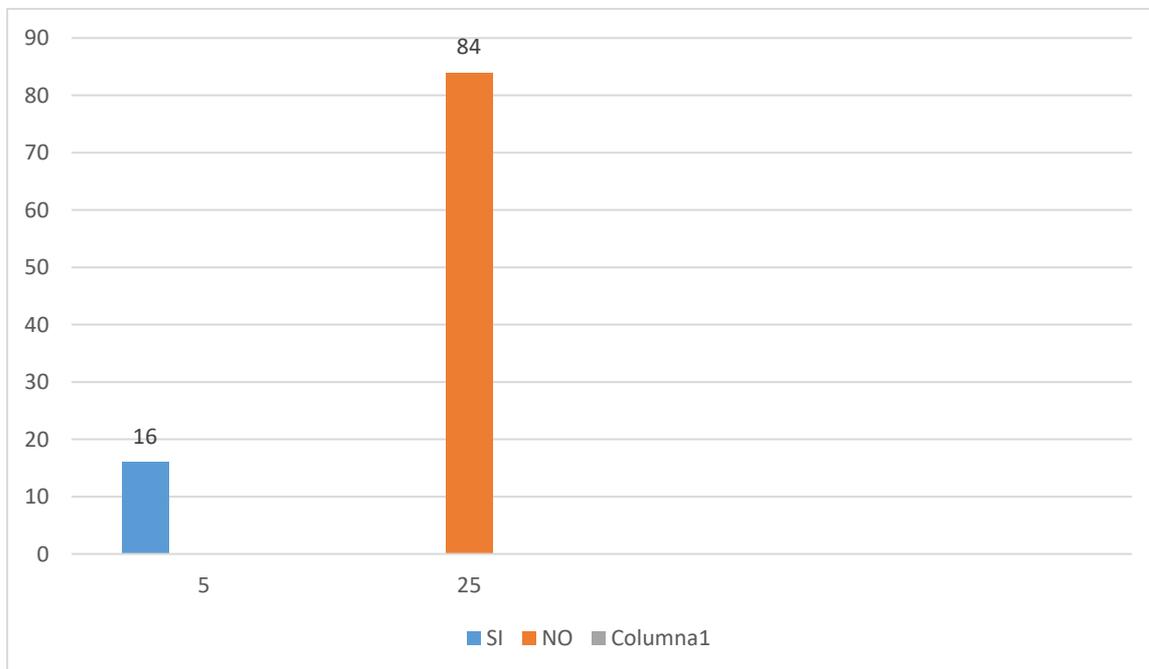


Cuadro N° 04

Usas todos los días la computadora en casa	Cantidad	Porcentaje
SI	28	95%
NO	2	5%

A la pregunta si utilizan la computadora en casa, podemos apreciar que los alumnos que la poseen en un 95%, 28 si la utilizan todos los días, mientras un 5%, 2 alumnos no la usan todos los días.

Tabla N° 05: ¿Y en el colegio la usas mucho?

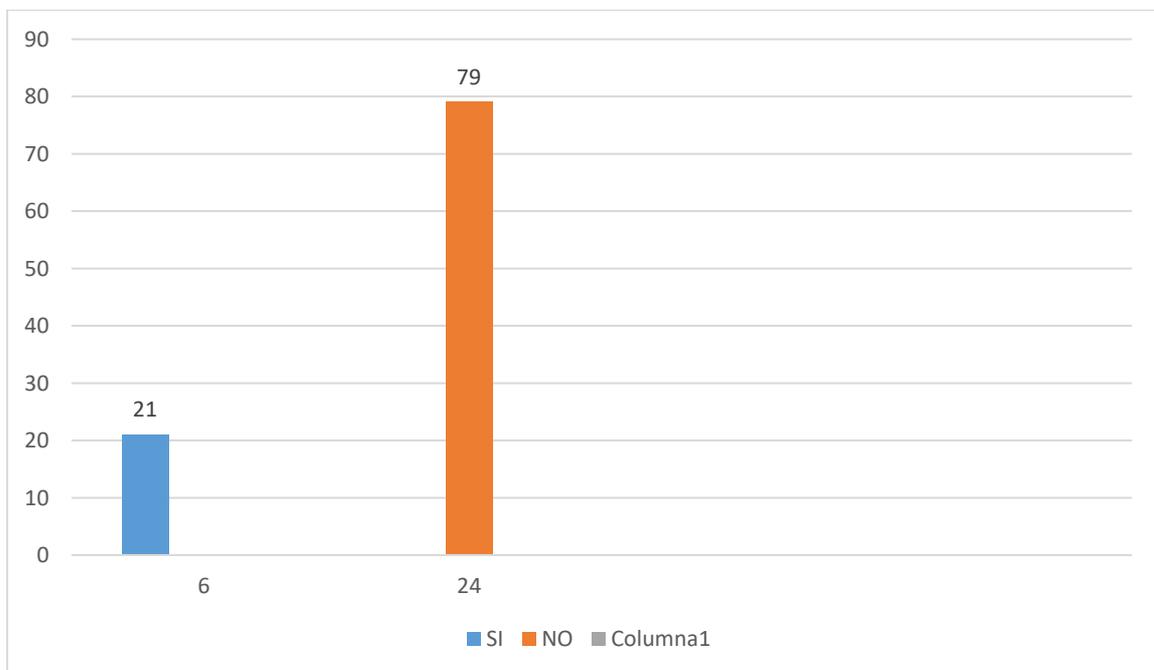


Cuadro N° 05

En el colegio la usas mucho	Cantidad	Porcentaje
SI	25	84%
NO	5	16%

Podemos apreciar que los alumnos en su mayoría si tienen acceso a las computadoras en la Institución Educativa esto está reflejado en el 84%, 25 que si Utilizan la computadora en la Institución Educativa, mientras que un 16%, 5 no usan el computador en la Institución Educativa

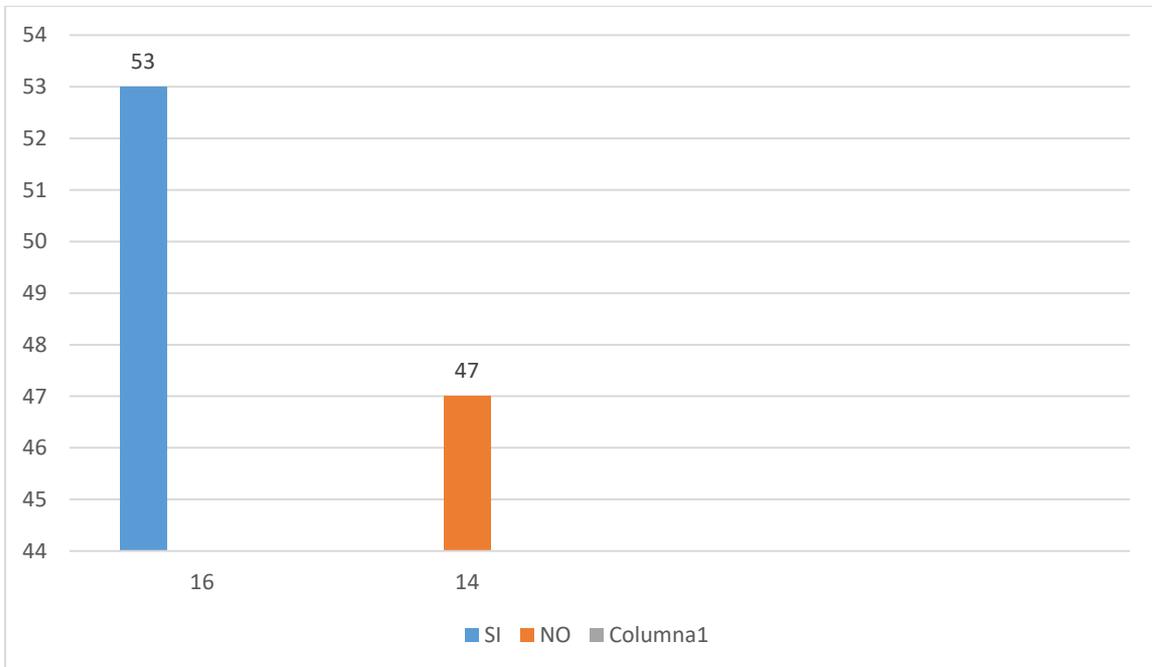
Tabla N° 06: ¿Cuántos de tus profesores usan las tecnologías en sus áreas?



Cuadro N° 06

Cuántos de tus prof. Utilizan las tecn. En sus áreas	Cantidad	Porcentaje
SI	6	21%
NO	24	79%

Tabla N° 07: ¿El profesor o profesora te solucionan dudas que puedas tener con el uso de las nuevas tecnologías?

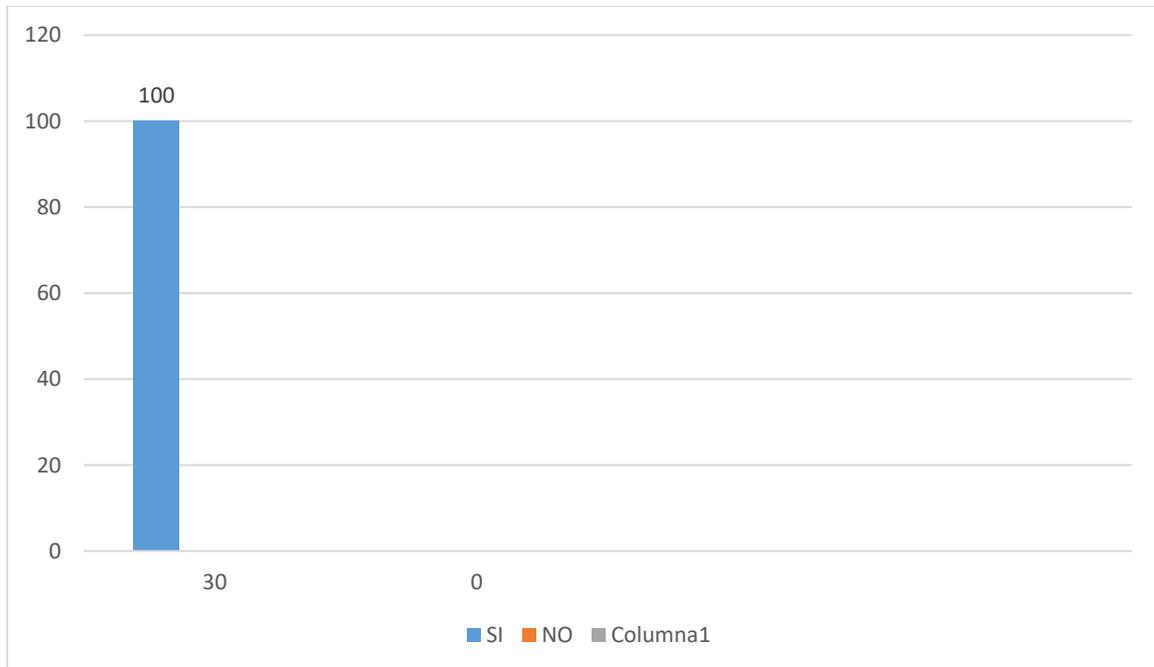


Cuadro N° 07

Los profesores te solucionan dudas que puedas tener con el uso de las nuevas tecnologías?	Cantidad	Porcentaje
SI	16	53%
NO	14	47%

Podemos apreciar en la pregunta que no hay mucha diferencia entre los docentes que tienen dominio de las nuevas tecnologías ya que solo 16 que representa el 53% resuelven dudas sobre el uso de las nuevas tecnologías y 14 no tienen mucho dominio del uso de las tecnologías que hoy en día son muy utilizadas como medios de formación del alumnado.

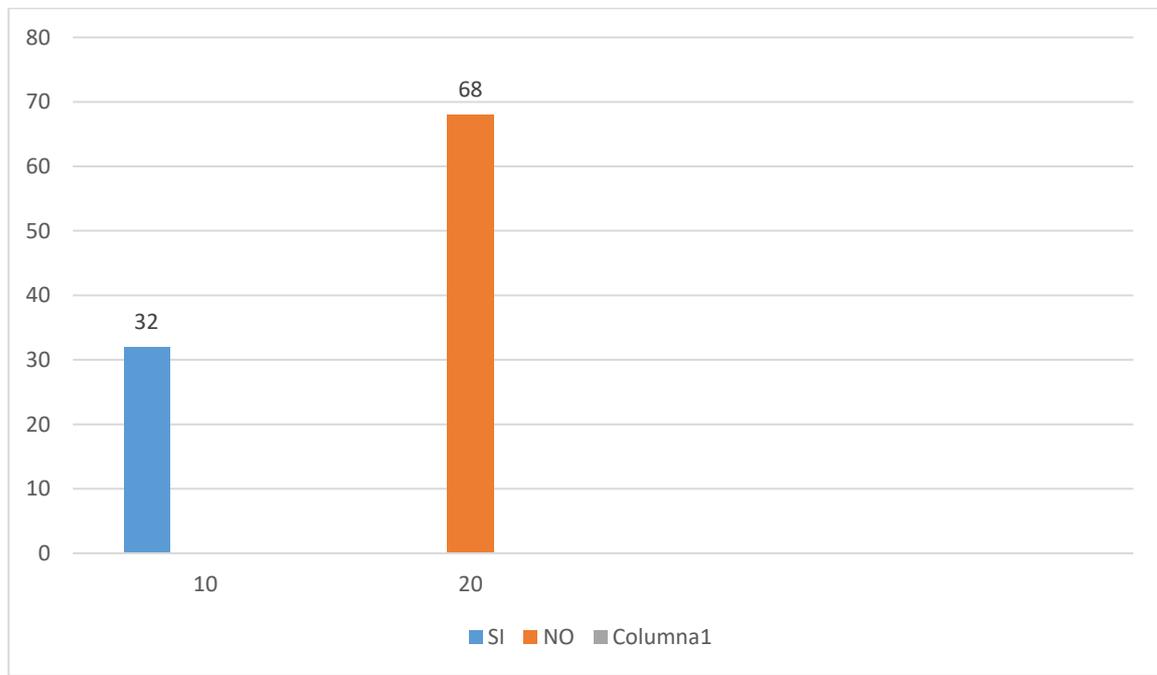
Tabla N° 08: ¿Crees que el uso de las tecnologías te facilita las tareas escolares del área de Educación Física?



Cuadro N° 08

Crees que el uso de las tecnologías te facilita las tareas escolares del área de Educ. Física	Cantidad	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0

Tabla N° 09: ¿Utilizas o has utilizado algún tipo de tecnología en la clase de Educación Física?

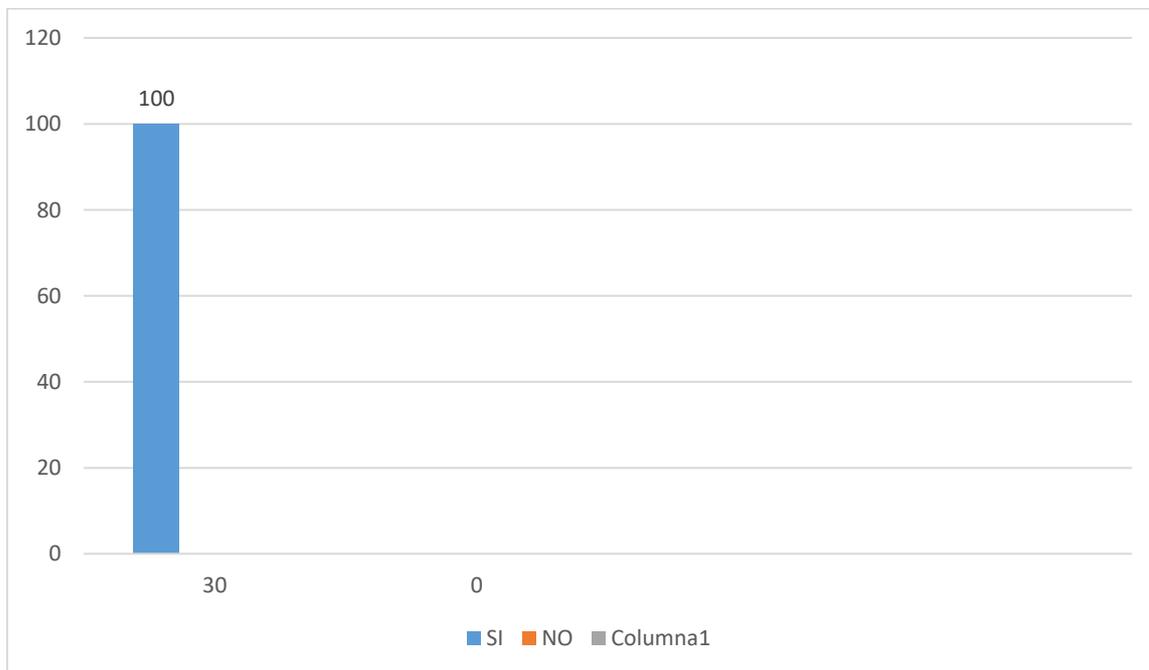


Cuadro N° 09

Utilizas o has utilizado algún tipo de tecnología en la clase de Educación Física	Cantidad	Porcentaje
SI	10	32%
NO	20	68%

Si en la pregunta anterior el 100% de los alumnos estaban convencidos que el uso de la tecnologías si ayudan a resolver las tareas en el área de Educación Física, aquí podemos apreciar que solo 10 alumnos 32%, utilizan las tecnologías para las tareas del área de Educación Física mientras que 20 alumnos que representan el 68% no utilizan este medio para resolver sus tareas en el área de Educación Física.

Tabla N° 10: ¿Crees que sería divertido el uso de la TICs en la clase de Educación Física?



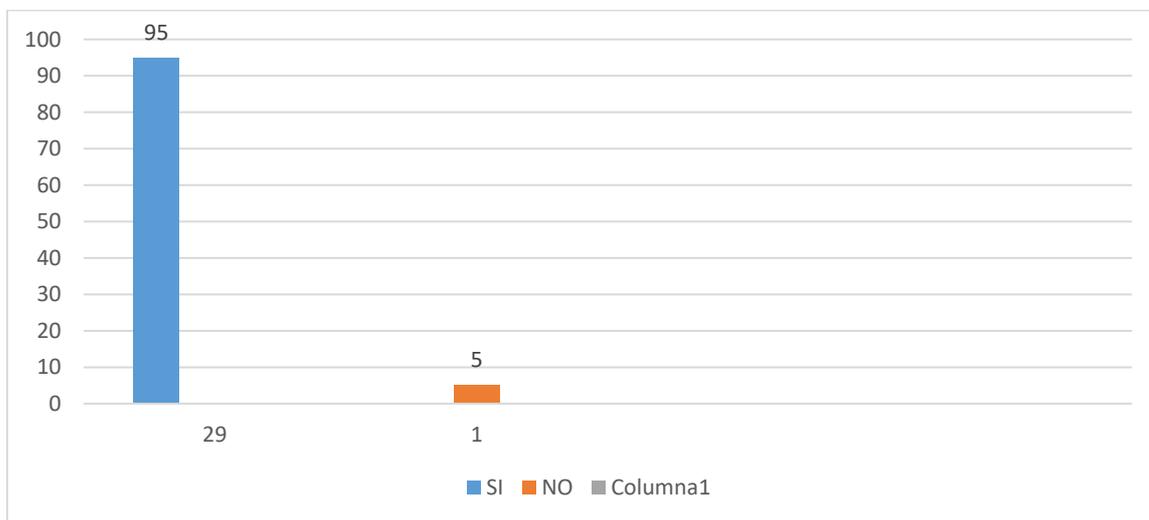
Cuadro N° 10

Crees que sería divertido el uso de la TICs en la clase de Educación Física	Cantidad	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0

Esta pregunta estaba orientada al uso de los juegos, en línea como parte de la Educación Física y los 30 alumnos que representan el 100% dijeron que si sería divertido el uso de las tecnologías en la clase de Educación Física.

Aquí pudimos orientar que existen otros tipos de juegos que ayudan a conocer parte de la formación física corporal en el desarrollo de las actividades deportivas que tiene el área de Educación Física.

Tabla N° 11: ¿Piensas que te ayudaría el uso de las TICs a mejorar tus habilidades en la clase de Educación Física?

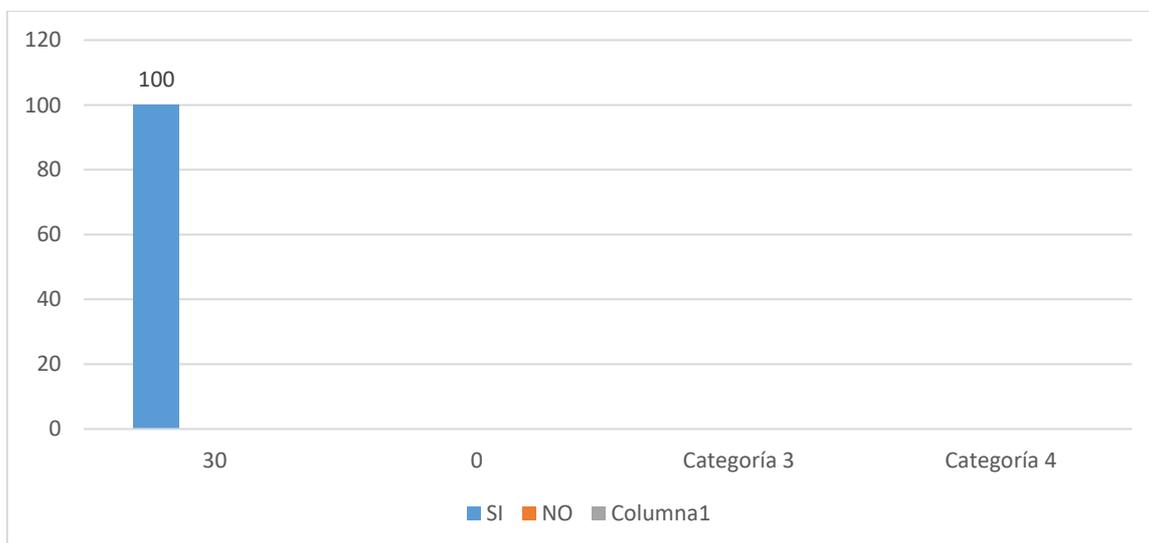


Cuadro N° 11

Piensas que te ayudaría el uso de las TICs a mejorar tus habilidades en la clase de Educación Física	Cantidad	Porcentaje
SI	29	95%
NO	1	5%

1. En esta pregunta se puede apreciar que, 29 alumnos que representan el 95% si creen que se pueden mejorar las habilidades en la clase de Educación física, mientras que solo un alumno que representa el 5% no cree que se pueden mejorarlas habilidades en la clase de Educación Física, en la experiencia de la aplicación de este programa, hemos podido apreciar que los alumnos cuando se les pone ejemplos de los ejercicios técnicos que se van a desarrollar en la clase estos lo captan y lo desarrollan con más habilidad en la clase de Educación Física.

Tabla N° 12: ¿Crees que el uso de la Tablet haría más Interesante las actividades en la clase de Educación Física?

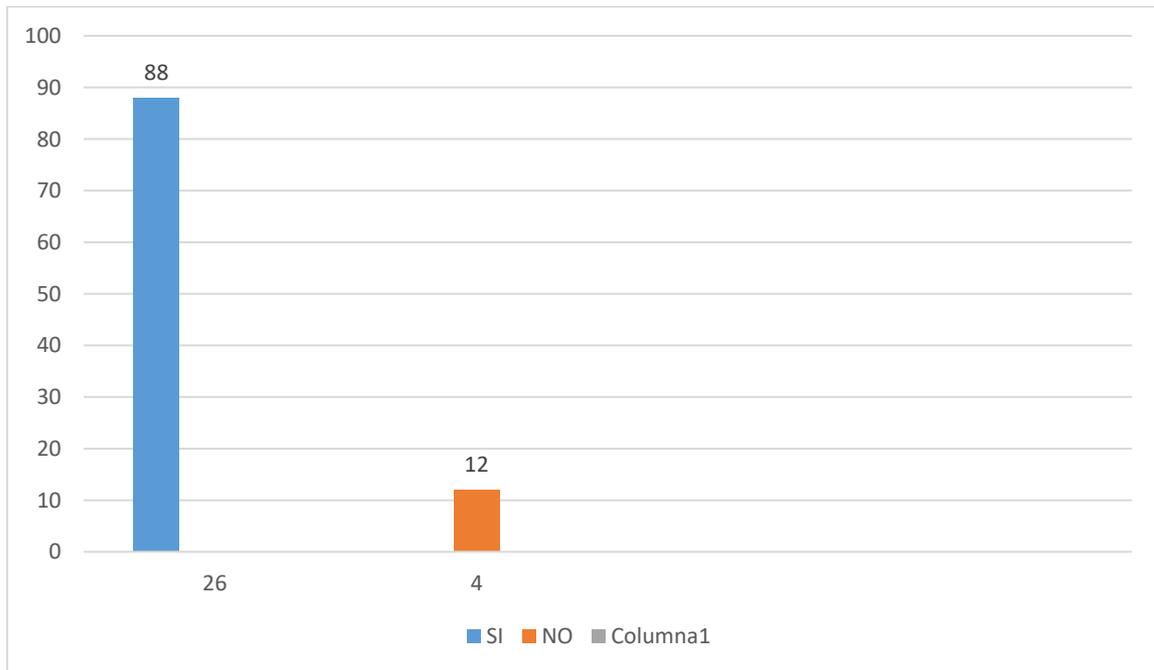


Cuadro N° 12

Crees que el uso de la Tablet haría más Interesante las actividades en la clase de Educ. Fís.	Cantidad	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0

Podemos apreciar que en esta pregunta que los 30 alumnos que representan el 100% si creen que la Tablet sería una herramienta que haría más interesante la clase de Educación Física, sabemos que los alumnos hoy en día manejan con mucha destreza este tipos de tecnologías que por su capacidad serviría como consulta en todo momento no solo en las clases de Educación Física sino, en todas las áreas, esto va a depender en parte de las estrategias que usa el maestro en el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

Tabla N° 13: ¿Tienes teléfono Móvil?



Cuadro N° 13

Tienes teléfono Móvil	Cantidad	Porcentaje
SI	26	88%
NO	4	12%

Sabiendo que hoy en día los teléfonos poseen una serie de herramientas que pueden ser útiles como medios de consulta 26 alumnos que representan el 88% si tienen un teléfono móvil, mientras, que solo 4 que representan un 12% no cuentan con teléfono móvil.

3.5. Conclusiones

PRIMERA: Existe una relación significativa de los alumnos y alumnas con el uso del Internet en la Institución Educativa ya que el 100% reconocen que si existe este.

SEGUNDA: Hay un porcentaje significativo con el uso de la computadora en la Institución Educativa ya que el 84% reconoce que tiene acceso al uso de esta todos los días, frente al 16 % que reconoce no poder acceder al uso de las mismas.

TERCERA: Los alumnos en su totalidad 100% creen que es divertido el uso de las Tics en las clases de educación física, y es que mediante la aplicación de esta propuesta se facilitaron los aprendizajes del área, esto porque en las sesiones se observaba lo que se tenía que trabajar y los alumnos aplicaban la imitación.

CUARTA: La mayor parte de los docentes no utilizan las Tics en sus áreas solo el 6 que representa el 21% demuestra tener dominio frente al 79%, 24 profesores que aún no hacen uso de las Tics en sus respectivas áreas.

3.6. Sugerencias

PRIMERA: Se deben desarrollar otro tipo de programas que ayuden al alumnado al dominio del uso de las tecnologías de la información en esta Institución Educativa.

SEGUNDA: Proponemos que este proyecto esté al alcance de todos los docentes de las diferentes especialidades para que las sesiones de enseñanza aprendizaje sean mucho más atractivas y se logren desarrollar así las capacidades en los alumnos de este nivel educativo.

TERCERA: Que nuestro Instituto proponga una reingeniería en el uso de estas tecnologías para que sus docentes también logren dar un buen uso a los diferentes aparatos tecnológicos que tenemos en las aulas de nuestra Institución.

Bibliografía

CABERO, Julio (2006), *Bases pedagógicas para la integración de las Tics en primaria y secundaria*, en II Congreso Internacional UNIVER, pp. 45-54.

CERRO, Sergio, 2005, "*Competencias tecnológicas en los alumnos de secundaria y bachillerato*", en V Congreso Internacional Virtual de Información, pp. 15 - 21.

CHOMSKY (2001), *La (Des) Educación*, Barcelona, Editorial Crítica.

ELEJALDE, A. (1996) EDUCACIÓN E INFORMÁTICA (TESIS EN LÍNEA).
WWW. EDUIN INFORMATICA.COM.AR.

JEFATURA DEL ESTADO (2006), *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*, BOE, Nº 106, 4 mayo 2006, pp. 17158 – 17207.

LA ENCICLOPEDIA LIBRO DE WIKIPEDIA (2005) (PAGINA WEB EN LÍNEA)
DISPONIBLE EN [http:// WWW.ES.WIKIPEDIA.ORG](http://WWW.ES.WIKIPEDIA.ORG)

MASERO SUÁREZ, F. J. (2008), Las TIC aplicadas al deporte acrobático, *La Gaceta Digital* Nº 128, Consejería de Educación, Junta de Extremadura.

MASERO SUÁREZ, F.J. (2008) Las Tics en el currículo de la enseñanza obligatoria en el área de Educación Física en España. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Buenos Aires, nº 121.
<http://www.efdeportes.com/efd21/las-tics-en-el-area-de-educacion-fisica-en-espana.htm>

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2006), *Informe sobre la implantación y el uso de las TIC en los centros docentes de Educación Primaria y Secundaria (curso 2005-2006)*.

ANEXOS



REGIÓN - TUMBES
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSE ANTONIO ENCINAS"
TUMBES.

"Año de la Lucha contra la Corrupción e Impunidad"

Tumbes, 10 2 SEP 2019

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 099 2019- GRT-DRET - IESPP- "JAE"-CAI-DG.

Visto el informe No-013-2019-GRT-DRET-IESPP"JAE"CAI, presentado por la Coordinadora Encargada del Área de Investigación, dando opinión favorable para la aprobación del Plan de Investigación denominado "**La Mejora del Aprendizaje de los Alumnos del 1 "A" de la I.E. No 020 Hilario Carrasco Vincas Corrales con el Uso de las Tics y la Aplicación del Programa 2.0 en la Especialidad de Educación Física en el 2019.**"

CONSIDERANDO:

Que, la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior en su artículo 21° sobre procedimientos de titulación, señala que los Institutos y Escuelas establecen en su reglamento los procedimientos y las normas para la obtención de los títulos correspondientes, disposición que es y corroborada en la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, numeral 5.2 requisitos para la obtención del título profesional de Profesor, que en otros exige la sustentación y aprobación de una Tesis.

Que, en el Reglamento Institucional, concordante con la ley 30512 Capítulo VIII, referente a la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art.35-1, la investigación y Titulación en los Institutos Pedagógicos, se establece como objetivo fundamental de esta Casa de Estudios, el formar docentes, con una adecuada y competitiva preparación académica, pedagógica, ética e investigativa, que garantice un eficaz, eficiente y trascendente desempeño profesional.

Que, Capítulo VIII, de la mencionada Ley hace referencia de la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art. 35-1, lineamientos sobre investigación aplicada dando pase a la elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación.

Estando a lo informado por la Coordinación del Área y de conformidad con las atribuciones conferidas por la Ley 30512, D.S.No 010-2017 MNEDU y el Reglamento Interno Institucional.

SE RESUELVE:

- 1. APROBAR**, el Plan de Investigación titulado: **"La Mejora del Aprendizaje de los Alumnos del 1 "A" de la I.E. No 020 Hilario Carrasco Vincos Corrales con el Uso de las Tics y la Aplicación del Programa 2.0 en la Especialidad de Educación Física en el 2019.**
Presentado: por los alumnos: CHINCHAY DIOSES, Humberto, CHUYES GARCIA, Yony, GOMEZ BARREZUELA, ANA ELIZABETH, OYOLA TORRES, WALTER LEONEL, ZURITA HUYGUA, ELVA, del Programa de Formación inicial.
- 2. AUTORIZAR**, a los estudiantes aludidos en el artículo precedente para que inicien y ejecuten su investigación, así mismo cumplan con todas las acciones conducentes a su titulación.
- 3. DESIGNAR**, como Asesor Oficial al Formador, **Prof. Manuel Córdova Arena**

Regístrese, comuníquese y cúmplase.



Mag. Armando A. González Urbina
DIRECTOR GENERAL (e)

AAGU. DG. (e) IESPP "JAE"
Norma L. /secretaría.



Al inicio de la sesión explicando mediante el programa 2.0



Dirigiendo el Aprendizaje



Explicando la sesión de reglas del futsal



Un agradecimiento a los alumnos del 1ro "A" de la I.E. N° 020 "HILARIO CARRASCO VINCES"

PROYECTO EDUCATIVO
T.I.C. 2.0
APLICADO EN LA I.E. N° 020 “HILARIO
CARRASCO VINCES” CORRALES-TUMBES

PRESENTADO POR LOS ALUMNOS DE LA ESPECIALIDAD DE
EDUCACIÓN FÍSICA DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”
TUMBES

- ✚ CHINCHAY DIOSES, HUMBERTO**
- ✚ CHUYES GARCÍA, YONY**
- ✚ GÓMEZ BARRANZUELA, ANA ELIZABETH**
- ✚ OYOLA TORRES, WALTER LEONEL**
- ✚ ZURITA HUAYGUA, ELVA.**

TUMBES
2019

ÍNDICE

1. Justificación del proyecto	3
2. Horario de dedicación de la persona responsable	4
3. Funciones de la coordinadora TIC	4
4. Profesorado participante	5
5. Alumnos a los que se dirige.....	5
6. Objetivos que se pretenden alcanzar	5
6.1. Centro, profesorado, alumnado y comunidad educativa	6
6.2. Objetivos por etapas	6
7. ¿Qué evaluar?	8
8. ¿Cómo evaluar?	9
9. ¿Cuándo evaluar?	9
10. Acciones previstas	9
11. Pautas a seguir para el cuidado y uso correcto del material informático	10
12. Recursos disponibles para el desarrollo del plan	10
13. Indicadores de valoración de la consecución de los objetivos	11
14. Necesidades formativas del profesorado referidas al plan	12
1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	

“La incorporación de las TIC en las Instituciones Educativas supone mucho más que dotar a los centros del equipamiento y la infraestructura. Requiere replantear y definir los contenidos curriculares, el papel del alumno y del docente y definir la propia organización del espacio y del tiempo”.

El uso del ordenador y de las Nuevas Tecnologías en general, nos rodea en la actualidad, en el S. XXI. Por lo tanto, debemos enseñar a nuestros/as alumnos/as a utilizarlas. Proporcionándoles los aprendizajes y recursos necesarios para ello.

La utilización de estas herramientas por parte de los profesores y los alumnos introduce una nueva dimensión en los procesos de enseñanza-aprendizaje que deben ser tenidos en cuenta por todos los docentes en la Institución Educativa. Es decir, nos planteamos optimizar el uso de los equipos existentes dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Nuestra Institución es de Educación Básica Primaria y Secundaria, en el cual utilizamos la informática con cuatro finalidades básicas:

- ✚ **Herramienta de trabajo para los profesores y los alumnos**, que facilita los trabajos de búsqueda, proceso, almacenamiento y comunicación de la información: edición de apuntes, presentación de trabajos, consulta y selección de la información en ciertas áreas.

- ✚ **Instrumento cognitivo para los alumnos**, ayuda y facilita la realización de actividades mentales como: construcción de mapas conceptuales, organización de la información, simulación de procesos...

- ✚ **Medio didáctico** para facilitar el aprendizaje de los diversos contenidos curriculares: sistematizar el cálculo aritmético, aprender una metodología para la resolución de problemas, comprender y memorizar conceptos básicos, adquirir conocimientos, reforzar y ampliar a través de diversidad de actividades lúdicas, puesta en práctica de actividades tipo, en las que el alumnado sea el que participa activamente en las mismas...

2. HORARIO DE DEDICACIÓN DE DEDICACIÓN DE LA PERSONA RESPONSABLE

En la Orden del 12 de agosto del 2019 presentamos a la coordinación o Sub dirección el proyecto educativo que nos dará la posibilidad de desarrollar en esta Institución Educativa nuestra propuesta con miras a alcanzar su desarrollo y así, de esta manera lograr los objetivos que se buscan para nuestra sustentación y posterior titulación.

Esto exige una dedicación específica por parte del profesorado responsable de dicha función, dedicación que debe ser recogida en su horario semanal y que quienes vamos a aplicar el Programa 2.0 tengamos el apoyo y las facilidades para su cumplimiento.

Según la Orden anterior, se respetará el horario estipulado por la Institución:
Horario lectivo semanal dedicado al desempeño de las funciones de coordinación del Plan Escuela TIC 2.0. en las horas de Educación Física del 1ro "A" Sección en la que se aplicara el proyecto.

En los colegios de nuestra región no aplican el Plan Escuela TIC 2.0, el profesorado responsable de las aulas virtuales no se dedican al desarrollo de este programa que tiene grandes virtudes y que en horas lectivas desarrollan:

- a) De seis a diecisiete unidades: 2 horas.
- b) De dieciocho a veintiséis unidades: 3 horas.
- c) De veintisiete o más unidades: 5 horas.

Con la aplicación de nuestro Proyecto, el horario de aplicación sería el correspondiente al programado en el presente año. Independientemente de ello y viendo las necesidades de dedicación temporal que requiere la aplicación del Proyecto, Esta Institución hará uso en lo posible ampliación del horario de dedicación.

De tal forma, el profesor (a) responsable del área de educación Física realizará las coordinaciones, seguimiento y control para la aplicación del Plan Tic 2.0 dispondrá para la realización de sus funciones de cinco tramos horarios, si bien el total de horas podrá ser reconsiderado por la dirección de la Institución Educativa la función de las necesidades que se puedan ir presentando en el desarrollo del mismo.

3. FUNCIONES DE LA COORDINADORA TIC

Funciones de la Coordinadora

TIC:

* Dar a conocer el Proyecto Escuela Tic 2.0 en la Institución Educativa al resto de docentes.

* Controlar y organizar el equipamiento y recursos.

* Mantenimiento de los equipos informáticos: Reparar pequeñas averías.

Llamar al servicio técnico.

Reponer materiales.

Estudiar las necesidades de equipamiento.

Proponer las nuevas adquisiciones.

Comunicar a la Administración los cambios.

* Dinamización del empleo de las TIC en la I.E.: Motivar y facilitar el trabajo de todos.

Planificar y organizar las actividades generales conjuntamente con los responsables del aula materia de Investigación.

Ayudar en la elaboración de actividades para los alumnos.

Asesorar al alumno Practicante en lo relativo a instalación y funcionamiento de los programas.

Revisar y dar a conocer a los compañeros nuevos programas.

Promover la realización de actividades en la Institución Educativa.

Informar al claustro de actividades formativas.

- * Todas aquellas funciones que le sean solicitadas desde la dirección de la Institución Educativa y en colaboración con la misma, cuya finalidad sea la mejora de la aplicación e utilización de las TICS en el centro.

4. PROFESORADO PARTICIPANTE

El profesorado participante en el Proyecto será el responsable de la Especialidad de Educación Física que tiene a cargo el aula del 1er año "A", y recibirá el apoyo de los responsables del área de computo de la Institución.

5. ALUMNOS A LOS QUE SE DIRIGE

El proyecto se dirige a todo el alumnado del 1er año "A", adaptándose el programa de la Unidad de enseñanza aprendizaje durante su duración.

6. OBJETIVOS QUE SE PRETENDEN ALCANZAR

La finalidad principal de este plan es convertir las TIC en unas herramientas eficaces en manos de los docentes para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje, aumentando de esta manera la calidad de la educación que ofrecemos a nuestros

alumnos, dotando a los mismos de unas habilidades instrumentales que puedan aplicar en un futuro y como no, en el presente.

INSTITUCIÓN:

- Potenciar el uso de la informática como herramienta de trabajo en el proceso de enseñanza- aprendizaje, utilizándola de forma activa por parte de los alumnos.
- Favorecer su uso por parte del profesorado en sus tareas habituales: programaciones, memorias, planes, circulares, comunicaciones...
- Facilitar la búsqueda de información y su tratamiento crítico como forma de conocer el mundo de Internet y sus posibilidades de acceso a la información útil.

PROFESORADO:

- Utilizar las TIC como medio para perfeccionar la actividad docente a través de su uso, de aprovechar la información que de ellas se puede sacar y para mejorar el planteamiento pedagógico.
- Usar los ordenadores y pizarras digitales (si la hubieran) para el trabajo cotidiano y las actividades del aula: controles, programaciones, fichas, circulares, comunicaciones... Saber consultar información a través del ordenador, tanto para las tareas profesionales: cursos de formación, convocatorias... como tareas interesantes para su actividad docente.
- Trabajar con el alumnado hacia una cultura ética adecuada en referencia al uso de las TICs, así como despertar el espíritu crítico del mismo en torno a los contenidos que se ven en la red.
- Iniciar la utilización de la plataforma Pasen como instrumento de comunicación con las familias del centro.

ALUMNADO:

- Utilizar programas, entornos que faciliten su aprendizaje en las diferentes áreas de contenidos: matemáticas, lenguas, música, conocimiento del medio...Despertar el interés por conocer cosas diversas y darles pautas para acceder a la información precisa potenciando su razonamiento.
- Hacer servir el ordenador como medio de creación, de integración, de cooperación, de potenciación de valores sociales y de expresión de las ideas de cada uno.
- Desarrollar el espíritu crítico, haciéndoles distinguir en la red, contenidos apropiados e inapropiados para su desarrollo personal y escolar.

2.

COMUNIDAD EDUCATIVA:

- Potenciar la comunicación con la comunidad educativa y su entorno: hojas informativas, páginas web, correo electrónico, Biblioweb, plataforma Moodle para difundir diferentes informaciones con el AMPA, las familias, etc.
- Mantenerse informado de todo aquello relacionado con Leyes, información educativa y normativa, así como convocatorias, competencias y otros temas a través de los organismos competentes.
- Potenciar actividades de participación de toda la comunidad educativa: página web, encuestas, jornadas de puertas abiertas...
- Intensificar la utilización de las TIC con la finalidad de unificar todos los documentos del Centro y todas las informaciones con el mismo formato.
- Potenciar el correo electrónico y la plataforma Pasen como medio de comunicación con las familias.
- Colaborar con el profesorado en todas aquellas tareas iniciadas en clase y apoyar el trabajo del docente, para alcanzar el mayor éxito posible.
- Hacer un uso adecuado en casa de las TICS y crear en el alumnado el espíritu crítico sobre los contenidos apropiados e inapropiados.

6.2. OBJETIVOS POR ETAPAS DEL 1er AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA.	Agosto	setiembre
Usar programas adecuados y asequibles a su nivel y/o etapa, utilizar el programa 2.0 para realizar distintas actividades.		
Realizar Juegos Lúdicos educativos según la programación.		
Usamos procesadores de texto para responder interrogantes que proporciona el docente.		
Empleo del Internet como forma de acceder a la información.		
Manejo de programas a nivel básico.		
Consulta de libros en línea.		
Conocimiento y manejo de las redes sociales Wasap, Facebook, correo electrónico.		

7. ¿QUÉ EVALUAR?

RESPECTO AL ALUMNO:

El grado de consecución de los objetivos de este proyecto en relación con las ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje del alumno/a:

- Si favorece la construcción del conocimiento en lugar de la simple reproducción. Y mejora sus habilidades de pensamiento crítico.
- Si estimula el interés por aprender de alumnos desmotivados y facilita la creatividad y la imaginación utilizando sus posibilidades expresivas.
- Si fomenta el trabajo cooperativo entre compañeros y favorece la comunicación del alumno/a con su entorno.
- Si posibilita la integración social de los alumnos/as con necesidades educativas especiales.
- Si es capaz de diferenciar entre los distintos contenidos que se nos ofrecen en la red.

RESPECTO AL PROFESOR:

El grado de consecución de los objetivos del proyecto en relación con la integración de la tecnología en la enseñanza que dirige el profesor:

- Si el aprovechamiento de las tecnologías en el desarrollo de las unidades didácticas ha sido el más adecuado.
- Si se ha participado activamente en la valoración, adaptación y diseño de materiales.
- Si se han desarrollado modelos de evaluación que hayan permitido confirmar, desechar o replantear estos materiales.
- Si la formación recibida ha sido útil y ha tenido proyección en la práctica.
- Si existe sensibilidad al cambio de rol del profesor en cuanto a la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Si ha trabajado con el alumnado el uso adecuado de las TICS dentro y fuera del aula.
- Si ha sido efectivo el uso de Pasen.

. ¿CÓMO EVALUAR?

Para la evaluación del Proyecto TIC utilizaremos los siguientes instrumentos:

- Cuestionario de valoración de la aplicación en la práctica de materiales web y multimedia, y de utilización de recursos TIC (Coordinador TIC).
- Cuestionario de valoración trimestral sobre aspectos concretos de este proyecto. (Todo el profesorado del centro).

9. ¿CUÁNDO EVALUAR?

- Tras concluir la fase de aplicación práctica de un nuevo material.

- Al terminar cada trimestre, el funcionamiento del proyecto, coincidiendo con la evaluación general del centro y de los alumnos/as.
- Al finalizar el año académico para elaborar la memoria.

10. ACCIONES PREVISTAS

- Elaboración del Proyecto TIC y difusión entre el profesorado.
- Búsqueda de recursos y programas educativos.
- Elaboración de una página Web donde se guarden recursos para el alumnado.
- Evaluación detallada del plan y realización de ajustes.

12. RECURSOS DISPONIBLES PARA EL DESARROLLO DEL PLAN

La Institución Educativa cuenta con ordenadores, cañón de proyección y lector de CD/DVD con conexión WIFI y acceso a Internet a través de la red interna.

13. INDICADORES DE VALORACIÓN DE LA CONSECUCCIÓN DE LOS OBJETIVOS

Para realizar la valoración de los logros y dificultades en la consecución de los objetivos se tendrá en cuenta los siguientes indicadores.

Indicadores:

- Tiene en cuenta a los alumnos con necesidades educativas especiales.
- Mejora la consecución de objetivos de las áreas.
- Refuerza aprendizajes.
- Es conocido por la Comunidad Escolar
- Existen grupos de trabajo en el Centro.

- El profesorado se forma en las TIC.
- La Institución apoya para la implantación del Proyecto TIC.
- Existe un responsable designado para desarrollar el proyecto.
- Grado de participación y satisfacción del profesorado.
- Grado de participación y satisfacción del alumnado.

Estos indicadores se plasmarán en una ficha de evaluación que se pasará a los docentes implicados al finalizar la Unidad de Aprendizaje, coincidiendo con la revisión trimestral del curso escolar y que se adjunta como Anexo I en este proyecto.

14. NECESIDADES FORMATIVAS DEL PROFESORADO REFERIDAS AL PLAN

Este año vamos a desarrollar el programa 2.0 y vamos a formarnos para su manejo y uso. Así podremos usarla con nuestro alumnado.

Una vez al mes podríamos reunirnos para resolver dudas y aprender distintas técnicas, programas, direcciones y recursos...

ANEXO 1

ITEMS	GRADO DE CONSECUCIÓN	PROPUESTAS DE MEJORA
Los recursos de que disponemos son adecuados y se utilizan convenientemente para los objetivos del proyecto.		
La organización de recursos es la más idónea.		
Existe compromiso y entusiasmo entre todos los participantes: profesores/as, alumnos/as, padres/madres, etc.		
El trabajo de la coordinadora TIC es adecuado.		
Se observa especial incidencia del proyecto en la práctica docente y en el entorno familiar de nuestros alumnos.		
Desde la dirección se están apoyando las TICS en el centro a través de los distintos recursos, humanos y materiales.		
Tiene en cuenta a los alumnos con necesidades educativas especiales.		
Se concreta anualmente las prioridades del plan.		
Mejora la consecución de objetivos de las áreas.		
Refuerza aprendizajes.		
Es conocido por la Comunidad Escolar.		
El profesorado se forma en las TIC.		
El Centro posee los recursos económicos suficientes para la implantación del Proyecto TIC.		
Existe un responsable con tiempo y recursos suficientes para desarrollar el proyecto.		
Los recursos existentes son suficientes para desarrollar el proyecto.		
Grado de participación y satisfacción del profesorado.		
Grado de participación y satisfacción del alumnado.		