

EMPLEO DE LAS TIC COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LAS CLASES DE GIMNASIA RÍTMICA DEPORTIVA.

Autora:

Dr. C Mercedes Valdés Pedroso.

Resumen

El empleo de las TIC, vienen adquiriendo mayor protagonismo dentro del ámbito del área del deporte. El objetivo del estudio es determinar mediante una propuesta didáctica la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje de las atletas de GRD. El estudio, contó con 20 atletas de la categoría 9-10 años, con características similares, divididos en dos grupos de 10 participantes. El desarrollo de la metodología se enfocó en el diseño experimental, trabajándose con dos grupos sometidos a un pre y post test, evaluándose las habilidades deportivas adquiridas a través del empleo de las TIC en el deporte. El grupo (experimental) tuvo la implementación de recursos tecnológicos en el desarrollo de las sesiones de clases. Los resultados indican que: las tecnologías de la información y la comunicación influyen en el aprendizaje de las atletas de GRD. En conclusión, se indica que el uso de las TIC en las sesiones de aprendizaje, incrementan significativamente los conocimientos de del área de deporte.

Palabras claves: TIC, Recursos didácticos y Estrategia de aprendizaje.

Summary

The use of ICTs has been acquiring greater prominence in the field of sports. The objective of the study is to determine, through a didactic proposal, the influence of information and communication technologies in the learning of female athletes of GRD. The study included 20 athletes of the 9-10 years old category, with similar characteristics, divided into two groups of 10 participants. The development of the methodology was focused on the experimental design, working with two groups subjected to a pre- and post-test, evaluating the sports skills acquired through the use of ICT in sport. The (experimental) group had the implementation of technological resources in the development of class sessions. The results indicate that: information and communication

technologies influence the learning of GRD athletes. In conclusion, it is indicated that the use of ICT in the learning sessions, significantly increase the knowledge in the area of sport.

Key words: ITC, Teaching resources and Learning strategy

Introducción.

La Agenda Educación 2030 marca prioritariamente alcanzar una ciudadanía plena, responsable, comprometida y transformadora. Esta meta implica un trabajo intenso en las políticas digitales para promover una inclusión auténtica de las tecnologías en la gestión institucional, el currículum, las estrategias, el fortalecimiento de los aprendizajes y la evaluación entendida de manera integral y sistemática (Educación 2030, 2016 . p. 1)

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), actualmente es un tema amplio y de una importancia incalculable por lo que se puede hacer en el presente y en el futuro y especialmente dentro del proceso docente educativo, es una la piedra angular dentro de las investigaciones y constituyen un verdadero desafío para los docentes deportivos de bases.

El desarrollo acelerado de las TIC que se está llevando a cabo de forma vertiginosa, constituye un factor de incalculable relevancia y se traduce en una imaginable ventaja para ponerla en función cada vez más del hombre.

Hoy más que nunca se necesita que todos los docentes de la actividad física y el deporte estén involucrados en el aprendizaje y dominio de las TIC, teniendo en cuenta los acelerados ritmos que se están sucediendo en el educando desde los niveles inferiores y pasando por el nivel medio superior, y hasta el nivel superior.

Resulta paradójico que mientras que el mundo del deporte está a la vanguardia tecnológica desde hace décadas, y se cuentan con una larga tradición en las competiciones deportivas, en la gestión de la práctica, en el marketing, en la medicina rehabilitadora, el rendimiento deportivo, el entrenamiento biomecánico y el aprendizaje motor -entre otras posibilidades-, difícilmente encontramos docentes de bases defender su utilización a ultranza, con la salvedad de aquellas personas que, ya por tradición o

porque proceden de otras áreas de conocimiento, se han sentido seducidas por sus posibilidades educativas. ...

Por lo que el **objetivo** va dirigido: determinar mediante recursos didácticos la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje en las atletas de GRD.

Leopoldo (2020) indica que la competencia digital (CD) es el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y la participación en la sociedad (p. 23)

En esta misma línea y relacionado con lo descrito (Gutiérrez, 2014. p.58) la define como: Valores, creencias, conocimientos, capacidades y actitudes para utilizar adecuadamente las tecnologías, incluyendo tanto los ordenadores como los diferentes programas e Internet que permiten y posibilitan la búsqueda, el acceso, la organización y la utilización de la información con el fin de construir conocimiento.

Siguiendo estas ideas (Arufe, 2019. p. 240). explica que resulta necesario, que los docentes cuenten con el dominio de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) y paralelamente a ello, deben ser capaces de aplicar estrategias didácticas coherentes, para lograr la necesaria efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, dirigidas, ante todo, a mantener la motivación y el interés en los practicantes deportivos por la clase. Conforme a lo señalado por (Aguirre y Ruiz, 2012. p. 130) que se necesita que sea capaz de responder a nuevos desafíos, significando en su estudio la necesidad del establecimiento de pautas que nos ayuden a integrarlas como un valor añadido y que enriquezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje de la disciplina. ...

No obstante, a ello, también debemos tener claro que las experiencias virtuales siempre estarán basadas en el enriquecimiento de las vivencias reales, porque conforme, no se puede olvidar que el deporte es en esencia la Pedagogía motriz del aprender haciendo y aprender reflexionando sobre la acción. Por lo que la autora considera que el uso de la modalidad virtual, ósea de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, debe

estimular los principios del desarrollo al máximo en los atletas del potencial físico, intelectual y socio-afectivo.

Fernández y Ladrón (2016) hacen alusión dentro de las características de las TIC se evidencian las siguientes (p. 25)

Penetran todos los campos del conocimiento humano y la vida social: el hogar, la educación, el entretenimiento y el trabajo, transforman los procesos mentales de adquisición de conocimientos, son inmateriales, pues la información se construye a partir de redes virtuales, son instantáneas o inmediatas, ya que el acceso a la información y la comunicación se da en tiempo real independientemente de la distancia física, la información que contiene debe ser digitalizada, sea que se trate de texto, imagen o audio, son flexibles, lo que implica que pueden reestructurarse en función de los cambios que sean necesarios, se rigen por el principio de interconexión, esto es, permite crear nuevas posibilidades de comunicación a partir de la conexión de dos o más tecnologías, son interactivas, lo que implica la participación del usuario en el proceso de procesamiento de la información y la adaptación de los recursos disponibles a sus necesidades.

El contexto actual nos ofrece una oportunidad única para valorar el impacto de las tecnologías. Por eso, se debe aprovechar la influencia de las tecnologías y la comunicación en los jóvenes para organizar el currículum deportivo de una manera más dinámica, transversal y colaborativa. Estas son algunas de las posibilidades educativas que nos ofrecen:

La transformación digital en el deporte y la actividad física es un paso fundamental para adquirir unas competencias digitales que son esenciales para el mundo laboral.

Con las herramientas que ofrecen las TIC se pueden desarrollar actividades de aprendizaje interactivas, participativas y que simulen contextos reales.

Las TIC, bien utilizadas, pueden también ayudar a desarrollar un aprendizaje más socio constructivo: más centrado en el alumno y en su proceso de aprendizaje que en una mera transmisión de contenidos.

Un nuevo rol para el profesorado

El hecho de que, gracias a las TIC, el alumno pueda ser ahora el responsable de su propia formación, pone en jaque el papel del maestro como acreedor de una serie de conocimientos mucho mayores que el de sus aprendices. Pero también obliga al profesorado a adoptar nuevos roles, que siguen haciendo de su figura un elemento crucial para la educación de sus alumnos, y que implican nuevas prácticas y situaciones como estas:

La planificación y organización de la formación para un contexto educativo mediado por la tecnología.

El desarrollo y la selección de los recursos de aprendizaje digitales.

El diseño de las actividades de aprendizaje en línea.

La evaluación de los aprendizajes, tanto desde el punto de vista del proceso como de los resultados y utilizando herramientas digitales.

Además de asumir estas tareas, los profesores también deben guiar el proceso del estudiantado y acompañarlo de una forma más personalizada: no solo en las cuestiones relativas a los aspectos académicos, sino también a nivel emocional. Para ello, los nuevos profesionales de la educación deportiva deben saber cómo influye la comunicación en las relaciones interpersonales y encontrar una nueva manera de enfocar las actividades educativas y de formación. Hernández (2017) plantea ventajas y desventajas del empleo de las TIC como recursos didácticos (p. 340)

La revolución digital ha traído consigo múltiples beneficios a la sociedad: desde facilidad de interconexión con los demás, hasta la capacidad de expresión y representación masiva hacia el resto de los usuarios. No obstante, dentro de este mar de posibilidades, existen todavía muchas brechas y retos que se deben afrontar para lograr una integración “cómoda” de las herramientas tecnológicas en la educación, veamos entonces cuáles son esos desafíos y oportunidades de las TICs en el aula.

Ventajas más visibles de las TIC son: aprovechamiento de recursos. Con la tecnología se pueden estudiar fenómenos sin necesidad reproducirlos en el terreno ni acudir a su entorno natural. Muchas veces con la proyección de un vídeo o con una buena simulación por ordenador, es posible consolidar un razonable aprendizaje. Por otro lado,

la circulación de información en papel se está reduciendo, siendo reemplazada por el soporte digital. En estos momentos, una enciclopedia, libros e informes pueden ser almacenados en un CD o Pen drive y pueden ser transferidos vía web a cualquier lugar donde la tecnología lo permita, contactos entre personas. Con las tecnologías se facilita el contacto y la comunicación entre profesores, entre profesores y alumnos y entre alumnos, interés, motivación. Los alumnos acostumbran a asociar las tecnologías de la información con actividades agradables (de carácter lúdico) lo que activa estados emocionales positivos ante la mera presencia del aparataje tecnológico.

Dichos estados emocionales surten un efecto motivacional que permite sostener la actividad durante más tiempo que ante medios didácticos convencionales, aprendizaje autónomo. Con programas informáticos adecuadamente diseñados, capaces de proveer de “feed-back” a las respuestas y a las acciones de los usuarios, los estudiantes pueden conocer sus errores justo en el momento que se producen y normalmente el programa les ofrece la posibilidad de ensayar nuevas respuestas. Con ello, se propicia un entorno amigable para la práctica y mejora de destrezas, a diferencia de las tediosas tareas escolares tradicionales. Este procedimiento de aprendizaje ya existía en papel u otros soportes low-tech, aunque la versatilidad y comodidad de los soportes informáticos permiten optimizar sus bondades, fácil acceso a información de todo tipo. Tanto Internet como los materiales en otros soportes digitales ponen a disposición de alumnos y profesores un enorme volumen de información (textual y audiovisual) que puede ser utilizada en la facilitación del aprendizaje. A pesar de ello, una cosa es el acceso fácil a la información y otra muy distinta la calidad de dicha información.

Un recurso didáctico es una herramienta usada por los docentes para presentar de una manera amena los contenidos de clase, de manera que se facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje satisfactoriamente.

No existe una definición precisa sobre lo que es exactamente un recurso didáctico, puesto a que cualquier cosa u objeto puede serlo, siempre y cuando este cumpla con la función de permitir el aprendizaje y se adapte a las necesidades específicas de cada

estudiante. Es decir, que dependerá de la creatividad del docente para captar la atención de su clase.

Podemos decir que esos materiales pueden ser físicos o virtuales, y además de facilitar la labor docente, buscan despertar el interés del estudiante. Algunos de esos recursos permiten que el alumno participe activamente en la clase, otros pueden ser el soporte del docente para transmitir un conocimiento.

¿Para qué sirven los recursos didácticos?

Para responder esta pregunta, (Ferrer, Martínez y Ibáñez, 2019. p. 15) exponen cuáles son los principales beneficios de aprovecharlos:

- Ayudan a facilitar el proceso de enseñanza y ofrecen información al alumno.
- Permiten la asimilación de contenidos mediante estímulos sensoriales.
- Desarrollan habilidades, destrezas y promueven actitudes y valores.
- Motivan a los estudiantes para que adquieran conocimientos.
- Promueven un ambiente agradable en el aula de clases.
- Contribuyen a evaluar el desempeño estudiantil.

Veamos ahora cuál es su importancia.

Material informático: también llamado TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), son usados como medios de transmisión y solución tecnológica. Pizarras digitales; libros digitales; tabletas; teléfonos móviles; páginas web; software educativo e interactivo y audiovisuales (documentales, música y videos)

La autora recomienda que para la fundamentación metodológica del uso de TIC en el deporte, será necesario:

1. Cambiar los currículos tradicionales, basados en su mayoría en contenidos bien definidos de los que el atleta debe aprender y saber, pero que no fueron pensados la época Internet.
2. Reformar el sentido práctico de las clases de deporte, haciéndolas más reflexivas, interdisciplinarias y con mayor participación del atleta en el proceso de aprendizaje, para conseguir unos hábitos y costumbres hacia el futuro.

3. El uso de la tecnología en el deporte no debe convertirse en una alternativa para los días de lluvia o cuando no se pueda utilizar una instalación deportiva.
4. TIC no pretenden sustituir la parte práctica que deben tener las clases de sino por el contrario, quitarle el sentido casi generalizado de la práctica por la práctica.
5. La evaluación del alumnado en las clases de deporte deberá ser compatible con el aprendizaje de las TIC. De una forma casi generalizada, la evaluación de la deporte a está basada en unas pruebas de rendimiento (tests físicos y técnicos) con los clásicos exámenes, y algunas medidas más que los complementan, como el interés en las clases, asistencia, etc. Pero si adoptamos las TIC para el aprendizaje, la evaluación deberá complementarse con el uso de estas herramientas, por lo que se tendrán que
6. La utilización de las TIC en las clases de deporte será un objetivo fundamental de la materia. No se trata de llevar a la práctica unas tareas sencillas con el ordenador, sino de generar conocimiento y manejar información con fiabilidad desde un punto de vista crítico y reflexivo.
7. Los profesionales de deporte deberán incorporar, entre las inquietudes de su equipamiento específico, todo lo relacionado con el uso de las TIC como algo imprescindible para el desarrollo de sus clases.

Materiales y métodos.

Análisis de fuentes documentales: se emplea para la determinación del marco teórico de la investigación sobre la base del estudio bibliográfico y documental y para analizar la información obtenida de los registros e informes de evaluación de las inspecciones realizadas durante el período de investigación.

Inducción y deducción: se empleó para identificar el problema desde la práctica, tuvo gran importancia en la etapa de recogida del material empírico, permitió hacer generalizaciones, proponer vías de solución.

Entrevista a profesores y atletas donde se realiza la investigación. Se utilizó para recopilar datos con el objetivo de conocer el nivel de uso de TIC.

Pre-Experimento: trabajándose con dos grupos sometidos a un pre y post test,

evaluándose las habilidades deportivas adquiridas a través del empleo de las TIC en el deporte de GRD.

Estadístico: se hizo uso de la distribución empírica de frecuencia para el procesamiento de la información obtenida mediante tablas y gráficos.

Selección de la muestra.

Criterio de especialista: para valorar la propuesta.

La población en este estudio está conformada por un total de 20 atletas de GRD de la categoría 9-10 años del municipio 10 de octubre, de forma aleatoria se conforma dos grupo uno se le denomina grupo de control y otro grupo experimental que se le va aplicar la estrategia didáctica.

Resultado y discusión

La estrategia de aprendizaje con el uso TIC se aplicó durante 8 semanas de trabajo al grupo experimental y se tuvo en cuenta:

Objetivo general

Tema

Objetivos del tema

Contenidos

Actividades

Recursos de aprendizaje

Evaluación

Tabla 1 Estrategias didácticas

Estrategias didácticas basadas en el empleo de las TIC para la clase de Gimnasia Rítmica Deportiva					
Objetivo general: determinar mediante recursos didácticos la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje de las atletas de GRD.					
<u>Temas</u>	<u>Objetivos por tema</u>	<u>Contenidos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Recursos de aprendizaje</u>	<u>Evaluación</u>
Coreografía	Realizar el tendú, yete y gran yete	*Tendú al F.L y A. *Yete al F. L	Tarea	Pizarras digitales Imagen	Autoevaluación

		y A. *Gran yete al F, L y A. *Combinar el tendú, yete Y Gran yete F.L y A.		Videos	
	Realizar desde diferentes posiciones de piernas flexión al frente, atrás y lateral	Realizar desde diferentes posiciones de piernas flexión del tronco al frente, atrás y lateral	Foro	Presentaciones electrónicas	Heteroevaluación
	Ejercitar combinaciones de ejercicios a manos libres libre	Combinaciones de ejercicios libre	Taller	Videos	Coevaluación
Ejercicios a Manos libres	Ejecutar la selección de libre	Realizar líneas de ejercicios de la selección a manos libre. Realizar completas de la selección a manos libre	Taller Taller	Imagen y videos Grabaciones Pizarras digitales Imagen y videos Grabaciones	Coevaluación Coevaluación
Ejercicios con pelotas	Realizar ejercicios con pelotas	Realizar líneas de ejercicios de la	Taller	Imagen y videos Grabaciones	Autoevaluación Coevaluación

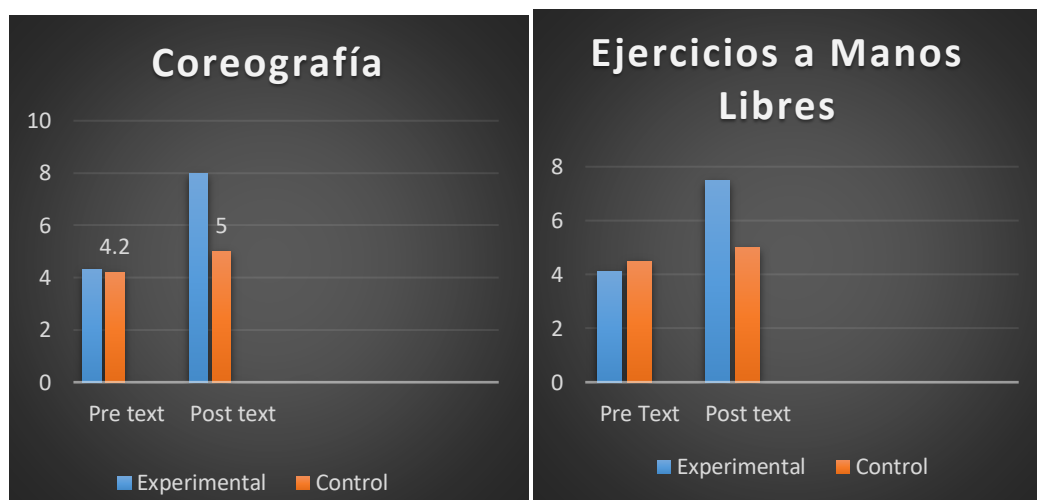


Gráfico no 1.

Coreografía

Gráfico no 2. Ejercicios a Manos Libres

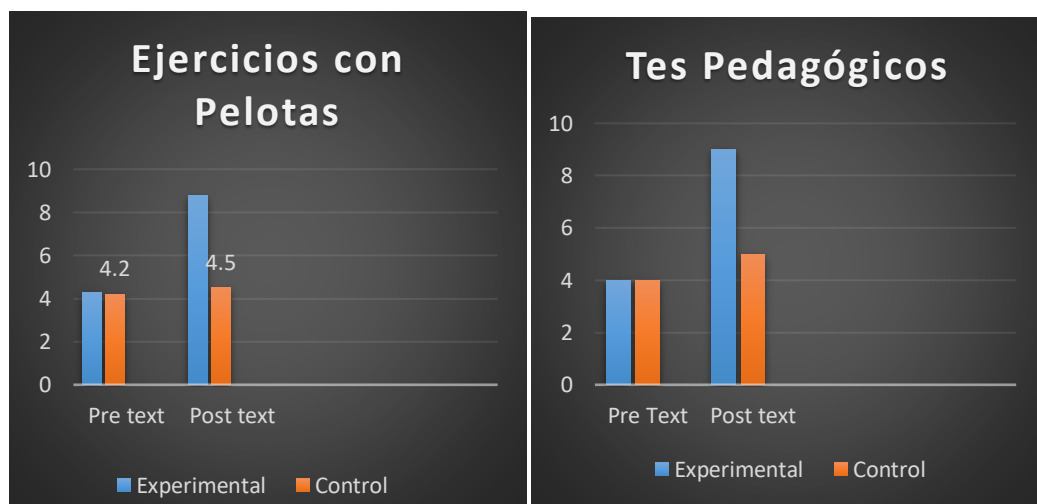


Gráfico no 3. Ejercicios con Pelotas

Gráfico no 4. Tes Pedagógicos

Como resultado se pudo determinar que el grupo experimental los resultados de aprendizaje son muy superiores que el grupo de control.

Esto gráficos demuestra la efectividad de la estrategia de aprendizaje con el uso de las TIC, que segun los **cinco especialistas** seleccionados valoraron muy adecuado la propuesta.

Conclusiones

Se pudo determinar que la estrategia de aprendizaje con el uso de la TIC favorece las habilidades deportivas de las atletas de GRD de la categoría 9-10 años, incrementan significativamente los conocimientos teóricos y prácticos del área de deporte, además de potenciar la competencia digital.

Bibliografía

- Aguirre Aguilar, Genaro, & Ruiz Méndez, Ma. del Rocío. (2012). Competencias digitales y docencia: una experiencia desde la práctica universitaria. *Innovación educativa* (México, DF), 12(59), 121-141.
- Arufe Giráldez, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 5(2), 323-350.
<https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>
- Fernández-Espínola, C., & Ladrón-de-Guevara Moreno, L. (2016). El uso de las TIC en la Educación Física actual. *E-Motion: Revista De Educación, Motricidad E Investigación*, 0(5), 17-30. doi: <http://dx.doi.org/10.33776/remo.v0i5.2740>.
- Ferrer, J. M. C., Martínez, P. M. & Ibañez, R. S. (2019). La enseñanza de ciencias sociales en educación primaria mediante el modelo de aula invertida. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 33(3).
- Hernández. R, (2017) Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, [S.I.], v. 5, n. 1, p. 325-347, abr. 2017. ISSN 2310-4635. Disponible en: <http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/149%3E>. Fecha de acceso: 24 abr. 2021. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
<https://doi.org/10.47553/rifop.v34i2>.
- Gutiérrez, I. (2014). Perfil del profesor universitario español en torno a las competencias en tecnologías de la información y la comunicación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 44, 51-65. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/368/36829340004.pdf>