



**TÍTULO DE LA PROPUESTA:** Propuestas de diseños de clases mediadas por tecnología digital.

**IFDCEF Viedma- Río Negro**

**DOCENTE A CARGO DE LA PROPUESTA:** Hernán Lucas, Luciano

**FECHA DE INICIO:** Octubre del 2023.

**FECHA DE FINALIZACIÓN:** Diciembre del 2023

**PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL:** Febrero de 2024

### **RESUMEN:**

La propuesta de investigación tuvo como objetivo general indagar sobre las diversas temáticas abordadas en la Práctica Docente IV-Residencia II de la carrera Profesorado en Educación Física del IFDC de Viedma, que resignifiquen los saberes disciplinares de la Educación Física mediada por tecnología digital. Se planteó construir un espacio en la plataforma educativa que ponga en juego el diseño e implementación de diversas clases de Educación Física medidas por el uso creativo y responsable de la tecnología digital de los estudiantes del Profesorado de Educación Física, quienes durante el ciclo lectivo 2023 realizaban sus prácticas docentes en el ámbito educativo de la escuela secundaria rionegrina (ESRN). Dicha elaboración de clase, desafiaba al estudiante del profesorado a trabajar sobre los saberes propuestos desde el marco curricular de la ESRN, que ellas/ellos deberían desarrollar en su práctica situada. Desde esta perspectiva se considera propicio analizar y reconocer estos espacios de multialfabetización (Cobo 2016) como verdaderos escenarios ecológicos, situados e indeterminados, donde en la actualidad, se establecen aprendizajes y forman parte de la construcción del rol docente.

En esta actividad investigativa de alcance descriptivo y enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) se utilizó una encuesta (analógica y digital) que fue respondida por estudiantes que participaron de la experiencia de Práctica IV-Residencia II al finalizar el ciclo lectivo. Los resultados indican que, de un total de 18 parejas pedagógicas encuestadas, solo el 22,2% (n=4 parejas) consiguió



construir una clase mediada por tecnología digital dirigida a estudiantes de la ESRN. El 77,8% (n=14 parejas) restantes no logró plantear ninguna propuesta. Los principales motivos o dificultades fueron la *falta de tiempo* (58%, n=10) y *falta de conocimiento* en aplicaciones, plataformas y uso de herramientas tecnológicas (hardware y software, 41%, n=7). El 1% restante argumentó no tener acceso a internet, no presentar interés en este tipo de propuestas, prefiriendo implementar actividades jugadas y de participación en clases presenciales. Otra de las causas, fue la poca concurrencia a clases presenciales y el limitado acceso tecnológico de los alumnos/as de la secundaria (ESRN).

Estos datos permitieron conocer y registrar las limitaciones, dificultades o problemáticas que surgen a la hora de intervenir utilizando las tecnologías digitales, como así también reconocer diversas propuestas de intervención que favorezcan y potencien los aprendizajes en el campo disciplinar de la Educación Física.

## **INTRODUCCIÓN:**

La siguiente actividad investigativa surge de la necesidad de construir un espacio que ponga en juego el diseño e implementación de diversas clases de Educación Física medidas por el uso creativo y responsable de la tecnología digital de las/los estudiantes del Profesorado de Educación Física del Instituto de Formación Docente de la ciudad de Viedma, quienes realizan sus prácticas docentes (Residencia II) en el ámbito educativo de la escuela secundaria rionegrina (ESRN). Esto se debe a que se observa desde el área de Práctica Docente IV-Residencia II, dificultades y falta de consideración (por parte de estudiantes que cursan el espacio) a la hora de utilizar las tecnologías digitales como una estrategia o propuesta tangible que puede llegar a potenciar diversas miradas desde la enseñanza y el aprendizaje. Se plantea en el área de la Práctica Docente IV-Residencia II, fortalecer el rol docente, mediante experiencias contextualizadas que faciliten el manejo progresivo de un “modelo didáctico” basado en el subsistema psicológico y didáctico (Sacristán 1992) que aporte un marco de referencia sustancial para la implementación de nuevos espacios de enseñanza y aprendizaje únicos e innovadores. Por lo que, se



configuró un lugar de articulación entre la construcción metodológica- didáctica de contenidos a trabajar en sus prácticas pedagógicas desde los marcos curriculares de la escuela secundaria (Edelstein, 1995) y la *alfabetización digital*. Esta última entendida, no solo como un conjunto de habilidades adquiridas al utilizar tecnologías en diferentes ámbitos, tanto formales, no formales e informales (Scolari, 2019), sino también, como un programa de acción concreto en un ámbito educativo que recupere la construcción de saberes (Scolari, 2018) como parte de estrategias legítimas que puedan ampliar y reforzar aprendizajes significativos de otras disciplinas, y facilitar nuevas y creativas respuestas a problemáticas educativas reales en educación física.

### **METODOLOGÍA:**

Esta investigación de alcance descriptivo y enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) se desarrolló durante el ciclo lectivo 2023 en el cursado de Práctica docente IV – Residencia II. Se buscó indagar, reconocer y registrar las diversas temáticas abordadas por estudiantes que realizan prácticas pedagógicas en la ESRN y que resignifiquen los saberes de la Educación Física mediados por tecnología digital. Para este fin, se utilizó una encuesta con el grupo de estudiantes (n°18 parejas pedagógicas) que participaron de la experiencia Práctica IV-Residencia II al finalizar el cursado. La encuesta fue de tipo autoadministrada por internet, y para su diseño se empleó la herramienta Google Forms.

### **RESULTADOS:**

Los datos recolectados permitieron reconocer ciertas potencialidades y limitaciones que surgen de este tipo de propuestas a la hora de abordar diversos saberes de la Educación Física. Y a corto plazo, plantear diversas estrategias de formación inicial, en colaboración con otras áreas de la formación general y específica que fortalezca al estudiante del profesorado sobre esta temática.



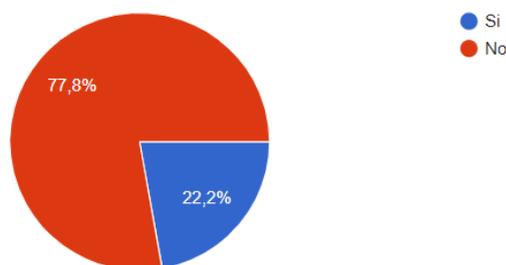
De dieciocho parejas pedagógicas que fueron encuestadas, el 22,2% (n=4 parejas) consiguió construir una clase mediada por tecnología digital dirigida a los estudiantes de la ESRN. El 77,8% (n=14 parejas) restantes no logró plantear ninguna propuesta (ver figura 1).

## Figura 1

### *Diseño de clase mediada por tecnología digital*

¿Logro a lo largo de la experiencia de Residencia II diseñar alguna propuesta de clase mediada por tecnología digital?

18 respuestas



## Diseño de clase

Las/los estudiantes del profesorado que afirmaron diseñar una propuesta de clase mediada por tecnología digital (n= 4 parejas pedagógicas), expusieron que desde su consideración lograron crear un material acorde a las necesidades de sus estudiantes de la ESRN. Para estos grupos, se utilizó también una escala de valoración (del 1 al 5) para que indiquen el conocimiento que poseen a la hora de utilizar un programa como Canva o Genially. El 75% indicó (n=3) una valoración de 3 - Bueno y el 25% (n=1) un valor de 1 - Excelente. Ello se evidencia en la Figura 2.

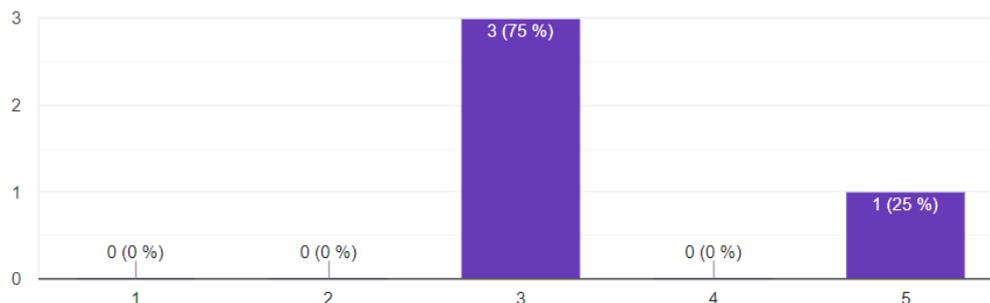


**Figura 2**

*Conocimiento sobre el uso de software*

**Diseño de clase:** En escala del 1 al 5 indique: ¿Qué conocimiento tiene a la hora de utilizar el software o programa canva o genially?

4 respuestas



**Nota. Escala de valoración:** 1: insuficiente, 2 regular, 3 bueno, 4 muy bueno, 5 excelente

También, manifestaron saber utilizar otros programas para el diseño de clases, como por ejemplo: movie maker 10, filmora, clipchamp.

Por otro lado, los saberes que seleccionaron del diseño curricular de la ESRN y que intentaron revalorizar en sus clases fueron:

- Capacidades condicionales: fuerza, resistencia, velocidad.
- La construcción de nudos y orientación en el espacio.
- Diferentes prácticas deportivas tradicionales y novedosas, entre otros.

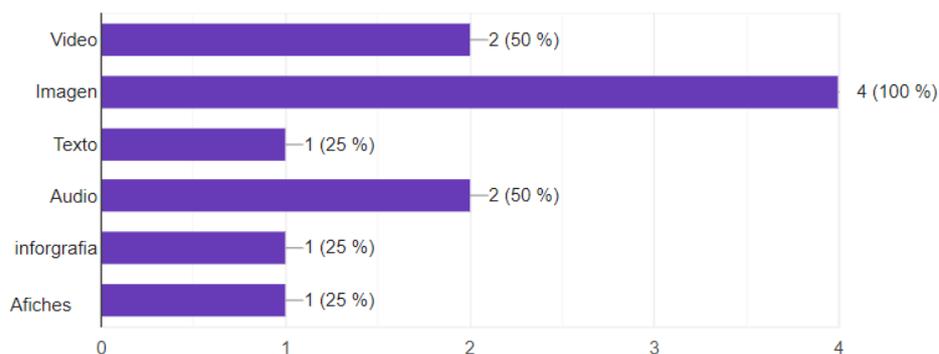
Los tipos de recursos utilizados para el diseño de clase fueron: videos, imágenes, texto, audio, Etc., según se expone en la Figura 3.

**Figura 3**

*Tipo de recurso utilizado para el diseño de clase mediada por tecnología digital*

Diseño de clase: ¿Qué tipo recurso utilizó? (Puede seleccionar más de una opción)

4 respuestas



Al ser consultados si durante las prácticas en el ámbito de la ESRN pudieron generar alguna actividad que permita trabajar sobre el siguiente propósito:

*“-Facilitar el uso creativo y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación vinculadas al desarrollo de actividades corporales, ludomotrices y deportivas”*<sup>1</sup>, respondieron que:

- ✓ *“Teníamos pensado terminar la última clase con material digital acerca del eje 3 y lo que vivenciamos en la unidad”*
- ✓ *“No generamos ni tuvimos la posibilidad de desarrollarlo con el grupo seleccionado”*

En relación con los comentarios anteriores, se puede analizar que si bien estos estudiantes se sienten capaces de utilizar herramientas para crear un material educativo digital no logran aplicarlo o articularlo con los saberes trabajados diariamente, en base al propósito planteado en el diseño curricular.

<sup>1</sup> Propósito extraído del diseño curricular de la ESRN



### Principales dificultades planteadas por estudiantes en relación con este tipo de propuestas

Los principales motivos o dificultades fueron la falta de tiempo (58%, n=10) y falta de conocimiento en aplicaciones, plataformas y uso de herramientas tecnológicas (hardware y software, 41%, n=7 parejas pedagógicas). El 1% restante argumentó no tener acceso a internet y no presentar interés en este tipo de propuestas, prefiriendo implementar actividades jugadas y de participación en clases presenciales. Otro de los motivos, fue la poca concurrencia a clases presenciales por parte de estudiantes de la ESRN y el limitado acceso tecnológico de los alumnos/as de la secundaria (Ver figura 4).

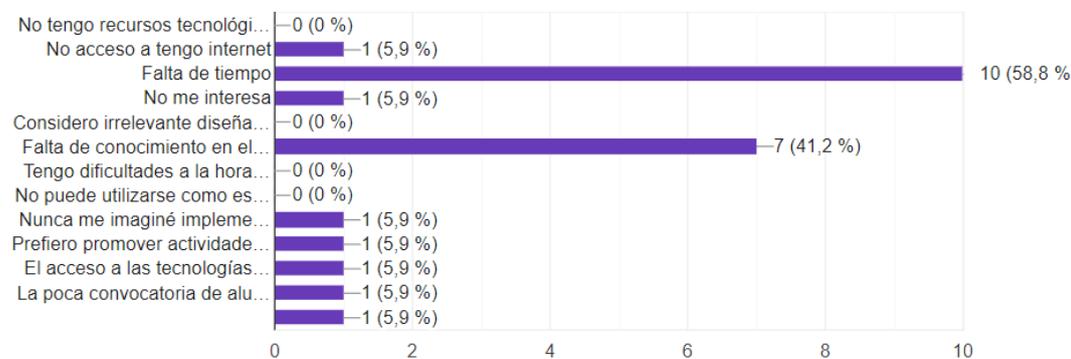
**Figura 4**

*Dificultades para llevar a cabo el diseño de clase mediada por tecnología digital*

¿Cuáles fueron las principales dificultades ( o motivos) por los cuales no logro llevar adelante este tipo de propuesta ?

(Puede seleccionar más de una opción)

17 respuestas



Al finalizar la encuesta se propuso que desarrollen alguna reflexión, o planteen fortalezas y debilidades con respecto a la temática. Las respuestas fueron las siguientes:

➤ **Falta de tiempo**

-“Me hubiera gustado aprovechar la herramienta y docente que acompaña para poder diseñar la actividad. Pero **en lo personal, mis horarios son muy cruzados y no dispongo del tiempo necesario para realizar la misma**”.



-“*Debilidades es que no me tomo el tiempo para sentarme a practicar estas temáticas, siento que es más fácil el hacerlo hablando y mostrando personalmente yo mismo, y fortaleza es que aprendo rápido y si le agarro la mano yo creo que se me haría más fácil algunas clases y pondría en juego mucho más conocimiento*”.

➤ **Falta de conocimiento**

“*Debilidades podría ser la falta de conocimiento acerca de su utilización y sus funciones. Como fortaleza es una herramienta más para poder desarrollar en nuestras clases hoy en día, dado los avances de la tecnología*”.

-“*Como fortaleza tengo predisposición y ganas de aprender. Como debilidad es la falta de información y formas orientativas de poder realizar una clase con medios digitales*”.

-“*Una de las debilidades es el manejo de PC, a la hora de diseñar no soy lo demasiado creativa que se requiere para proponer este tipo de contenidos*”.

-“*Y como debilidad me hubiese gustado que nos digan cómo llevarlo a cabo en cada actividad*”.

-“*Cómo fortalezas lo que significa tener un soporte, a la hora de explicar a través de la oralidad me facilita que los alumnos capten de manera más fácil, debilidades el escaso conocimiento del uso educativo de las plataformas, me gustaría que se enseñen o se propongan más estímulos para la creación de clases*”.

-“*Una debilidad puede ser que me cuesta agarrarle la mano a la tecnología y a ciertas propuestas que tengan que ver con esta. Pero una vez que la utilizo, me gusta y me facilita para ciertas cosas.*”

➤ **Falta de interés**

-“*La debilidades que reconozco tener es que no le doy la importancia necesaria a la tecnología y por lo tanto no me informo de lo mismo*”.

-“*Que los estudiantes no tienen predisposición para el uso de la tecnología sin que sea únicamente para uso recreativo como lo son las redes sociales y de comunicación, el poco manejo de ellas hace que se olviden a ingresar, buscar información y traer material para las clases siguientes*”.



-“El conocimiento de los Software y plataformas digitales para la enseñanza y la poca concurrencia de los alumnos”.

➤ **Motivados por la propuesta**

-“Como fortaleza es atractivo para los adolescentes presentarles materiales digitales como fotos o videos ya que ellos (algunos) están constantemente con la tecnología. Como debilidad sería que capaz algunos no tienen acceso a dispositivos móviles o conexión a internet”.

-“Las fortalezas que tengo es que sé utilizar bastante distintas plataformas para diseñar cualquier temática. La debilidad es que lo pensé finalizando la práctica, una pena”.

-“No se me dificulta utilizar los medios tecnológicos”.

-“Realmente me parece una muy buena propuesta para poner en práctica en nuestra formación, ya que la visualización de cualquier tipo de actividad/ejercicio ayuda a la comprensión del mismo para su realización.”

-“Las fortalezas son que es una herramienta que está más que familiarizada con nuestros alumnos, además de que es un estilo diferente sobre todo en las clases de Educación Física, en la que la mayoría de los contenidos están relacionados a la disponibilidad corporal. Las debilidades serían la dispersión de la atención de los alumnos debido al uso de la tecnología”.

-“Como fortaleza me considero muy predispuesta y también que me gusta mucho conocer de tecnología, utilizó mucho el canva y ahora me interesa conocer genially ya que no la conozco a esa aplicación”.

-“Una fortaleza es como mencionaba anteriormente, me gusta aprender y mejorar cada vez un poquito más, no estoy negada a este tipo de temática. Me gusta”.

**CONCLUSIONES:**

A partir de los datos proporcionados por la encuesta, se puede inferir que existe una tendencia a reconocer este tipo de propuestas de diseño de clase como interesantes, innovadoras, y de gran valor para potenciar los saberes a construir en la clase de Educación Física. Sin embargo, gran parte de los



estudiantes (77,8%, n=14 parejas) que participaron de esta experiencia no lograron diseñar una propuesta digital para sus alumnos/as de la ESRN. Los principales motivos o dificultades fueron la falta de tiempo (58%, n=10) y falta de conocimiento en aplicaciones, plataformas, y uso de herramientas tecnológicas (hardware y software; 41%, n=7). El 1% restante argumentó no tener acceso a internet, no presentar interés en este tipo de propuestas, prefiriendo implementar actividades jugadas y de participación en clases presenciales. Otra de las causas, fue el limitado acceso tecnológico de los alumnos/as de la secundaria (ESRN) y la poca concurrencia a clases presenciales. Analizando este último punto, se puede sugerir estimular la creación de material educativo para este tipo de población estudiantil, como vía de comunicación y estrategia de intervención que aliente al desarrollo del contenido en la clase de EF.

Por otro lado, las/los estudiantes que sí elaboraron una propuesta mediada por tecnología digital (22,2%, n=4 parejas) consideran que lograron crear un material acorde a las necesidades de sus estudiantes de secundario. Los saberes seleccionados del diseño curricular de la ESRN que intentaron revalorizar con este tipo de clases a través de la formulación de propósitos fueron: capacidades condicionales como la fuerza, resistencia, velocidad, la construcción de nudos y orientación en el espacio, y diferentes prácticas deportivas, tradicionales y novedosas, entre otros. Los medios o herramientas utilizadas fueron múltiples, por ejemplo: videos, imágenes, textos, audios, infografías, o material creado mediante el programa Canva o genially. Al ser consultados sobre el propósito que plantea la ESRN y que se relaciona con el uso de tecnología, se pudo analizar que no logran aplicarlo o articularlo con saberes que se desarrollan en su práctica pedagógica cotidiana.

A modo de cierre, me gustaría dejar en este informe una frase de Chul Han (s.f.) que expresa lo siguiente:

Los seres humanos son, según Heidegger, seres condicionados por las cosas... Nos encaminamos hacia una era trans y poshumana en la que la vida humana será un puro intercambio de información. La digitalización es un paso consecuente en el camino hacia la anulación de lo humano. Es



probable que el futuro humano se halle preestablecido: el hombre se anula para hacerse absoluto. (p. 93)

### **ACCIONES DE DIVULGACIÓN Y/O TRANSFERENCIA PREVISTAS:**

Los datos recolectados generaron información relevante sobre las experiencias que ponen en juego los saberes del campo disciplinar y las nuevas tecnologías digitales. Luego del análisis de los resultados, se plantean estrategias a implementar tanto en el campo de la Práctica Docente y Residencia II, como en otros campos que se vinculen con el aprendizaje corporal en entornos mediados por tecnología digital.

Algunas posibles estrategias de acción para la formación inicial o permanente son las siguientes:

- Alfabetización digital: Análisis e integración de nuevos escenarios digitales que potencialicen los aprendizajes desde la corporalidad.
- Creación de un taller interdisciplinar en donde se analice y reflexione sobre las nuevas tecnologías y el rol Docente de Educación Física en la actualidad.
- Creación de redes de aprendizaje en clave corporal. Espacio de intercambio entre colegas y estudiantes sobre cómo crear, compartir y utilizar material educativo para potencializar diversas prácticas pedagógicas.
- Socialización de los resultados y experiencia con el grupo de docentes de Práctica Docente, para reflexionar y construir acciones de intervención en próximos grupos de Residencia II.
- Los resultados y algunas producciones de los estudiantes serán publicados en la revista digital del IFDCEF.



## **REFERENCIAS:**

- Asinsten, J. (2013). Aulas expandidas: la potenciación de la educación presencial” *Revista de la Universidad De La Salle*, (60), 97-113. <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1354&context=ruis>
- Baricco Alejandro (2019). *The Game*. Disponible en: [https://www.academia.edu/42702121/The\\_Game\\_Alessandro\\_Baricco](https://www.academia.edu/42702121/The_Game_Alessandro_Baricco)
- Burbules, Nicholas, C (2014). Los significados de aprendizaje ubicuo. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/287540823\\_Los\\_significados\\_de\\_aprendizaje\\_ubicuo](https://www.researchgate.net/publication/287540823_Los_significados_de_aprendizaje_ubicuo)
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Ed. Manantial.
- Buckingham, D. (2008). *Alfabetizaciones en medios digitales. Más allá de la tecnología* Ed. Manantial.
- Castañeda, L., Esteve, F. y Adell, J. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital? RED. *Revista de Educación a Distancia*, 56. [http://www.um.es/ead/red/56/castaneda\\_et\\_al.pdf](http://www.um.es/ead/red/56/castaneda_et_al.pdf)
- Corea, C. (2008). El desfundamiento de las instituciones educativas. Subjetividades pedagógicas, subjetividades mediáticas y subjetividades informacionales. Capítulo 11. En *Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias complejas*. Ed. Educador.
- Cobo Cristóbal (2016). La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones). Disponible en: [https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La\\_innovacion\\_pendiente.pdf](https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/159/1/La_innovacion_pendiente.pdf)
- Coicaud Silvia (2019). *Potencialidades didácticas de la inteligencia artificial*. Mediaciones tecnológicas para una enseñanza disruptiva. Ed. Noveduc.



- Dorfsman, M. (2012). La profesión docente en contextos de cambio: el docente global en la sociedad de la información. *RED-DUSC Revista de Educación a Distancia-Docencia Universitaria en la Sociedad del Conocimiento*. <http://www.um.es/ead/reddusc/6>
- Dussel I. (2008). *Las nuevas alfabetizaciones en el nivel superior. Los desafíos de las nuevas alfabetizaciones: la transformación en la escuela y en la formación del docente*. Seminario virtual. INFOD.
- Esteve, F. Castañeda, L., & Adell, J. (2018). Un Modelo Holístico de Competencia Docente para el Mundo Digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado (RIFOP)*, 91(32.1), 105-116. Disponible en: <http://www.aufop.com/aufop/revistas/arta/impresa/206/2186>
- Ferrarelli, M. (2021). Alfabetismos aumentados: producir, expresarse y colaborar en la cultura digital. Disponible en: <https://ojs.austral.edu.ar/index.php/australcomunicacion/article/view/613>
- Han Byung-Chul (2022). *No-cosas*. Buenos Aires. 6ª ed. Ed. Taurus.
- Lion Carina (Comp.) (2020). *Aprendizajes y tecnologías. Habilidades del presente, proyecciones del futuro*. Ed. Noveduc.
- Moreira-Area M., Adell J. (2021). Tecnologías digitales y cambio educativo. Una aproximación crítica. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/354946112\\_Tecnologias\\_Digitales\\_y\\_Cambio\\_Educativo\\_Una\\_Aproximacion\\_Critica](https://www.researchgate.net/publication/354946112_Tecnologias_Digitales_y_Cambio_Educativo_Una_Aproximacion_Critica)
- Sacristán, J Gimeno, Pérez Gómez, A. (1992). *Comprender y transformar la enseñanza*. Ed.Morata.
- Sepúlveda, F. (2022). Relevamiento de datos sobre la continuidad pedagógica en el marco de la emergencia sanitaria por Covid-19. Período 2020-2021 IFDCEF. Disponible en: <https://ifdviedma-rng.infed.edu.ar/sitio/material-bibliografico-de-interes/>



INSTITUTO DE FORMACIÓN DOCENTE CONTINUA EN EDUCACIÓN FÍSICA  
Tel. (02920) 422397  
Boulevard Ayacucho 1093 – Viedma (Río Negro)

Scolari, C. (Ed.) (2018). Teens, media and collaborative culture. Exploiting teens' transmedia skills in the classroom Transliteracy. Disponible en: [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_Teens\\_en.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_en.pdf)

Scolari, C. A., Lugo, N. y Masanet, M. L. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 116-132. Disponible en: <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html>.

#### **ANEXO 1:**

-“Diseño de clase mediada por tecnología digital” Formulario Google: <https://drive.google.com/file/d/1txNACP93nmH49AY0WtytjCVE2Qm7DM1F/view?usp=sharing>

#### **ANEXO 2:**

-Material educativo creado por estudiante

[https://www.canva.com/design/DAFyG6dFteE/Y0EuB1DafX-d3GhprN-KWA/watch?utm\\_content=DAFyG6dFteE&utm\\_cam](https://www.canva.com/design/DAFyG6dFteE/Y0EuB1DafX-d3GhprN-KWA/watch?utm_content=DAFyG6dFteE&utm_cam)