

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN EDUMATICA

En el carácter de Director del Trabajo de grado “Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y componente transversal del currículo problematizador”, elaborado por los estudiantes Sandra Patricia Tascón Lozano, Ángela María Trejos Aricapa y Diego Alejandro Valencia Cifuentes, trabajo con el cual van a optar al título de “Especialistas en EDUMATICA, en la Facultad de Ciencias Humanas, sociales y de la Educación, procedo a emitir el concepto final del proceso.

El estudio realizado tiene como objeto diseñar e implementar objetos virtuales de aprendizaje para desarrollar competencias motrices en la formación deportiva del voleibol, como instrumento tecnológico al servicio de los procesos educativos y pedagógicos, tanto en la enseñanza y aprendizaje del desarrollo de las competencias motoras del Voleibol y en la aplicación física de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA). En marcha hacia el objetivo, examinan los autores el estudio del estado del arte del uso de los objetos virtuales, su diseño y aplicación, asumiendo con cierto fundamento la interacción recíproca entre la enseñanza y aprendizaje. Más adelante, estudiados los estadios del aprendizaje significativo, proceden a desentrañar, a través de las prácticas empíricas y teóricas, la estructura profunda del diseño de los objetos virtuales de aprendizaje, para concluir con la implementación de los objetos virtuales. El apoyo bibliográfico es sobresaliente por la seriedad y el prestigio que en sus campos pedagógicos (Pedagogía, Informática, didáctica, currículo, psicología), tienen los autores sometidos a revisión. De su adecuado uso y estudio doy expresa constancia porque discutí con los autores los puntos de vista logrados en la exhaustiva inquisición bibliográfica, útil y funcional al momento del diseño e implementación de los objetos virtuales.

El trabajo está perfectamente ajustado a los lineamientos y políticas de la Especialización, tal como se concibió, porque manifiesta el eficiente grado de capacitación que permite que los egresados de la Especialización apliquen sus propias competencias en el contexto educativo en el cual se encuentran inmersos, enriqueciendo su acervo pedagógico y mejorando su práctica profesional. La incorporación de las preocupaciones pedagógicas y didácticas, como trasfondo forzoso de toda la tecnología de la información y la comunicación aplicada a la educación, en verdad, les abre nuevas

perspectivas y da distinta dimensión al adecuado ejercicio de los docentes. En este sentido considero que en ellos puede darse por cumplido en muy buena forma el objetivo primordial de la Especialización en EDUMÁTICA. Eventualmente se generará la discusión de los contenidos de las afirmaciones a las que arriban o las conclusiones que conlleva su especulación teórica, pero este es su trabajo, ésta es su propuesta, éste es su concepto. La relación aprendizaje, TICs y currículo, estudiada por los Especialistas, da margen todavía a mucho trabajo, que debe ser bienvenido como aporte a la claridad en un campo de tanta prioridad en el sistema educativo, pues constituye todos los matices de nuestro saber y práctica docente.

Propongo que el trabajo se acoja como APROBADO y se declare cumplido el requisito previsto para optar al título de ESPECIALISTA EN EDUMÁTICA por parte de los estudiantes, con el agregado de mi parte de una especial congratulación a los autores por el interés y dedicación con que asumieron tan arduo compromiso.

Es mi concepto.

JESÚS OLMEDO CASTAÑO LOPEZ

Director Trabajo de grado

Pereira, septiembre 27 de 2012

UNIVERSIDAD CATOLICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION

ESPECIALIZACIÓN EN EDUMÁTICA

“Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.”

Por:

Ángela María Trejos Aricapa

Sandra Patricia Tascón Lozano

Diego Alejandro Valencia Cifuentes

CONTENIDO

REFERENTE SITUACIONAL	10
Titulo	10
Descripción Del Área Problemática	10
Formulación Del Problema	13
Sistematización Del Problema.....	14
Justificación.....	14
Delimitación Del Problema	18
Espacial.....	18
Temporal (Transversal).....	18
Poblacional.....	18
Objetivos	18
Objetivo general.....	18
Objetivos específicos	19
REFERENTE TEORICO Y CONCEPTUAL	20
Antecedentes	20
Tabla1 (cont.)	22
Marco Teórico	23
La Pedagogía.....	23
Conductas Que Integran El Desarrollo Psicomotor	40
El Voleibol	47
El Saque:	50
Saque De Abajo:	50
Saque De Tennis	51
Golpe De Antebrazo:	52
Golpe De Dedos (Voleo):	53
El Remate:.....	54
Carrera	54
Impulso	54

Salto	55
Golpe.....	55
Caída	55
Marco Conceptual	57
Operacionalización Categorial	60
DISEÑO METODOLOGICO	61
Tipo de investigación	61
Unidad de análisis y de trabajo.....	62
Técnicas e instrumentos	63
TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	65
Los Objetos virtuales de aprendizaje en la transversalización curricular a través de los Juegos Olímpicos.	65
Transversalidad Curricular Desde Los Juegos Olímpicos.	74
El Desarrollo De Las Competencias Motrices En La Formación Deportiva Del Voleibol.	76
El impacto de los Objetos Virtuales de aprendizaje en los procesos de transversalidad curricular	78
INTERPRETACION RESULTADOS DE PARTICIPACION POR UNIDAD	83
CONCLUSIONES	90
RECOMENDACIONES	92
REFERENCIAS.....	93
ANEXOS	95
Anexo 1	¡Error! Marcador no definido.
Ejemplo de un objeto virtual de aprendizaje	95
Anexo 2	¡Error! Marcador no definido.
Pretest.....	105
Anexo 3	107
Postest (Crucigrama).....	107
Anexo 4	109
Encuesta Docente Para Transversalizar El Currículo A Través De Los Objetos Visuales De Aprendizaje Apoyadas En Las Tic.....	109

Anexo 5	111
Tabla Calificaciones final. Adjunto	111

LISTADO ANEXOS

Anexo 1	95
Anexo 2	105

SINTESIS

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

El proyecto se origina con el propósito de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de Educación Física a través del diseño y la aplicación de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) tomando como eje principal el voleibol y como eje transversal los Juegos Olímpicos de Londres 2012. Se estudia desde la pedagogía, la didáctica, el currículo y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se desarrolla un proceso metodológico que permite relacionar la teoría y la práctica fortaleciendo competencias de los estudiantes en el uso de las TIC para el desarrollo cognoscitivo, socio-afectivo y psicomotor, es decir desarrollando seres integrales, e innovando como característica que permite transformar y enriquecer los procesos educativos en bien de la sociedad y el contexto global.

Palabras Clave: Voleibol, Educación física, Objetos virtuales de aprendizaje, transversalidad, TIC.

ABSTRACT

The virtual learning objects as significant teaching strategy for training and sport of volleyball as the driving forces of transverse processes in the Educational Institution Deogracias Cardona.

The project originates in order to facilitate the teaching and learning processes in the area of physical education through the design and implementation of virtual learning objects (OVA) taking as a main volleyball and as a crosscutting the London Olympics 2012. Been studied pedagogy, didactics, curriculum and new information technologies and communication, developing a methodology that allows to link theory and practice to strengthen students' skills in using ICT for cognitive development, socio-affective and psychomotor development is integral beings, and innovating as a feature that allows you to transform and enrich the educational process for the good of society and the global context.

KEY WORDS: Volleyball, physical education, virtual learning objects, transversality, TIC

REFERENTE SITUACIONAL

Título

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

Descripción Del Área Problemática

Estamos frente a una nueva Sociedad, la Sociedad del conocimiento en la cual están inmersas la ciencia y la tecnología con sus avances y desarrollos que revolucionan el mundo a una velocidad increíble. La Ciencia entendida como una institución social diseñada para entender la historia del mundo natural y social, y la tecnología entendida como un conjunto de medios y equipos técnicos que giran en torno a la información y los descubrimientos que se originan con el propósito de facilitarle al hombre su adaptación al medio ambiente; ambas determinadas por la economía, la política, la cultura y las necesidades de la sociedad. A pesar que en los países subdesarrollados de América Latina como es el caso de Colombia, se invierte bajo presupuesto en ciencia y tecnología, generándose retraso en la innovación y desarrollo científico.

En este sentido, los desarrollos de la tecnología, de la información y la comunicación, han posibilitado la búsqueda y comprensión de la información desde los dispositivos móviles, computadores y tabletas. Se ha pasado de textos tradicionales a textos virtuales, libros inter activos en dónde la música, los sonidos y las explicaciones se integran y relacionan. Foros, Chats, buscadores especializados, son herramientas que

se tienen al alcance y que permiten asimilar mejor los procesos de enseñanza-aprendizaje. El ser humano ha dejado de ser un consumidor pasivo para convertirse en un consumidor activo en el mundo digital en el cual se encuentra inmerso.

Ahora bien, fortalecer las competencias de los estudiantes en el uso de las TIC para el desarrollo cognoscitivo, socioafectivo y psicomotor, como reto educativo se asuma de acuerdo con las exigencias del ser humano que demanda esta nueva sociedad. El de estar informados y actualizados, el de innovar para que permita transformar ese conocimiento en bien de la sociedad y sea aplicable a la existencia y al contexto global.

A pesar de los esfuerzos del Ministerio de las TIC, el Ministerio de Educación Nacional y Computadores para educar, en dar el gran salto tecnológico en la masificación del internet, la dotación de equipos, programas de calidad y pertinencia de los procesos de formación, el programa de conexión total, capacitación y formación del personal docente, aún no logra cubrir una cantidad adecuada de población docente, y desconociéndose el uso e importancia de las herramientas que ofrece el mercado para optimizar los procesos educativos y ayudar a mejorar el nivel de desempeño de los estudiantes dentro del aula.

En este sentido, para este proceso de cambios tecnológicos se necesita un docente que tenga disposición y vocación para capacitarse en el uso y apropiación de las TIC como elementos que ayudan a transformar el proceso educativo, en un aprendizaje con una participación interactiva y con el desarrollo posible de habilidades y competencias creativas y digitales que ayuden desde cualquier área del conocimiento a generar cambios y enfrentar nuevos desafíos. Es decir, se necesita un docente con vocación de cambio y unos directivos docentes que posibiliten la capacitación de sus docentes en el uso y apropiación de las TIC para que lleven esos procesos al aula de clase; administradores que entiendan que no es suficiente con dotar las salas de informática con equipos actualizados. Se hace fundamental proveer los salones de clase con otros recursos tecnológicos y propiciar la elaboración de proyectos transversales, en los cuales a través de contenidos digitales, se puedan relacionar diferentes áreas del conocimiento

para que los estudiantes puedan adquirir habilidades argumentativas, interpretativas y explicativas, en los que la lectura y la escritura jueguen un papel importante en el desarrollo de las competencias de la matemática y la lectoescritura. Así como la interacción social a través de ambientes digitales y diseños tecnológicos para un mejor proceso de enseñanza aprendizaje

Con respecto a las instituciones de educación básica y media, en el área de educación física, se presentan muchas dificultades, entre ellas, la reducción del tiempo de trabajo, dándole preferencia y la mayoría de tiempo escolar a las áreas académicas (ciencias naturales, humanidades, ciencias sociales y matemáticas); siendo la educación física el área fundamental y obligatoria con menos reconocimiento e importancia.

Con respecto al desarrollo de las capacidades cognitivas, el desarrollo psicomotor se desarrolla continuamente en relación con las demás esferas del ser humano, ya que si se presentan dificultades en alcanzar el desarrollo de las competencias, es decir, si hay torpeza en los movimientos psicomotores, puede también presentarse debilidades cognitivas. De allí la importancia de la Educación física como área fundamental en el proceso del desarrollo físico de los jóvenes.

En estos procesos cognitivos del desarrollo psicomotor, es importante considerar el aporte de: S. Freud, H. Wallon, A. Gessel y J. Piaget que en sus estudios teóricos sobre los estados del desarrollo de aprendizaje, coinciden en reconocer la unidad indisoluble del proceso evolutivo del desarrollo psicomotor, realizados simultáneamente con los aspectos psicológico, afectivo y cognitivo, según el contexto y ámbitos de enseñanza aprendizaje.

Si bien es cierto que la tecnología se ha sumergido totalmente en la sociedad y la ha venido transformando, la educación no está ajena a este proceso y mucho menos, la enseñanza de la educación física, la cual se ha centrado en una metodología de aprendizaje específicamente práctico de los diferentes deportes y actividades físicas.

Con el fin de otorgarle la debida importancia y aprovechando que entre el 27 de julio y el 12 de agosto del 2012 se llevan a cabo en la ciudad de Londres los Juegos Olímpicos, se pretende realizar un trabajo interdisciplinar para transversalizar desde la educación física el currículo, presentándolo como una iniciativa para innovar en la institución educativa.

Con esta innovación se pretende articular la escuela con la comunidad educativa de tal manera que familia y sociedad estén presentes y que los jóvenes educados asuman una posición crítica frente a los hechos que acontecen a nivel mundial.

Por esta razón al incluir el diseño de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAs) en los procesos de enseñanza aprendizaje del voleibol, se pretende ahondar en una metodología que permita interrelacionar la teoría y la práctica a través de la utilización de TIC, en la teoría se tratarán los temas relacionados con las diferentes disciplinas académicas que intervienen en los Juegos Olímpicos, y en la práctica con la ejecución de destrezas y habilidades pertinentes al voleibol, esto con el fin de evidenciar los aprendizajes significativos en el área de Educación Física y generar espacios pedagógicos para la implementación de tecnologías que puedan mejorar los procesos de enseñanza.

Formulación Del Problema

¿La aplicación de un objeto virtual de aprendizaje es útil como estrategia didáctica significativa, en la transversalidad del currículo para el desarrollo de competencias motrices en la formación deportiva del voleibol, en los estudiantes del grado 8A de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Deogracias Cardona?

Sistematización Del Problema

¿Cuáles son los Objetos Virtuales de Aprendizaje aplicados a los procesos de enseñanza aprendizaje en la formación deportiva del voleibol?

¿Cuál es el impacto que tiene la aplicación de este objeto virtual en el desarrollo de aprendizajes significativos desde los procesos de transversalidad curricular?

¿Cuál es el Objeto Virtual de aprendizaje (OVA) que posibilita los procesos de desarrollo motor en la enseñanza del voleibol?

Justificación

Las nuevas tecnologías están transformando la sociedad y en particular los procesos educativos, ya que no se puede entender el mundo moderno sin un mínimo de cultura informática, de allí la necesidad de integrar esta nueva cultura en la educación, contemplándola en todos los niveles de enseñanza y en todas las áreas del conocimiento para que éste se traduzca en formación a lo largo de toda la vida.

La Educación Física no puede ser ajena a este proceso, si bien el movimiento se aprende a través de la práctica, la justificación del movimiento requiere ser estudiada y analizada en clase, además como disciplina pedagógica ejerce una marcada influencia en todos los aspectos o dimensiones que conforman al ser humano tanto en lo social, como en lo cognoscitivo y psicomotor.

Según Giménez Fuentes-Guerra (2000).

En todo proceso de enseñanza aprendizaje de cualquier actividad en general y del deporte en particular, el sujeto debe evolucionar por una serie de etapas en

las cuales va a ir aprendiendo y desarrollando diversos contenidos (físicos, técnicos, tácticos y psicológicos) adaptados tanto a sus características biológicas como psicológicas. De esta manera irá progresando en su deporte de forma seria, racional, pedagógica, programada y eficaz, evitando que nos saltemos pasos y escalones necesarios en la educación motriz de los estudiantes. Giménez Fuentes-Guerra, F.J (2000)

Como una manera de facilitar el aprendizaje de los alumnos se propone utilizar los recursos tecnológicos en el área de Educación física, con el fin de enriquecer el tratamiento de algunos contenidos a utilizar en la unidad didáctica del voleibol y los Juegos Olímpicos. Si los contenidos son transmitidos con ayuda de las Nuevas Tecnologías, serán asimilados por los alumnos de mejor forma, lo cual mejorará la ejecución práctica de las actividades planteadas y la consecución de objetivos a desarrollar, se trata de crear otras posibilidades en las que los jóvenes realicen conexiones con otras áreas del conocimiento y con la realidad que les circunda, aprovechar el valor de la tecnología para generar y difundir el conocimiento, colaborando con esta innovación al desarrollo de todas las capacidades humanas y creando estrategias de desarrollo y modernización de la sociedad.

Al insertar los Juegos Olímpicos como eje transversal en el objeto virtual de aprendizaje, se pretende modificar la estrategia de trabajo desde todas las áreas con el fin de alcanzar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Se pretende lograr a través de los objetos virtuales que la educación sea enriquecedora, reflexiva, que permita nuevas formas de relación con el conocimiento, insertarse en los procesos de innovación y modernización cambiando la forma de transmitir y lograr el conocimiento.

Trabajar en el aula el tema de Los Juegos Olímpicos exige que el alumno tenga conocimientos desde lo geográfico, cultural, económico, artístico, religioso, comunicativo, deportivo, ético, tecnológico, del idioma, y del medio ambiente, además

debe tener la capacidad de elaborar juicios críticos sobre lo que sucede y el docente le facilita herramientas que le permite elaborar unas conclusiones que lo lleven dentro de sus posibilidades a actuar en contexto.

De esta manera se contribuye a la formación integral de los estudiantes fortaleciendo no solo las capacidades intelectuales, sino atendiendo a las capacidades afectivas, de relación interpersonal, y de inserción y actuación social, formando personas capaces de construir su propio sistema de valores y capaces de enjuiciar de manera crítica la realidad que les ha tocado vivir para tratar de intervenir en ella y transformarla.

Al utilizar las TIC en el área de Educación Física se pueden integrar contenidos de tipo conceptual y actitudinal a la práctica deportiva del voleibol, se atiende a la diversidad de estudiantes, así quien presenta discapacidades se puede integrar al proceso, se puede realizar un trabajo interdisciplinar con otras áreas del conocimiento, el estudiante puede llegar a ser autónomo, responsable en la adquisición y práctica de sus ritmos de aprendizaje, crítico en la realización de análisis frente a temas de actualidad deportiva, y aprende a trabajar en equipo y a interactuar con sus compañeros en la construcción de videos, participación en foros, creación de blogs y demás uso de herramientas tecnológicas que medien el proceso de enseñanza aprendizaje de la práctica deportiva, el desarrollo físico, la socialización y la sana utilización del tiempo libre.

Para responder a la demanda de la utilización de las nuevas tecnologías, se siente la necesidad de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la informática con los de transmisión de la información utilizando una metodología agradable para el proceso de apropiación de esos conocimientos.

Existe la oportunidad de cubrir esta necesidad, se trata de crear un método de forma que teoría, práctica y diseño de contenidos estén integrados, que el profesor sea capaz de incorporar actividades que utilizando las TIC colaboren de forma novedosa y

motivadora en el proceso de aprendizaje de los alumnos y que ellos se apropien del uso de estas herramientas para su formación.

Otras razones por las cuales es conveniente utilizar las TIC en la clase de Educación Física, son:

- El aumento del interés por la práctica deportiva del voleibol al mantener una relación entre el área desarrollada, la tecnología y la actualidad deportiva.
- El estudiante puede observar y comprobar cómo está ejecutando las tareas motrices, cuáles son los errores que está cometiendo y como puede corregirlos para aproximarse al mejoramiento técnico del deporte aprendido.
- Permite unir el proceso conceptual con el trabajo motriz del área.
- Los jóvenes con discapacidades se incluyen al proceso teórico de la clase, respondiendo así al programa de atención a la población con necesidades educativas especiales.
- Se refuerza el trabajo en equipo y la comunicación de ideas y sentimientos entre compañeros.

Finalmente, utilizar los recursos tecnológicos de forma organizada y con fines educativos, podría ser una herramienta de ayuda muy atractiva para que los alumnos refuercen su aprendizaje, además que está directamente relacionado con la competencia digital en lo que se refiere a adquirir habilidades para buscar, procesar, relacionar y transformar la información en conocimiento.

Delimitación Del Problema

Espacial

Institución Educativa Deogracias Cardona. Pereira. Vía al Vergel.

Temporal (Transversal)

Primer y segundo semestre del 2012

Poblacional

Se realizará el estudio con 37 estudiantes, 10 mujeres y 27 hombres, provenientes de los estratos socioeconómicos 1, 2, 3 y en una mínima cantidad al estrato 4.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar e implementar objetos virtuales de aprendizaje que permitan integrar todas las áreas del conocimiento alrededor de los Juegos Olímpicos y a la vez desarrollar competencias motrices en la formación deportiva del voleibol.

Objetivos específicos

Determinar el uso de los Objetos Virtuales de aprendizaje en los procesos de transversalidad del currículo a través de los Juegos Olímpicos.

Analizar el impacto de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en los procesos de transversalidad curricular.

Diseñar e implementar objetos virtuales de aprendizaje para transversalizar el currículo en el desarrollo de competencias motrices del voleibol.

REFERENTE TEORICO Y CONCEPTUAL

Antecedentes

A continuación se muestran unos temas relacionados con la inclusión de TIC en la enseñanza de los deportes, reconociendo el esfuerzo que otros investigadores han hecho en torno al tema.

Se puede observar que hay creado un software interactivo que ayuda a los técnicos en el entrenamiento y la planificación del voleibol y que facilita la labor diaria de los mismos en el diseño y programación de las sesiones de entrenamiento.

En el estudio actual la pretensión es identificar si al utilizar TIC se pueden desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes, que les permitan desenvolverse luego en su contexto (cancha del barrio o del conjunto residencial) aplicando los conocimientos adquiridos en el aula de clase.

(Tabla 1)

TÍTULO	AUTORES	PREGUNTA	OBJETIVO GENERAL	CONCLUSIONES
<i>ESCUELA VIRTUAL DE DEPORTES</i>	COLDEPORTES JUNTO CON EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL	Herramienta virtual de educación como estrategia metodológica, pedagógica y didáctica de la enseñanza del deporte, aprovechando las herramientas que ofrecen las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).	Contribuir a la masificación de la práctica deportiva y a la formación permanente de entrenadores, mediante el uso de herramientas tecnológicas en espacios virtuales al alcance de todos. Posicionar la Escuela Virtual de Deportes de Coldeportes como el portal de educación virtual pionero en implementar un sistema metodológico, pedagógico y didáctico deportivo que contribuya a la masificación de la práctica deportiva a nivel nacional e internacional	Los ambientes virtuales se basan en el principio de aprendizaje colaborativo y van apoyados de herramientas multimedia que hacen más agradable su aprendizaje.
<i>BALONMANO EN UN CLICK</i>	ALEJANDRO ARIAS IGUAL PORTAL EDUCATIVO DE LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN DE LA JUNTA DE EXTREMADURA	¿Como facilitar a los alumnos/as el aprendizaje de las reglas básicas del balonmano a través del uso de las nuevas tecnologías?	Conocer las reglas y fundamentos básicos del balonmano a través del uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación NTIC's.	Los contenidos transmitidos con ayuda de las NTIC's son mejor asimilados por los alumnos durante la exposición lo cual mejora el tratamiento práctico de los contenidos y la consecución de objetivos en las actividades planteadas
<i>LA GUÍA CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA</i>	INSTITUTO UNIVERSITARIO DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA	¿Cómo incorporar las ayudas interactivas en apoyo a la formación permanente de los maestros en el área?	Ofrecer un recurso multimedial a los docentes del área como oportunidad de autoformación interactiva.	Los medios tecnológicos virtuales contribuyen a mejorar la comunicación, el intercambio de conocimientos y la construcción de proyectos colectivos entre los maestros de educación física
	JUAN CARLOS	Validación de un software interactivo	Incrementar la capacitación del colectivo de entrenadores de Voleibol y	Con VOLEY TRAIN se ha pretendido avanzar en la implantación de medios

VOLEY TRAIN	MORANTE RÁBAGO JUAN GARCIA LOPEZ	como herramienta de ayuda para los entrenadores de voleibol	facilitar su actividad profesional.	informáticos como instrumento de ayuda de los entrenadores, aportando una nueva experiencia y perspectiva en la utilización de tecnología aplicada al rendimiento deportivo.
EVALUACIÓN DEL IMPACTO DE LA FORMACIÓN (ONLINE) EN TIC EN EL PROFESORADO. UNA PERSPECTIVA SOCIOCULTURAL	PILAR COLÁS BRAVO UNIVERSIDAD DE SEVILLA. ESPAÑA ROCÍO JIMÉNEZ CORTÉS UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.	Conocer el impacto de la formación online en TIC en el profesorado de Educación Física.	Conocer las competencias instrumentales, sistémicas y aplicadas alcanzadas en TIC por el profesorado de Educación Física (con experiencia y en formación) como consecuencia de su participación en la formación online. Conocer acciones (formativas, curriculares e innovadoras) emprendidas por el profesorado de Educación Física con respecto a las TIC como consecuencia de la formación online recibida.	Los datos obtenidos en esta investigación indican que el profesorado opina que alcanza un alto grado de desarrollo en <i>competencias instrumentales, sistémicas y aplicadas</i> en TIC, tanto en el caso del profesorado con experiencia como en formación, lo que puede incidir en la integración efectiva de las TIC en el desarrollo curricular de la Educación Física.

Tabla1 (cont.)

Marco Teórico

La educación es un hecho social que influye en el proceso de desarrollo humano, y como hecho social debe tener una disciplina que lo estudie que es la Pedagogía.

La Pedagogía.

Es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que éste tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto” Hevia Bernal. Deisy. Es el campo disciplinar y profesional en el que se estudia, investiga, reflexiona, experimenta y se influye sobre la educación en sus múltiples configuraciones y modalidades, es decir regula el proceso educativo.

La pedagogía se preocupa de la manera en cómo se educa (metodología), para qué se educa (propósito), con qué se educa (recursos), qué se enseña (los contenidos) y cómo se cumple el proceso (evaluación).

La Pedagogía se apoya en varias teorías, es así como desde la Filosofía y la Historia, observa los fines de la educación (la formación de hombres libres, conscientes y responsables de sí mismos) y la transmisión de valores como acervo cultural, además se debe entender el marco histórico que le da origen a su momento actual.

Desde la sociología se pueden observar los efectos sociales de la acción pedagógica en los procesos de transformación de las comunidades y las regiones.

Desde la economía se pueden observar cuales son los efectos de la acción pedagógica a partir de su consolidación como espacio académico básico, medio y universitario, y la inserción del joven en el campo laboral.

Al estudiar la educación se analizan las condiciones sociales, políticas, históricas, geográficas y culturales en las cuales los sistemas educativos se han generado, buscando interrelacionar los agentes básicos de la educación con el conocimiento para conservarlo, transmitirlo, innovarlo, producirlo o re-crearlo, con el objetivo de desarrollar de forma equilibrada un ser humano en todas sus dimensiones, intelectual, social, afectiva, deportiva, y profesionalmente. Es por esto que la formación del hombre no debe ser ajena a la realidad social ni a la realidad del mundo actual, ya que un estudiante bien formado en todas sus dimensiones contará con las actitudes y herramientas necesarias para el constante autoaprendizaje a través de las bases que ha creado al educarse de una manera integral, asumiendo su rol en la sociedad de una manera consciente y crítica.

La educación ha estado en constantes procesos de cambio y opera de acuerdo a los modelos económicos y modelos de gobierno que se presenten de acuerdo a la época en que se vive, es así como nacen los modelos pedagógicos y enfoques como medios que propician la consecución de objetivos y fines de la misma. A continuación se enumeran algunos de ellos:

Modelo tradicional: Modelo centrado en el docente como portador del conocimiento. El docente es un transmisor de cultura y conocimiento, los alumnos son recipientes vacíos a los que hay que llenar, obteniendo como producto final personas obedientes.

Modelo constructivista: Desarrolla habilidades de pensamiento en los individuos, el maestro se convierte en un facilitador y entrega herramientas para que los estudiantes desarrollen sus propios procesos de aprendizaje.

Enfoque problémico – APB (Aprendizaje basado en problemas): El estudiante tiene un aprendizaje previo y construye un nuevo aprendizaje a través de la solución de un

problema. El estudiante es responsable de su aprendizaje y usa los problemas como punto de partida para el aprendizaje, el docente es un facilitador, guía y moderador.

Modelo humanista: Está basado en el diálogo, como el canal que propicia la educación para la libertad. Es el único modelo que centra al docente y al estudiante en igualdad de condiciones dentro del proceso educativo.

Enfoque por competencias: enfoque que apunta a formar a los estudiantes en el desempeño de competencias laborales, para que puedan transformar sus capacidades y hacer un buen uso del conocimiento, el aprendizaje y el saber.

También se tiene la transversalidad que según Abraham Magendzo,

Es un enfoque dirigido al mejoramiento de la calidad educativa, y se refiere básicamente a una nueva manera de ver la realidad y vivir las relaciones sociales desde una visión holística o de totalidad, aportando a la superación de la fragmentación de las áreas de conocimiento, a la aprehensión de valores y formación de actitudes, a la expresión de sentimientos, maneras de entender el mundo y las relaciones sociales en un contexto específico. Magendzo, Abraham, Transversalidad y Curriculum. (2003).

Este proceso de transversalidad atraviesa el currículo en el ámbito educativo, y tiene como objetivo desarrollar una formación interdisciplinar, articulando la escuela con la comunidad, para que las nuevas generaciones aprendan a afrontar la realidad y participen activamente en ella, mejorando la calidad de vida social e individual.

Hay ciertos temas que pueden ser considerados relevantes y que pueden atravesar en forma longitudinal u horizontal los contenidos de las diferentes asignaturas. Estos temas suponen una oportunidad de globalizar la enseñanza y realizar una verdadera

programación interdisciplinaria, son temas de actualidad y de interés tanto familiar, como social.

La escuela debe tratar de identificar aquellos temas o contenidos escolares que permitan, perpetuar y reproducir la sociedad para que ésta progrese al interior de estructuras controlables y además proveer a los estudiantes de habilidades que los lleven a funcionar de manera eficaz en la sociedad asumiendo su vida adulta con sentido social.

La transversalidad funciona de manera distinta y se puede enmarcar desde una concepción académica, una concepción tecnológica o una concepción de reconstrucción social.

Desde la concepción académica el currículo está centrado en las disciplinas de estudio. Los conocimientos impartidos se consideran conocimientos de punta y son de carácter universal y globalizado, factores claves del crecimiento y el desarrollo.

Bajo esta concepción se postula que el desarrollo del intelecto y los procesos cognitivos son centrales para asegurar la participación democrática-ciudadana y moral en la sociedad. El conocimiento se transfiere a través de las disciplinas curriculares, el docente es considerado el centro, transmisor activo, el alumno es un receptor pasivo. La evaluación mide la adquisición del conocimiento y jerarquiza al estudiante. Los temas transversales aparecen en los contenidos temáticos de las diferentes disciplinas de estudio.

La concepción tecnológica es considerada para la eficiencia social. En ella se prepara al joven para que inter-actúe de manera activa y eficiente con su medio, así

además de mantener el equilibrio en la sociedad, contribuye a su perfeccionamiento asumiendo una vida adulta significativa al interior de ésta.

Los fines de la educación y los medios con los cuales se imparte el conocimiento llevan a que el estudiante asuma un rol activo en la secuencia de aprendizaje que el docente planifica. La evaluación da cuenta de los objetivos alcanzados de manera objetiva y científica por los estudiantes. Los temas transversales deben conducir a los estudiantes a actuar con eficiencia en la sociedad.

En la concepción de reconstrucción social, el currículo está centrado en el estudiante, identificar sus necesidades, sus inquietudes, para formarlos de manera integral. Así el currículo se organiza a través de contextos, ambientes o unidades de aprendizaje, que son vistas como oportunidades alrededor de las cuales el estudiante puede generar el conocimiento, y él mismo es considerado el centro del currículo, otorgándole la autonomía suficiente para que a partir de su experiencia, del contacto con su medio social, pueda generar el conocimiento. El docente es un facilitador de experiencias, de oportunidades de aprendizaje. La evaluación permite el crecimiento de los estudiantes. Los temas transversales surgen desde los estudiantes, desde la experiencia vivida en el medio social y cultural en el cual se desenvuelven.

Es necesario hacer del currículo una instancia que permita actuar sobre ella y facilitar su reconstrucción. Romper con las disciplinas sin interconexión alguna con la realidad, vincular el conocimiento de la vida cotidiana con el conocimiento universal, temas como la pobreza, la prostitución, el abuso infantil, la violencia intrafamiliar, el maltrato a la mujer, la corrupción, el medio ambiente, entre otros, permiten una aproximación a la realidad y es allí donde se le debe entregar a los estudiantes las herramientas necesarias para que desde su mirada crítica, desde su compromiso personal, desde su conciencia como integrante de la sociedad y agente de cambio, contribuyan a la transformación de la misma y a crear un proyecto de sociedad más

justa, en dónde cada ciudadano pueda ejercer mayor control sobre los aspectos económicos, políticos, sociales y culturales.

Seleccionar los contenidos representa una tarea compleja, se trata de crear puentes entre quien los produce, selecciona y ordena, entre el docente que es quien los reordena, los resignifica y los plasma en guías didácticas, y el estudiante que es quien se apropia de ellos, del conocimiento.

La transversalidad está fundamentada en el sistema de valores y en la socialización, y para este caso, la Educación Física es una área idónea para desarrollar estos temas transversales, ya que el buen ambiente en las sesiones de trabajo, las interacciones que se dan entre el profesor y el alumno, las situaciones afectivas que se presentan en los juegos y deportes, son elementos claves que inciden en la convivencia humana.

Un tema transversal que se puede considerar común a todas las áreas y que puede ser un eje conductor de la actividad escolar es el desarrollo de los Juegos Olímpicos en la ciudad de Londres desde el 27 de julio hasta el 12 de agosto del 2012.

Mirándolo desde todas las disciplinas se puede facilitar la comprensión de fenómenos que han sucedido a través de los Juegos y que difícilmente se pueden explicar desde la mirada parcial del área de Educación Física.

Conectados con elementos de la vida cotidiana, los docentes pueden ser agentes creadores de currículo intelectual y crítico a través de un trabajo cooperativo en el cual el alumno se sienta parte activa de su proceso de aprendizaje.

Para lograr este cometido los docentes en todas las áreas del grado 8A han de incluir temas pertinentes que se desarrollan desde las competencias específicas de cada área para que la temática seleccionada se trabaje desde esta perspectiva, también deben realizar actividades como foros, talleres, que permitan fortalecer el eje transversal de manera constante y conjunta, es decir Los Juegos Olímpicos 2012 van a impregnar la totalidad de las actividades educativas de la Institución.

Otra teoría trabajada en esta investigación, es la del aprendizaje significativo, como una teoría basada en los conocimientos previos que poseen los estudiantes y que a partir de ellos el docente puede diseñar nuevas técnicas de enseñanza que sean coherentes con los principios del aprendizaje y puedan mejorar su labor.

Ausubel (citado en Díaz, Hernández 1998) propone que el aprendizaje significativo como:

Un proceso que implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas, que el aprendiz posee en su estructura cognitiva (p.18)
Díaz, Barriga, Frida, Hernández, Rojas, Gerardo. (1998)

Constantemente los niños y jóvenes interactúan en diferentes espacios y contextos, y con diferentes personas que hacen que estos espacios puedan llegar a ser significativos o no, de acuerdo a las actividades y experiencias que allí se susciten. Es por esto, que los docentes y las personas o entidades a cargo de la educación, deben mostrar un gran esfuerzo o interés por hacer que los procesos educativos tengan un verdadero significado y utilidad.

De acuerdo al documento 10 del MEN, un espacio educativo significativo

Es un escenario de aprendizaje estructurado, retador y generador de múltiples experiencias para los niños que participan en él. Se trata de una situación o conjunto de situaciones relacionadas entre sí, que facilitan la construcción de

un nuevo conocimiento y permiten desarrollar formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción con el mundo. Ministerio de Educación Nacional. (2009)

Para que el espacio educativo sea significativo debe permitir en los estudiantes aprendizajes, formas de pensamiento, comprensión y experiencias que les sirva para un buen desempeño en los diferentes contextos, donde utilizando lo aprendido les permita ser competente y saberse desempeñar exitosamente en la sociedad.

Para que un espacio educativo resulte significativo debe ser al mismo tiempo: 1) una situación estructurada, 2) un contexto de interacción, 3) una situación de resolución de problemas y, 4) una situación que exija el uso de competencias variadas. Ministerio de Educación Nacional.(2009)

Es una situación estructurada en cuanto tiene unos propósitos de aprendizaje claros y unos objetivos definidos inicialmente. Esta situación además debe permitir la participación e intervención de las diferentes personas involucradas, para que así sea efectivo el cumplimiento de los propósitos u objetivos propuestos, apoyados además de materiales y herramientas eficaces que faciliten la realización de las diferentes actividades.

El espacio educativo debe generar un contexto de interacción, en cuanto favorezca la comunicación y las relaciones entre los niños, los compañeros, los docentes, los objetos y los espacios o eventos de la vida diaria, que le permitan interactuar y tener un mejor conocimiento del mundo cultural y social que los rodea.

Si el espacio educativo permite a los estudiantes realizar actividades o desarrollar acciones que conlleven al cumplimiento de un objetivo o meta que no es posible alcanzar muy fácilmente, se puede decir que permite la resolución de problemas, lo cual es otro elemento indispensable para hacer de la práctica algo significativo para los niños,

ya que les permite diferentes formas de pensamiento o diferentes perspectivas de ver su mundo real.

Al favorecer la comprensión, ampliar sus habilidades y destrezas, permitir la construcción y relación de conceptos, se le está permitiendo desarrollar competencias variadas y a la vez, se le están facilitando herramientas para resolver problemáticas futuras, al exigirle el uso de las competencias ya adquiridas.

Además de los anteriores componentes que permiten que cada práctica educativa sea significativa y por ende, el aprendizaje también se vuelve significativo, es necesario que los docentes, apoyados en las nuevas tecnologías, diseñen y creen entornos de instrucción efectivos, en donde le permitan a los estudiantes entender lo que están aprendiendo y no seguir con el tipo de instrucción transmisionista de contenidos sin sentido y carentes de significado para los jóvenes.

Teniendo en cuenta que el aprendizaje es y requiere un cambio permanente de conducta producto de una experiencia, es necesario conocer las diferentes formas en las que aprenden los estudiantes, para así identificar también las experiencias significativas que podemos generar en el aula, ya que se requieren ciertas habilidades sensoriales, neurológicas y motrices respecto a determinada edad, para que el aprendizaje tenga lugar.

En este sentido, Varela Ruiz (2006), define el estilo de aprendizaje *“como la manera en que la persona percibe, procesa, integra y recuerda información”*. La forma o manera en que aprenden los estudiantes y se adaptan a esas nuevas experiencias es lo que demuestra su estilo de aprendizaje.

Conocer el estilo de aprendizaje de los estudiantes, nos permite mejorar su capacidad para aprender, ya que esto permite controlar, dirigir y mejorar el proceso educativo, al diseñar contenidos y estrategias apropiadas para los estudiantes, obteniendo óptimos resultados.

Actualmente existen diferentes modelos o estilos de aprendizaje, que dependen de la manera en que las personas perciben, procesan o integran la información. En este caso, vamos a exponer muy someramente aquellos que a nuestro parecer tienen mayor relevancia para la investigación.

Uno de los modelos, propuesto por Rita y Keneth Dunn (1978, 1982), es aquel donde existe preferencia por aprender, ya sea de forma visual, auditiva o kinestésica.

Las personas que tienen preferencia por el estilo visual, aprenden más fácilmente con imágenes, esquemas, fotografías y textos escritos. Captan la información y adquieren aprendizaje a través de los ojos, lo cual los hace más perceptibles visualmente.

Aquellas personas que se les facilita el estilo auditivo, aprenden más fácilmente con sonidos. Captan la información a través de los oídos, por lo cual, les gusta asistir a conferencias, seminarios, charlas ya que se les facilita recordar lo escuchado.

Los estudiantes auditivos por lo general, tienen una amplia vida interna, suelen ser buenos conversadores y sus explicaciones tienden a ser detalladas. Cuando asisten a clases o conferencias tienen facilidad para recordar lo dicho por el ponente. A veces memorizan rítmicamente la información y, cuando se olvidan de una palabra, se rompe la secuencia y pueden olvidar el resto de la información. Aprenden escuchando y tiene facilidad para recordar diálogos. Varela Ruiz, Margarita Elena (2006)

En el aprendizaje mediante el estilo kinestésico, las personas aprenden más haciendo y experimentando sensaciones y emociones, realizando dibujos o trabajos manuales que les permita recordar mejor el tema desarrollado, además, suelen cambiar de lugar y postura cuando están realizando alguna actividad.

Aunque en una clase o espacio educativo, se permita el desarrollo o la utilización de los tres estilos de aprendizaje, las personas presentan mayor preferencia o facilidad para aprender con uno de ellos, más que con los otros.

Otro modelo muy importante, propuesto por el psicólogo norteamericano David Kolb (1976, 1984), es aquel donde los estudiantes son clasificados de diferentes formas de acuerdo a la manera como perciben y procesan la información, como estudiantes Convergentes, estudiantes Divergentes, estudiantes Asimiladores o estudiantes Acomodadores.

Los estudiantes divergentes se caracterizan por captar la información por medio de experiencias reales y concretas y por procesarla reflexivamente, los convergentes por percibir la información de forma abstracta, por la vía de la formulación conceptual (teóricamente) y procesarla por la vía de la experimentación activa.

Por su parte, los asimiladores o analíticos, tienden también a percibir la información de forma abstracta, pero a procesar reflexivamente. Finalmente, los acomodadores perciben la información a partir de experiencias concretas y la procesan activamente.

Cabrera Albert, Juan Silvio, Fariñas León, Gloria

Este modelo basa su importancia en la relación directa del sujeto con sus diferentes experiencias y la manera como las procesa para adquirir un cierto nivel de aprendizaje.

Lo importante es permitir que el estudiante aprenda a su manera, para lo cual es imprescindible atender sus diferencias y necesidades individuales. Se hace necesario entonces, al momento de diseñar cada clase, tener en cuenta aquellas variables individuales que inciden en el desempeño escolar de los estudiantes como, la motivación, los conocimientos previos, las aptitudes, las creencias, los estilos y estrategias de aprendizaje, y lograr así que todo lo que aprenda el estudiante sea significativo y le sea útil para desenvolverse en los diferentes contextos.

Con relación a las TIC se hace necesario que éstas impacten de manera fuerte no sólo en la práctica educativa, sino fundamentalmente en la reflexión pedagógica y en el modo de incluirlas en la transposición didáctica que se articula en cada proceso.

Las TIC son un medio que puede ayudar en la creación de entornos y ambientes de aprendizaje agradables con actividades que apunten hacia la construcción del conocimiento y la investigación, y que además pueden favorecer un aprendizaje lúdico, autónomo en el que se presenten muchas opciones virtuales atractivas y novedosas, para que el estudiante deje su pasividad y entre a interactuar con el computador a través de la red.

Sin duda el aprendizaje virtual:

Es aquel que -sea cual fuere su origen- se somete a las leyes de las redes virtuales, lo que significa que se estructura de acuerdo con parámetros de versatilidad, facilidad de acceso, rapidez de descarga y multimediatividad, a lo que se agrega la posibilidad de ser manipulado e interactuado por cualquier usuario remoto. Cardona Ossa, Guillermo. (1998)

Los docentes tienen el reto de convertir el aula en un espacio diferente, presentar nuevas propuestas en donde el estudiante aproveche al máximo la información recibida a través de las TIC y pueda desarrollar su capacidad de crítica y análisis ante las situaciones presentadas.

La Pedagogía apoyada en las herramientas que le proporciona las TIC puede ayudar al docente a cambiar su práctica en el aula para que se convierta en una clase en donde el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje estimulando la capacidad de imaginación, crítica y análisis de los jóvenes a la vez que están siendo acompañados por su profesor en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esto se constituye un reto también para el docente quien se debe ver en la necesidad de cambiar su perfil profesional y capacitarse para desarrollar competencias en el ámbito tecnológico que le permitan utilizar estas TIC en el salón de clase. Por lo tanto, su papel será el de consultor, acompañante, tutor virtual, orientador, diseñador, gestor del conocimiento y evaluador.

Es así como el docente debe aprender a diseñar materiales multimedia que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje, integrar los medios de comunicación como la radio, la prensa, la televisión, el internet y el computador con el ánimo de lograr mejores aprendizajes, diseñar recursos tecnológicos, aplicarlos y evaluarlos para observar si hay aprendizajes significativos, promover estrategias educativas tanto dentro como fuera del aula, es decir, presentar formas innovadoras tanto para enseñar como para aprender que permitan al estudiante desarrollar habilidades que le ayuden a procesar de una mejor forma el constante cambio de la sociedad.

Es aquí donde entra en juego la didáctica, como una parte de la pedagogía que se encarga del conjunto de sistemas, métodos y técnicas que le posibilitan al docente mejorar los procesos de enseñanza utilizando recursos que le faciliten al estudiante aprender con eficiencia.

Al orientar los procesos de construcción del conocimiento, los docentes deben seleccionar los contenidos, y dotarse de los recursos básicos necesarios para poder llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje.

Al igual que en la Pedagogía, de la Didáctica se desprenden unos modelos didácticos que han ido cambiando a través de los tiempos, es así como en un comienzo se habla del Modelo didáctico tradicional en el que primaba la transmisión de conocimientos sin tener en cuenta ni la metodología ni el contexto para transmitirlos, el Modelo academicista el cual cree que el saber pedagógico debe estar sustentado en la

ciencia, el Modelo fenomenológico es aquel que no requiere de la apropiación de contenidos específicos y el Modelo Tecnológico, que es aquel que desarrolla competencias técnicas a través de la informática educativa, la Edumática y los ambientes de aprendizaje controlados. En este modelo el docente es un mediador en el proceso y trata de integrar la teoría a la práctica.

Con la aparición de las nuevas tecnologías se abre un campo amplio de posibilidades para que los docentes utilicen diversos recursos que le permitan favorecer un cambio en los estudiantes y a la vez realizar mejores procesos de aprendizaje dentro del aula.

Se debe tener claro que la aplicación de las nuevas tecnologías no se reduce simplemente a la utilización de las máquinas y los dispositivos tecnológicos, hay que tener en cuenta los planteamientos teóricos que apoyan la realización práctica del contenido a trabajar.

El medio más inmediato para facilitar los procesos de acercamiento al conocimiento es el computador, a través de él se pueden desarrollar competencias digitales en todas las áreas, el docente puede desarrollar contenidos con un carácter lúdico y atractivo que le permita al alumno adquirir las destrezas y actitudes necesarias para conseguir el conocimiento según el área que se esté orientando.

Al hablar de la Didáctica de la Educación Física se deben observar las relaciones que se establecen entre el docente y el alumno, teniendo en cuenta el movimiento como el proceso de comunicación. El docente debe tener clara la intención para realizar determinados movimientos y presentar una propuesta concreta de intervención para que ese aprendizaje pueda ser apropiado por parte del estudiante y adquiera significado tanto en el contexto escolar en el que aprende, como en el contexto social en el cual se desenvuelve.

Se deben desarrollar entonces en el área de Educación Física procesos interactivos como recursos didácticos, nuevas estrategias de comunicación que permitan estar en constante interacción con el entorno de los estudiantes y que aporten diversas maneras de entender el mundo; Utilizar la imagen para generar emociones o con uso descriptivo (hechos, contextos, historias), es decir, utilizar los medios de comunicación desde diversos ángulos que permitan aprender cosas nuevas a los estudiantes y que lleven al docente a asumir propósitos educativos enriquecedores y transformadores que incidan en la formación de ciudadanos de bien que sirvan a la sociedad.

En este orden de ideas, las prácticas educativas y deportivas, toman un nuevo sentido guiado hacia los intereses de los estudiantes, los cuales desde pequeños presentan una gran habilidad para el manejo de diferentes aparatos tecnológicos y programas que les han permitido dinamizar su proceso de aprendizaje.

Es por ello que las entidades educativas están encaminadas a diseñar y crear diferentes Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS), con el fin de responder a las exigencias de la población estudiantil y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

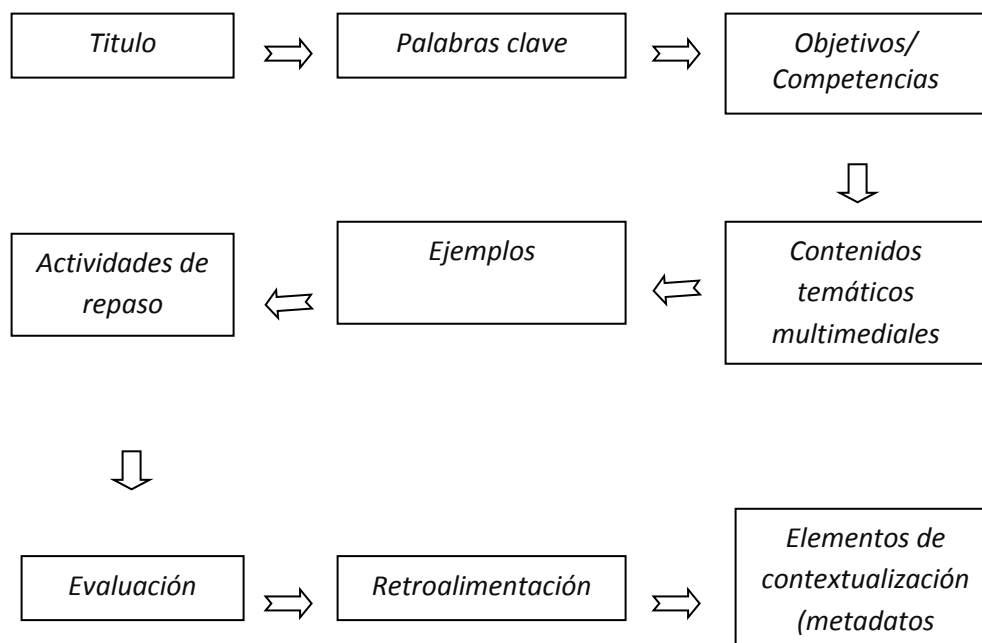
Según el Ministerio de Educación Nacional:

Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

Estos recursos digitales (ambientes de aprendizaje interactivos, software, objetos mediáticos, foto, clip, video; contenidos multimedia, imágenes, gráficos, videos, animaciones, audio, actividades, interactividades y texto; contenidos virtuales de instrucción y entrenamiento, cursos tutoriales, módulos por competencias, curso curricular; colecciones por campo disciplinario o de una institución; redes en torno a una problemática y temáticas generales, entre otros), deben tener una intención formativa,

deben estar compuestos de uno o varios elementos digitales, deben estar descritos con metadatos, pueden ser reutilizables en un entorno e-learning (espacio que facilita la interacción), pueden ser usados en distintos contextos de aprendizaje, y así se convertirían en un gran apoyo pedagógico para que los docentes permitan un verdadero aprendizaje, activo, significativo y contextualizado al medio e intereses de los jóvenes estudiantes.

“Los componentes de una OVA son:” Díaz. Gustavo, Castell, Pablo. (2010)



Todos estos recursos permiten darle un sentido más didáctico y motivador a la práctica educativa, ya que se organizan de manera conveniente y con una secuencia lógica los contenidos a desarrollar con los estudiantes, respondiendo a sus intereses y el contexto en el que se desarrollan.

En este sentido, se pueden aprovechar las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para facilitar a los estudiantes el aprendizaje de cualquier área, permitiéndoles el uso y disfrute de estos medios, con el fin de complementar su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social.

El surgimiento de TIC, hace que muchos docentes, incluso los profesionales en educación física, se encuentren ante una serie de novedosas propuestas de trabajo, en muchos casos muy ligadas a la aparición de nuevos materiales y tecnologías, útiles para apoyar y complementar su trabajo práctico en el fortalecimiento y refuerzo de las diferentes actividades físicas, deportivas y aquellas relacionadas con el desarrollo psicomotor.

En cuanto al desarrollo psicomotor, se encuentra en esta época un fenómeno social nuevo: la valoración del cuerpo. En el cuerpo está el origen de todo conocimiento, es también la herramienta que se puede utilizar como medio de relación y comunicación con los demás, así, desde que el niño nace, entra en contacto con el mundo a través del cuerpo.

Hay una mutua relación entre los procesos biológicos, emocionales, con los procesos mentales, y está demostrado a través de estudios que la comunicación nerviosa, energética y celular (funciones neuromotrices), se relacionan con la actividad motora (para poder realizar desplazamientos y movimientos con el cuerpo, gatear, caminar, correr, saltar y escribir, entre otras), y con las funciones psíquicas (atención, pensamiento, lenguaje, memoria, organización espacial y temporal, entre otras), permitiéndole al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea.

La definición propuesta por el Fórum Europeo de Psicomotricidad en 1996, y adoptada con algunas modificaciones por la Federación de Psicomotricistas del Estado Español, expresa lo siguiente:

Basado en una visión global de la persona, el término “*psicomotricidad*” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto Psicosocial. La psicomotricidad,

así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Fundación I.C.S.E

Los movimientos del niño van evolucionando hasta llegar a adquirir mayor precisión en la adolescencia. Tanto el desarrollo físico como el mental van evolucionando hasta alcanzar un nivel relativamente estable en la etapa adulta. En este proceso de evolución se van teniendo en cuenta los aspectos cognitivos, afectivos y motrices con las relaciones con el medio social en el que se desenvuelve el individuo.

El desarrollo motor es la base para la coordinación cognitiva y socio afectiva y a partir de él los otros planos del desarrollo funcionan con armonía, haciendo posible el movimiento para conseguir una meta.

Conductas Que Integran El Desarrollo Psicomotor

CONDUCTAS MOTRICES DE BASE:	Coordinación dinámica general
	Coordinación óculo-manual
	Equilibrio
	Control global y segmentario del propio cuerpo.
	Tonicidad
CONDUCTAS NEUROMOTRICES:	Lateralidad
CONDUCTAS PERCEPTIVO MOTRICES:	Organización perceptiva
	Estructuración espacial
	Estructuración temporal

Todo esto conlleva a la CONFIGURACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL (hacia los 14 años). A partir de allí comienza el Estadio específico y dura el resto de la vida. Es el movimiento acabado, ágil y preciso del adulto. En él se inicia el deporte.

A nivel educativo con la Educación física se trata de desarrollar todas las potencialidades del niño para que a través de su cuerpo y del movimiento pueda realizar las actividades exigidas según el currículo y la edad de los mismos.

De acuerdo a la Ley 115 de 1994, el área de educación física, recreación y deportes, se considera un área fundamental y obligatoria, y se concibe como: “unidad, como proceso permanente de formación personal y social, cuya esencia es el sentido pedagógico en función del desarrollo humano”. Ministerio de Educación Nacional. (1996)

El área de Educación Física es una materia práctica que requiere de una fundamentación teórica que puede inmiscuir otras áreas del currículo, con la ayuda de las nuevas tecnologías se puede lograr una interdisciplinariedad de la cual se benefician los alumnos, posibilitando la adquisición de ciertas competencias como la digital, en lo que se refiere a obtener y procesar la información, competencia matemática, al utilizar el pensamiento estratégico, competencia lingüística, como el medio expresivo por excelencia, competencia cognitiva, ya que a través de su propio cuerpo y la manipulación de objetos se pueden favorecer conceptos como el análisis y síntesis, y la competencia social, ya que las experiencias agradables del movimiento, la relación con el entorno y el manejo de emociones favorece el desarrollo de habilidades de comunicación social.

Modificar los conocimientos de los alumnos a través de contenidos mediáticos que hagan referencia a la parte teórica, (Saber qué) al porqué del movimiento, al porqué de una técnica, al cómo se llega a un planteamiento táctico, al porqué de seguir unas reglas, a los objetivos de cada deporte, etc., relacionarlos directamente con el conocimiento procedimental (Saber cómo), es decir actuar de manera competente proporcionando a los

alumnos elementos suficientes que les permitan desenvolverse en juegos y deportes en su tiempo libre, aplicando técnicas adecuadas de acuerdo a lo visto en clase (memoria a largo plazo) y no sus particulares formas de resolver las situaciones en un campo deportivo, utilizar las tecnologías predominantes en la sociedad para que el alumno pueda lograr el conocimiento, las habilidades y destrezas necesarias para la formación en deportes, específicamente en el voleibol.

Si se quiere hacer del deporte una acción formativa se necesita fundamentar su dirección pedagógica y organización en los procesos de desarrollo humano y social. Ministerio de Educación Nacional.(1996)

El deporte es una actividad que ha adquirido gran importancia en los últimos tiempos, realizarlo de forma amena y natural y combinarlo con otras actividades de la vida diaria, le otorga su importancia en el campo escolar. La práctica del deporte en la escuela debe conllevar a un buen desarrollo integral de los educandos, tanto en lo cognitivo como en lo afectivo, social y sicomotor, además que se le debe reconocer el valor que tiene como medio de conservación de la salud.

Para que el deporte adquiriera el carácter formativo se debe tener en cuenta que la metodología utilizada por el docente sea atractiva y propicie experiencias agradables para motivar al alumno a la práctica del mismo, no sólo en la escuela sino también en sus momentos de ocio. Los contenidos programados deben ser acordes a la edad de los estudiantes, los ejercicios deben ser de fácil ejecución, el uso de materiales educativos tanto deportivos como mediáticos, debe propiciar el buen entendimiento y la acción práctica de lo que se quiere hacer y su repercusión inmediata en el cuerpo como medio de conservación de la salud debe predominar para incluirlo en el currículo educativo.

Hay que tener en cuenta la edad y la etapa de cambios por los cuales vienen atravesando los jóvenes entre 12 y 14 años en su paso por la pubertad, así se pueden aprovechar estas características y cambios corporales que dan acceso al pensamiento formal, para desarrollar en los alumnos habilidades y técnicas específicas del deporte, es

decir planificar el movimiento, crear estrategias de acción, desarrollar planes para poder realizarlos con el cuerpo y el movimiento. Ir más allá de los procesos cognitivos de los alumnos, tener en cuenta otro tipo de factores que pueden ayudar a conseguir unos mejores resultados.

Es necesario tener en cuenta al momento de diseñar contenidos educativos, los diferentes niveles de desarrollo por lo que pasan los jóvenes, y en este momento (14 años), se da fin al proceso de formación del esquema corporal-espacial-temporal, en donde la coordinación de los esquemas, permite la adecuada ejecución motriz en lo que se denomina el Estadío de los movimientos específicos:

NIVEL FISICO	NIVEL MOTOR	NIVEL SOCIAL
Aparece la primera regla en las niñas (menarquia)	Aumento de las cualidades físicas de resistencia, fuerza, velocidad y coordinación	Joven preocupado por su propio aspecto
Brote de los senos	Desarrolla la coordinación Dinámica	Joven que está buscando la aprobación de los demás especialmente de sus pares
Crecimiento del vello púbico	General (agilidad, rapidez, fuerza, orientación, equilibrio, ritmo y tiempo de reacción)	Joven que se interesa por la competencia y por pertenecer a un grupo
Aumento de la estatura	Joven intrépido, lleno de energía y con ganas de aprender	Desafiante con el medio
Crecimiento de los testículos en los hombres	Movimientos más controlados	
Crecimiento del vello púbico	Puede automatizar muchos gestos técnicos deportivos	
Emisiones nocturnas	Las niñas poseen un menor rendimiento que los niños en todas las cualidades físicas	
Cambios en la voz		
Crecimiento del pene		

Mantenerse en movimiento es una necesidad humana, motivar a los jóvenes hacia la práctica de alguna actividad física o deportiva es un compromiso grande del sector

educativo, al estar físicamente activos los jóvenes tienen más posibilidades de interacción social, mayor sentido de pertenencia con la comunidad, incrementan su autoestima, reducen el stress y además reducen el riesgo de adquirir múltiples enfermedades como la obesidad, la diabetes, enfermedades cardiovasculares, y la osteoporosis, entre otras.

Enfrentar el sedentarismo en la población estudiantil sobretodo en las mujeres que tienen un menor nivel de actividad física, es un reto que debe asumir la Educación Física para la promoción y práctica de la actividad física, el deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre como medios de conservación de la salud y mejoramiento de la calidad de vida.

El Centro de Control y Prevención de Enfermedades de Estados Unidos (CDC), y la Organización Mundial de la Salud consideraron en el 2001 que por cada dólar invertido en planes de promoción de actividad física, se disminuye 3,2 dólares en gastos en salud. Ministerio de la Protección Social. (2005)

Incorporar hábitos de comportamientos sanos es una misión que debe cumplir la Institución Educativa, enseñar a los jóvenes cómo conservarse sanos para que se conviertan en adultos productivos, a cómo entrar a tono con la naturaleza, no contaminar ríos ni arrojar toneladas de basura a las calles, es una concepción globalizadora, una visión apropiada del mundo para conseguir la armonía del individuo y de la sociedad.

Gozar de un buen estado de salud, decidir qué hacer, qué alimentos consumir, qué actividad física practicar, qué actitud asumir frente a los problemas que se presentan, qué cuidados proporcionarse a sí mismo y a los demás, cómo obtener un nivel de vida adecuado, son conocimientos que se pueden obtener a través de la enseñanza de los contenidos de la Educación física para producir cambios favorables en el

comportamiento de los estudiantes en relación consigo mismos, con los demás y con el medio ambiente.

Las múltiples influencias de la sociedad actual inciden sobre un tipo de estudiante que tiene una amplia información sobre necesidades e intereses con respecto a su corporalidad, el uso del tiempo y el sentido de lo lúdico. Modos de vida diferentes, urbanos, rurales, de costa, llano, selva o de montaña, son atravesados por mensajes únicos a través de los medios de comunicación conformando un tipo de cultura en la que se entrecruzan de manera constante imágenes y símbolos locales y globales. Ministerio de Educación Nacional. (1996)

Si se entiende la comunicación como un proceso de construcción colectiva del sentido social, y el aula de clase como el lugar donde se establece la comunicación entre el docente y sus alumnos, se debe prestar mucha atención al uso de contenidos que se trabajan en clase ya que éstos deben servir como el medio que favorezca el desarrollo de todas sus potencialidades, deben propiciar que el joven se vaya reconociendo a través de las actividades propuestas, que se entere de qué es capaz, que asuma retos, que asuma la capacidad de liderazgo y que reflexione sobre sus acciones y la trascendencia que tienen con el entorno y con los demás.

Si bien es cierto que en el aula de clase persisten la comunicación oral y escrita, con el uso de medios tecnológicos se pueden aprovechar de mejor forma las diferentes maneras de comunicación con el entorno. En los medios de comunicación están inmersos una cantidad de lenguajes comunicativos que si se unen a la acción creativa del docente, pueden aportar un gran número de posibilidades educativas que permitan a la escuela cumplir su papel de transformador de la cultura.

Hay que pensar en mejores formas de aprovechar los recursos con que cuentan las Instituciones Educativas, y crear ambientes que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje para que la apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes sea enriquecedora y transformadora.

Ahora bien, si tenemos en cuenta los medios de comunicación como los medios a través de los cuales se accede al conocimiento y los acontecimientos deportivos son transmitidos desde diversos canales como la televisión, el internet, los periódicos, televisión digital, celulares, etc. se debe tener presente cómo estos medios mediáticos pueden aumentar o no la práctica deportiva en la sociedad.

La transmisión de grandes eventos deportivos como Los Juegos Olímpicos o el Mundial de fútbol, aumentan cada vez más la popularidad del deporte y fomenta el número de espectadores a nivel mundial, convirtiéndolo en fenómeno social, lo que se debe observar es si esta labor informativa que cumplen los medios de comunicación está aumentado los niveles de práctica, o si por el contrario lo que genera es un rechazo hacia la cultura de la práctica deportiva sobre todo en el sexo femenino. Hay que canalizar esa información y utilizarla en el aula de clase como elemento educativo, abordar el deporte siempre desde los aportes benéficos para la salud, deporte como derecho del pueblo y deporte como la manera de disfrutar y compartir con los otros.

Para este estudio se tomará el VOLEIBOL como uno de los deportes de conjunto que puede contener un alto valor educativo en la formación de jóvenes.

El Voleibol

El Voleibol es un deporte jugado por dos equipos en una cancha de juego dividida por una red. El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red al piso del contrario e impedir esta misma acción por parte del contrario. El equipo tiene tres golpes para devolver el balón (además del golpe de bloqueo. FIVB. (2005)

Por ser un deporte de conjunto en el que prima la cooperación, se enumerarán a continuación algunas de las ventajas como contenido a tratar dentro de la Educación Física:

- 1- Desarrolla las cualidades físicas principales como son Resistencia, Fuerza, Fuerza explosiva, Velocidad, Velocidad de Reacción, Velocidad de Desplazamiento Potencia, Agilidad y Coordinación.
- 2- El reducido espacio dónde se juega y la falta de contacto con el equipo contrario lo hacen muy atractivo, además que se fomenta el Juego Limpio y se le da mayor prioridad a la participación y no a la competencia.
- 3- La posibilidad de jugarlo al aire libre o en cancha cubierta, favorece la transferencia de lo aprendido en la escuela a las actividades desarrolladas en su contexto social.
- 4- Todas las acciones de juego se fundamentan en el trabajo en conjunto, lo que posibilita la interacción con los demás.

Como contenido de la Educación Física y como parte del Plan de Estudios de la Institución Educativa Deogracias Cardona, se va a trabajar con los estudiantes del Grado 8A con la ayuda de contenidos mediáticos que faciliten su comprensión y realización práctica. Es de destacar que este periodo conlleva a 10 sesiones programadas, con lo cual es importante resaltar que resultaría utópico pensar que los estudiantes puedan dominar los aspectos técnicos a los cuales se hace referencia, dado

que para el aprendizaje de los deportes se requiere de una repetición continua para su asimilación, pero es posible que con la ayuda de los contenidos digitales se puede aligerar el proceso.

Estudiando a autores específicos del voleibol, intentaremos dar una visión general que reúna sus propuestas en cuanto a la progresión de contenidos y selección de objetivos, así como sus tendencias cronológicas.

A modo de esquema introductorio proponemos la siguiente clasificación:

1. Etapa de formación básica:
 - a) Sub etapa de introducción genérica deportiva
 - b) Sub etapa de entrenamiento fundamental
2. Etapa de construcción
 - a) Sub etapa de construcción propiamente dicha
 - b) Sub etapa de enlace con el rendimiento
3. Etapa de rendimiento” Comité Olímpico Español. (1992)

1º Etapa de formación básica: Sub etapa de introducción genérica deportiva.

En esta etapa se trata de darle una inducción al niño a través de los juegos pre deportivos en todos los deportes. Fomentar el agrado por la actividad deportiva y detectar las habilidades que poseen los jóvenes para determinado deporte son los objetivos fundamentales. Las edades para esta etapa se toman entre los 9-10 años.

- a) Sub etapa de entrenamiento fundamental: Se da entre los 11 y los 13 años, en esta etapa se debe enseñar la técnica correcta de los movimientos corrigiendo errores apenas se presenten. Realizar ejercicios de la forma más sencilla posible inculcándole al jugador el dominio de la fuerza que le permita tener mayor precisión a la hora del juego. En esta etapa se debe utilizar el método de

repetición de movimientos, así la mente asimila y mecaniza el movimiento reteniéndolo en el cerebro para utilizarlo posteriormente casi sin pensarlo.

Aquí se adquieren algunos conocimientos teóricos en cuanto a reglamento, y fundamentos técnicos del deporte.

2° Etapa de la construcción: Sub etapa de construcción propiamente dicha.

Se da entre los 14 y 15 años, y aquí se introduce al joven a crear hábitos de trabajo en equipo. Es aquí cuando se tiene en cuenta no solo el movimiento sino también el lugar correcto de ejecución y una finalidad táctica específica. En esta etapa tiene especial importancia la táctica que es lo mismo que decir la técnica aplicada al juego.

Se sigue trabajando la técnica elemental, combinando elementos técnicos con tareas tácticas cercanas al juego, como en los juegos 2 vs 2 o 3 vs 3.

- b) Sub etapa de enlace con el rendimiento: Se da entre los 16 a los 19 años, como su nombre lo indica permite enlazar la fase de construcción con la fase de rendimiento deportivo, se empieza la especialización técnica hasta estabilizarla, y se fortalece el trabajo de la táctica colectiva para conseguir un bien común.

3° Etapa de Rendimiento: Se tiene en cuenta todas las posibilidades que se dan en el juego y el jugador tiene libertad para escoger la acción técnica o táctica correcta para resolver la situación. Se realiza alternando ejercicios simples y complejos utilizando situaciones reales de juego haciendo énfasis en los aspectos físico, técnico, táctico y psicológico.

Como los estudiantes de grado 8° se encuentran en la etapa de la pre adolescencia, o sea entre los 13 y 14 años y en los grados anteriores ya tuvieron un acercamiento a la técnica básica, lo que se pretende en esta etapa con la ayuda de los contenidos mediáticos es reforzar el conocimiento de las reglas básicas del voleibol, los objetivos del juego, y las técnicas y estrategias tácticas básicas que se pueden emplear para conseguirlos, desarrollar las cualidades físicas adecuadas a su edad como medio de

conservación de su salud, desarrollar contenidos técnico-tácticos básicos que se pueden emplear para desarrollar el juego, reforzar el trabajo sobre los valores del respeto, la cooperación, la comunicación, la responsabilidad, la amistad y el disfrute por la práctica deportiva y por último practicar el voleibol con conocimiento de las reglas y con el entendimiento de la lógica interna del juego.

El juego del voleibol exige una gran seguridad y para esto, es necesario un alto grado de automatización y un gran número de repeticiones para desarrollar unos buenos principios técnicos y tácticos que ayuden a los jóvenes a realizar de forma eficaz cada acción del juego. Para este grado se van a trabajar los siguientes fundamentos técnicos:

1. El saque (saque bajo y saque de tenis)
2. La recepción de saque (golpe de antebrazos)
3. El pase colocación (golpe de dedos)
4. El ataque (desde el suelo)

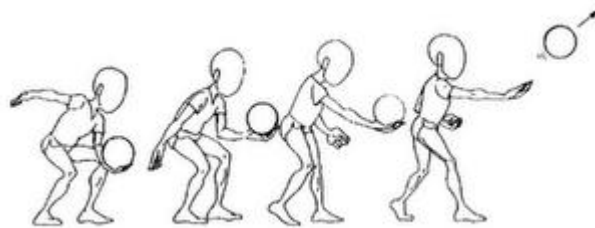
El Saque:

Con él empieza el juego, es un elemento técnico de ataque, se dispone de 8 segundos para su realización, no se puede pisar la línea, se debe golpear con una mano y con el balón en el aire. El objetivo consiste en obtener un punto directo, el objetivo indirecto es impedir el correcto armado del ataque del equipo contrario. Para este trabajo prima poner en juego el balón sin error para que pueda continuar la jugada.

Saque De Abajo:

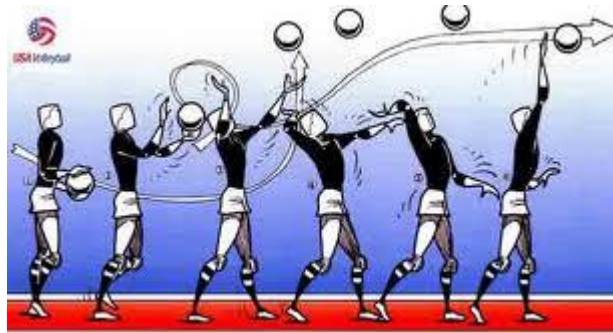
- a) El jugador se sitúa de 40-50 cm separado de la línea de fondo
- b) Pie contrario al brazo ejecutor adelantado
- c) Los pies se sitúan al ancho de los hombros
- d) Las puntas de los pies van dirigidas hacia donde se quiere sacar
- e) El peso del cuerpo se apoya en la pierna retrasada

- f) Las piernas se flexionan en un ángulo de 100-110°
 - g) El abdomen va metido hacia adentro
 - h) Tronco recto, ligeramente inclinado hacia adelante
 - i) La mano que golpea se sitúa por debajo del balón
 - j) El brazo está completamente extendido y se balancea hacia atrás
 - k) Se golpea el balón con la mano cerrada
 - l) Simultáneamente se produce extensión de piernas y en consecuencia se traslada el peso del cuerpo a la pierna adelantada finalizando con un paso hacia adelante.
- (Ver imagen 1)



Saque De Tenis

- a) Misma posición del saque de abajo con piernas estiradas, tronco recto y el balón se puede sujetar con una o dos manos a la altura de la cintura o del pecho
- b) Pie del brazo ejecutor más atrasado
- c) Lanzamiento del balón a 1m por encima de la cabeza
- d) Brazo que golpea por delante del cuerpo, llevar la mano a la máxima elevación, flexionar el brazo detrás de la cabeza, el codo debe quedar a mayor altura que el hombro.
- e) Extensión del tronco hacia atrás
- f) Proyectar el tronco hacia adelante y hacia arriba
- g) La mano que estaba detrás de la cabeza se proyecta hacia arriba y hacia adelante golpeando por la parte posterior y rodeando con los dedos la parte superior del balón



Golpe De Antebrazo:

Es el elemento técnico de más difícil realización, fundamental para construir el ataque, la acción de defender (tanto el saque como el campo de juego) trae consigo la capacidad de anticipación para poder ocupar el lugar adecuado en la defensa y asegurar la ejecución con calidad.

- a) Pies separados al ancho de los hombros o un poco más.
- b) Un pie ligeramente más adelantado que el otro.
- c) Centro de gravedad desplazado hacia adelante.
- d) Abdomen metido hacia adentro.
- e) Tronco ligeramente inclinado hacia adelante
- f) Adelantar los hombros.
- g) Colocar el dorso de una mano sobre la palma de la otra.
- h) Cerrar las manos juntando los pulgares.
- i) Brazos completamente extendidos.
- j) Golpear con la parte interna de los antebrazos proyectando las muñecas hacia abajo.

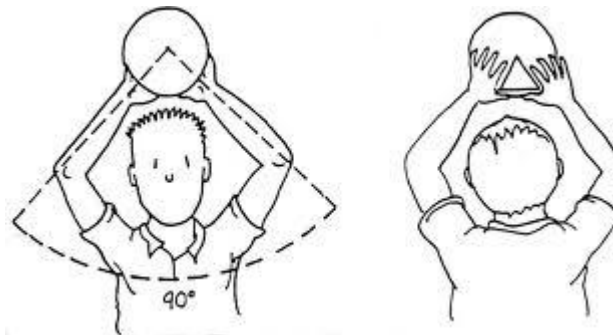


tomado de: <http://www.ligavallecaucanadevoleibol.com/fundamentos/tecnicas/antebrazo2.htm>

Golpe De Dedos (Voleo):

Es la esencia propia del voleibol, el objetivo es colocar el balón en las mejores condiciones posibles a otro compañero para que pueda atacarlo y se culmine con éxito una jugada. Es conocido como el segundo pase, y para su correcta realización es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- a) Partir de una posición fundamental normal
- b) Las manos deben ir encima de la cara
- c) El tronco va recto y la cabeza en extensión hacia atrás
- d) Los dedos pulgares van hacia adentro y los índices hacia arriba, el resto de los dedos abiertos formando una superficie cóncava
- e) Las muñecas se extienden hacia atrás ligeramente
- f) Los brazos van flexionados, y los codos en posición oblicua hacia adelante
- g) El golpe al balón se hace con las últimas falanges de los dedos
- h) Se debe salir al encuentro del balón para golpearlo, realizando una extensión de piernas y brazos perfectamente coordinadas al momento del golpe.



tomado de: http://march-marchy.blogspot.com/2011/06/fundamentos-tecnicos-basicos-del_24.html

El Remate:

Es el principal gesto técnico de ataque en el voleibol, con él se culmina la jugada ofensiva, el objetivo es introducir el balón en el campo contrario con una trayectoria fuerte y descendente, superando la red, el bloqueo y la defensa del equipo contrario. Es el elemento técnico más complejo (carrera, impulso, salto, golpe, caída) del voleibol, es difícil de aprender y de dominar pero esta dificultad se ve un tanto compensada con la gran atracción que ejerce en los jugadores.

Como es tan complejo se va a utilizar en su forma primitiva, es decir, la intención es que desde el piso el alumno pueda golpear el balón para culminar la jugada de ataque de su equipo.

Carrera

- a) La carrera pueden ser 1-2-3-4 o ningún paso
- b) Se empieza la carrera con el pie contrario al brazo ejecutor
- c) Finalizada la carrera el pie contrario al brazo ejecutor debe estar más adelantado y los dos pies separados aproximadamente al ancho de los hombros

Impulso

- d) Pies apoyados en los talones, punta del pie izquierdo girado hacia adentro
- e) Piernas flexionadas, tronco flexionado hacia adelante
- f) Los dos brazos se llevan completamente extendidos hacia atrás
- g) Proyección violenta de los brazos adelante y arriba
- h) Extensión progresiva de las piernas

Salto

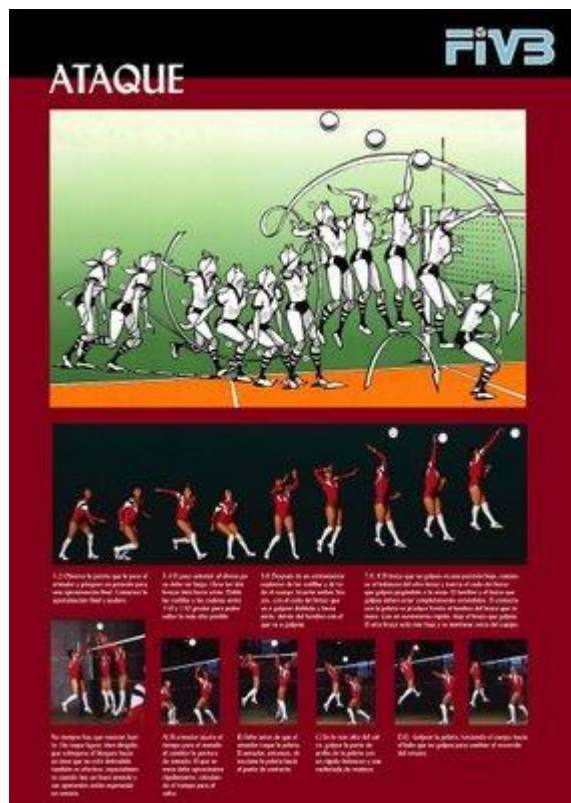
- i) Salto completamente vertical
- j) Brazo contrario al ejecutor se eleva y se lleva extendido por delante del cuerpo
- k) Brazo que golpea se arma llevándolo a la máxima altura
- l) Extensión del tronco hacia atrás
- m) Las dos piernas van ligeramente flexionadas y relajadas
- n) Extensión del brazo que va a golpear con una gran capacidad de aceleración

Golpe

- o) Golpe al balón por la parte posterior, con la palma de la mano, dedos separados y una flexión de muñeca al final que es la que le imprime la dirección al balón

Caída

- p) Caer sobre la punta de los pies, flexionar piernas y prepararse para la próxima acción.



tomado de: <http://aprendevolleyballfraciledwin.blogspot.com/2012/01/practica-de-volleyball.html>

Las sesiones se desarrollarán de forma amena intentando fomentar el interés por la práctica de este deporte en los alumnos, aunque el dominio de la técnica de ellos no sea bueno, se pretende desde un comienzo desarrollar situaciones de juego en espacio reducido y con formas jugadas de 2x2 y 3x3, atendiendo principalmente a la ejecución del saque, la recepción del saque con golpe de antebrazos, la armada o pase de dedos y por último, el remate desde el piso, sin incluir todo el movimiento que es muy complejo.

Al finalizar la Unidad Didáctica el alumno debe estar en capacidad de comprender las reglas básicas del deporte, y aplicar la técnica básica en situaciones reales de juego con espacio reducido.

Al incorporar las Nuevas Tecnologías lo que se pretende es que con Contenidos digitales propios del deporte y adecuados a la edad, se lleve al desarrollo de habilidades

tecnológicas y que además su riqueza didáctica permita mejorar los niveles de ejecución técnica en el campo de juego.

Las Nuevas Tecnologías se convierten en una herramienta fundamental para tratar contenidos relacionados con la Educación Física: Reglamentos, Historia de los deportes, Deporte y hábitos de vida Saludable, Deporte y Salud, Eventos y Noticias deportivas actualizadas, Violencia en el deporte, Técnicas básicas de los deportes, Estrategias Deportivas, etc.

Con estas herramientas no solo se acerca al alumno a un mundo de imágenes y sonidos sino que también se presenta la oportunidad de realizar un trabajo colaborativo tanto dentro como fuera del aula y se puede inmiscuir a la familia en esta comunicación directa a través de la Web. Buscar, clasificar y compartir información a través del Blog y el uso del correo electrónico, montar videos, exponer trabajos escritos, participar en foros, todas estas actividades facilitan la comunicación entre el docente y el alumno y pueden hacer las clases mucho más atractivas.

Marco Conceptual

TIC: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones -TIC- pueden definirse como el conjunto de instrumentos, herramientas audiovisuales y multimediales o medios de comunicación como la telefonía, los computadores, el correo electrónico y la Internet que permiten comunicarse entre sí a las personas u organizaciones.

OVA: todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato consistente en un listado de atributos que

además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo” - Ministerio de Educación de Colombia.

Pedagogía: Es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

Modelos Pedagógicos: Consiste en una recopilación o síntesis de distintas teorías y enfoques pedagógicos, que orientan a los docentes en la elaboración de los programas de estudios y en la sistematización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Transversalidad: Es un enfoque dirigido al mejoramiento de la calidad educativa, y se refiere básicamente a una nueva manera de ver la realidad y vivir las relaciones sociales desde una visión holística o de totalidad, aportando a la superación de la fragmentación de las áreas de conocimiento, a la aprehensión de valores y formación de actitudes, a la expresión de sentimientos, maneras de entender el mundo y a las relaciones sociales en un contexto específico.

Aprendizaje significativo: Proceso a través del cual una nueva información, un nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende.

Aprendizaje Virtual: Sin duda, aquel que -sea cual fuere su origen- se somete a las leyes de las redes virtuales, lo que significa que se estructura de acuerdo con parámetros de versatilidad, facilidad de acceso, rapidez de descarga y multimediatividad, a lo que se agrega la posibilidad de ser manipulado e interactuado por cualquier usuario remoto.

Aprendizaje Psicomotor: El término “psicomotricidad” integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto Psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Educación física: Área fundamental y obligatoria, y se concibe como: “unidad, como proceso permanente de formación personal y social, cuya esencia es el sentido pedagógico en función del desarrollo humano

Voleibol: Es un deporte jugado por dos equipos en una cancha de juego dividida por una red. El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red al piso del contrario e impedir esta misma acción por parte del contrario. El equipo tiene tres golpes para devolver el balón (además del golpe de bloqueo)”.

Fundamentos técnicos del voleibol: Conjunto de procesos nerviosos y musculares encaminados al movimiento ideal, económico y eficaz de un gesto motor ejecutado de manera individual, definido por los conocimientos científicos y experiencias prácticas, todo ello enfocado en beneficio de la competencia.

Fundamentos tácticos del voleibol: Es el conjunto de elementos que tienen relaciones y conexiones entre sí, y que forman una determinada integridad. El sistema de juego respectivo para un equipo determinado, contiene la distribución más exacta posible de las funciones, las posiciones y los espacios a cubrir, tanto para los primeros seis jugadores, como para los suplentes en todas las formaciones y fases de la defensa y el ataque. Eso también incluye los medios y procedimientos a emplear.

Operacionalización Categorical

MACROCATEGORIAS	MESOCATEGORIAS	MICROCATEGORIAS	INDICADORES
TIC Elementos y técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente en informática, internet y telecomunicaciones.	DIDACTICA	OVAS	Plataforma Moodle
PEDAGOGÍA Es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Proceso a través del cual una nueva información, un nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende	CONTEXTO ESTRATO	Medio
		EDAD	12 a 14 años
		NIVEL ACADÉMICO	Básica secundaria
		GENERO	Femenino - Masculino
		COMPETENCIAS COGNITIVA	Conocimiento del deporte, y articulación con las otras áreas.
		PSICOMOTRIZ	Desarrollo de habilidades y destrezas físicas.
		SOCIAL	Trabajo en equipo
		TECNOLOGICA	Fundamentos básicos del manejo de la pagina web, blog, plataforma moodle, informática básica.
		RESOLUCION DE PROBLEMAS ACCIONES PARA CUMPLIR METAS	Estrategias de aprendizaje para recordar, aprender y usar la información: Crucigrama, Rellenar, Relación imagen-texto. entre otras.
		INTERACCION COMUNICACION – RELACION	Aula de sistemas, campo deportivo.
EDUCACION FISICA VOLEIBOL Proceso permanente de formación personal y social en donde están contenidos el deporte y la recreación	TRANSVERSALIDAD enfoque pedagógico integrado y contextualizado con la realidad cotidiana y la realidad sociocultural que atraviesa el currículo en el ámbito educativo,	REALIDAD SOCIOCULTURAL NUCLEO PROBLEMAICO JUEGOS OLIMPICOS	CONTEXTO y AREAS DE ENSEÑANZA Familia Sociedad Medios de Comunicación Matemáticas Español Ciencias Naturales Ciencias Sociales Educación Física Ética y Valores Religión Artística Ingles Tecnología
	ETAPA DE FORMACION BASICA	SUBETAPA DE ENTRENAMIENTO FUNDAMENTAL	Fundamentación técnica

DISEÑO METODOLOGICO

Tipo de investigación

Se trata de una investigación de tipo descriptivo llegando a lo explicativo y pre-experimental, porque se está respondiendo a razones de causa efecto, que pueden ser sometidas a comprobación.

La investigación es descriptiva, ya que se trata de diseñar y ejecutar un OVA como innovación educativa y pedagógica que permita transversalizar el currículo desde el área de Educación física, desarrollando la unidad didáctica del voleibol, en el que tengan una activa participación tanto estudiantes como docentes de la Institución Educativa Deogracias Cardona de Pereira.

Este Objeto Virtual se asentará en la plataforma Moodle de la Institución Educativa Deogracias Cardona de Pereira, será aplicado a los estudiantes del grado 8 A, en el diseño de cada unidad se encuentra una ambientación en la que se invita a los jóvenes al uso de las Nuevas tecnologías en la consecución de nuevos aprendizajes, se encuentra un módulo de contenidos en el que se desarrolla una parte teórica que tiene que ver con la transversalidad hecha con las diferentes áreas del conocimiento y una parte práctica que tiene que ver con la consecución de competencias para practicar el voleibol; otra parte de actividades en las que se retroalimenta tanto la parte teórica como la práctica de cada unidad y una última parte, que contiene los recursos que se utilizaron y recursos en los que los jóvenes pueden ampliar el campo de información.(ver anexo 1)

Para el desarrollo de la unidad se van a utilizar 10 OVAS, conectados con el tema de los Juegos Olímpicos 2012, y en cada unidad se hace alusión a un área del conocimiento distinta, así que a partir de la segunda unidad se interactúa con el área de matemáticas, en la tercera con el área de sociales, en la cuarta con el área de religión, en la quinta con el área de ética, en la sexta con el área de español, en la séptima con el área de ciencias naturales, en la octava con el área de artística, en la novena con el área de tecnología y en la décima unidad se recopila todo el trabajo.

Las investigaciones descriptivas requieren de conocimiento previo teórico e investigativo para poder construir instrumentos de medida validos y confiables. El método se basa en indagación, registro y definición.

Unidad de análisis y de trabajo

Población. Grado 8 de la Institución Educativa Deogracias Cardona, en donde se encuentran matriculados un total de 137 estudiantes, repartidos en cuatro grupos.

Muestra. La muestra corresponde al grado 8^a de la Institución Educativa Deogracias Cardona, cuenta con 37 estudiantes de los cuales 10 son mujeres y 27 son hombres, con edades comprendidas entre los 13 y 14 años, provenientes de los estratos socioeconómicos 1, 2, 3 y 4, en donde el 15% de los estudiantes corresponde al estrato 1, el 57% al estrato 2, el 25% corresponde al estrato 3 y el 2.5% al estrato 4.

El tipo de muestreo es no probabilístico intencional ya que el grupo fue escogido respondiendo a los intereses de la investigación. Para la selección de la muestra se tuvo

en cuenta el rango de edad en el cuál se encuentran los jóvenes y el interés que han presentado a lo largo del año, ya que participan con alegría en las prácticas deportivas, además que la directora de grupo es la profesora de Educación física, por lo tanto hay mejor contacto con los estudiantes.

Técnicas e instrumentos

En primer lugar se toma la técnica de la observación como proceso fundamental en todo elemento de investigación. En este caso, se trata de observar con atención a los estudiantes del grado 8^a, cómo interactúan con los diferentes OVAS que se les presentan a lo largo del desarrollo de la Unidad didáctica, cómo es su evolución motriz en el desarrollo de competencias para la práctica del voleibol, se registra la información para luego llevarla a posterior análisis.

Como instrumento de la observación se tiene en cuenta el video, como herramienta que permite llevar a cabo un seguimiento más detallado de la investigación.

También se aplica la encuesta como técnica para obtener información acerca de la práctica del voleibol y en general, de la práctica deportiva de parte de los jóvenes tanto en la Institución Educativa, como en el contexto en el cuál se desenvuelven los estudiantes. Como instrumento de la encuesta se utiliza el pre-test (ver anexo 2) al inicio de la unidad el cual indaga sobre los conocimientos básicos del deporte en los estudiantes, y el pos-test s al final del proceso, como evaluación de los aprendizajes obtenidos (ver anexo 3).

El test es una técnica para obtener información acerca de los conocimientos adquiridos a nivel teórico, información que es evaluada en la plataforma Moodle con la aplicación de los diferentes OVAS.

Finalmente como herramienta de recolección de información, se tuvo en cuenta el grupo focal para trabajar los Juegos Olímpicos en la aplicación de un Objeto virtual que permita transversalizar el currículo, es el grupo de docentes que orientan las diferentes áreas del conocimiento en el grado 8ª, cada uno desde su experiencia debe enriquecer el trabajo planteado.

Desde el área de Educación física se plantea una encuesta con todos los docentes para conocer qué tema van a trabajar en el tercer periodo y si es posible su colaboración para conectarlo con los Juegos Olímpicos, a lo que los docentes responden en forma entusiasta con un sí. A partir de este hecho se lidera el trabajo, se desarrollan unos contenidos y unas actividades que permiten esa inter-relación y se le entrega a cada uno de ellos un material impreso que contiene la temática a tratar. (ver anexo 4)

GRUPO FOCAL	EVALUACION GRUPO FOCAL	ETAPAS DEL GRUPO FOCAL
Docentes de las diferentes áreas del conocimiento:	Recogiendo y analizando información que permita comprender el uso del OVA en los jóvenes del grado 8ª, y su interrelación con las diferentes áreas del conocimiento	- Definición de objetivos - Establecer cronograma - Diseño de la guía didáctica - Diseño de actividades
- Matemáticas - Sociales - Religión - Ética - Humanidades - C. Naturales - Inglés - Artística		

- Tecnología
- Educación física

TABULACIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para llevar a cabo esta investigación se toma como información básica la recolectada con los estudiantes del grado 8A durante el tercer periodo académico del año lectivo 2012, (julio 9- septiembre 14), y aquí se presentan los avances de la investigación.

Los Objetos virtuales de aprendizaje en la transversalización curricular a través de los Juegos Olímpicos.

Para desarrollar el contenido temático de Voleibol, se diseñan 10 Objetos Virtuales de Aprendizaje los cuales se encuentran distribuidos por unidades como se muestra a continuación:

Primera unidad: Generalidades e historia del voleibol, golpe de antebrazo

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

Unidad 1

Bienvenidos

Queridos estudiantes de grado 8A de la Institución Educativa Deogracias Cardona. En este tercer periodo vamos a incursionar en el deporte del Voleibol y con la ayuda de las nuevas tecnologías vas a tener mejores resultados en tu aprendizaje.



<http://www.radioerebde.cu/images/imagenes/deportes/cuba-rusia-voleibol-liga-mundial-foto-fvrb.jpg>

Segunda unidad: Reglas oficiales del voleibol, golpe de voleo. (ver anexo 1)

Unidad 2

UNIDAD 2: REGLAS OFICIALES DE VOLEIBOL

OBJETIVOS:

Identificar el campo de juego, reglas principales, orden en la rotación y materiales de trabajo que se utilizan en el voleibol.

Reconocer algunas nociones geométricas y su aplicación en la cancha de voleibol.

Transversalizar el área de educación física con el área de matemáticas a través de la resolución de problemas utilizando el factor común.

Utilizar los medios audiovisuales como medio de apoyo para adquirir nuevos conocimientos.



Tercera unidad: El voleibol como deporte olímpico, historia de los Juegos Olímpicos, saque por debajo

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

Unidad 3

UNIDAD 3: EL VOLEIBOL COMO DEPORTE OLIMPICO

Objetivos:

Ubicar el voleibol en el contexto histórico antiguo y actual.

Conocer el nivel de dominio de la técnica de los alumnos alcanzada en los grados anteriores.

Transversalizar el área de educación física con el área de ciencias sociales a través de la historia de los Juegos Olímpicos y la realización de los mismos en Londres 2012.



http://img.juegosyolimpicos.com/wp-content/uploads/2012/02/Voleibol_en_los_Juegos_Sudamericanos.jpg



<http://www.nocturnar.com/forum/attachment/poli-deportivo/39298d1342825163-juegos-olimpicos-de-londres-2012-juegos-olimpicos-londres-2012.jpg>

Cuarta unidad: Juegos Olímpicos, religión y automatización de los fundamentos técnicos del voleibol.

Unidad 4

UNIDAD 4: JUEGOS OLIMPICOS, RELIGION Y AUTOMATIZACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL VOLEIBOL

OBJETIVO

Realizar en forma práctica ejercicios que ayuden a mejorar la ejecución técnica de los fundamentos básicos del voleibol.

Transversalizar el área de educación física con el área de Religión a través de una reflexión sobre la cultura islámica y la masacre de los juegos olímpicos de Munich.



Quinta unidad: Juegos Olímpicos, medios de comunicación y enseñanza del golpe de remate.

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

Unidad 5

UNIDAD 6: JUEGOS OLÍMPICOS, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL VOLEIBOL

OBJETIVO

Realizar en forma práctica ejercicios que ayuden a mejorar la ejecución técnica de los fundamentos básicos del voleibol.

Transversalizar el área de Educación física con el área de Español a través de la elaboración de un periódico digital relacionado con las noticias mas importantes de los Juegos Olímpicos.



<http://www.mundoneta.com/images/juegos-olimpicos-london-2012.jpg>

Para seguir Navegando hacerlo por la Barra de Navegación

Sexta unidad: Juegos Olímpicos, ética deportiva y automatización de los fundamentos técnicos del voleibol

Unidad 6

UNIDAD 5: JUEGOS OLÍMPICOS, ETICA DEPORTIVA Y AUTOMATIZACIÓN DE LOS FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL VOLEIBOL

OBJETIVO

Realizar en forma práctica ejercicios que ayuden a mejorar la ejecución técnica de los fundamentos básicos del voleibol.

Transversalizar el área de educación física con el área de Ética y valores a través de la reflexión y análisis de todas las actitudes y conductas antideportivas que se han presentado en los Juegos Olímpicos.



<http://lartica.blogspot.es/img/etica.jpg>

Para seguir Navegando hacerlo por la Barra de Navegación

Esta se Encuentra al lado Izquierdo de la pantalla

Séptima unidad: Juegos Olímpicos, medio ambiente y automatización de los fundamentos técnicos del voleibol.

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

Unidad 7

UNIDAD 7: JUEGOS OLÍMPICOS, MEDIO AMBIENTE Y FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL VOLEIBOL

OBJETIVO

Realizar en forma practica ejercicios que ayuden a mejorar la ejecución técnica de los fundamentos básicos del voleibol.

Transversalizar el área de educación física con el área de Ciencias Naturales, a través de la reflexión del impacto medio ambiental de los juegos olímpicos.



<http://kiosukocu.com/revista/wp-content/uploads/2012/07/estadio-olimpico-de-beijun.jpg>

Para seguir Navegando hacerlo por la Barra de Navegación

Esta se Encuentra al lado Izquierdo de la pantalla

Octava unidad: Juegos Olímpicos, inglés y fundamentos tácticos del voleibol.

Unidad 8

UNIDAD 8: JUEGOS OLÍMPICOS, INGLÉS Y FUNDAMENTOS TÁCTICOS DEL VOLEIBOL

OBJETIVOS

Mejorar el gesto técnico del recibo en cuanto a posición corporal y coordinación del movimiento de piernas con la trayectoria del balón

Transversalizar el área de educación física con el área de Lenguas Extranjeras, a través de prácticas de lectura en inglés relacionadas con los juegos olímpicos.



http://4.bp.blogspot.com/_gO7Mvu1XZcU/S6qsEULKCvI/AAAAAAAAACg/ymXRbGGHxOw/a1600/ingles%255B1%255D.jpg

Novena unidad: El arte en los Juegos Olímpicos y fundamentos tácticos del voleibol.

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

Unidad 9

UNIDAD 9: EL ARTE EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS Y FUNDAMENTOS TÁCTICOS DEL VOLEIBOL

OBJETIVO

Realizar acciones tácticas sencillas que conlleven a un buen desarrollo del juego.

Transversalizar el área de Educación Física con el área de Educación Artística, a través del diseño de un logo para los Juegos Olímpicos 2012.



<http://cuelloblancomagazinedotcom.files.wordpress.com/2012/05/the-orbit.jpg?%3Fu%3D%80%26%3D363>

Para seguir Navegando hacerlo por la Barra de Navegación

Esta se Encuentra al lado izquierdo de la pantalla

Décima unidad: La tecnología en los Juegos Olímpicos y cierre de los mismos.

Unidad 10

UNIDAD 10: TECNOLOGÍA Y CLAUSURA DE LOS JUEGOS OLÍMPICOS

OBJETIVO

Hacer retroalimentación de lo que significaron los Juegos Olímpicos para Colombia, los campeones olímpicos en voleibol ramas masculina y femenina y algunos datos de interés sobre estos importantes juegos.

Transversalizar el área de Educación Física con el área de Tecnología, a través de la identificación de los diferentes avances tecnológicos utilizados para el desarrollo de los Juegos Olímpicos.



<http://www.mundonets.com/images/medallistas-colombianos-olimpicos-londres-2012.jpg>

Para seguir Navegando hacerlo por la Barra de Navegación

Esta se Encuentra al lado izquierdo de la pantalla

Cada objeto virtual está compuesto de cuatro elementos:

a) Ambientación:

En esta primera parte se motiva a los estudiantes hacia el desarrollo de la clase, a través de recursos y material pedagógico y didáctico se les invita a adentrarse al mundo tecnológico, a que exploren y manipulen la información, siguiendo unas pautas, para que puedan ampliar sus conocimientos acerca del deporte y de su relación con otras áreas del conocimiento.

b) Contenidos:

Se trabaja en dos direcciones, una primera parte hace alusión al contenido teórico, en la cual se les brinda a los estudiantes la información necesaria para avanzar en el proceso de construcción del conocimiento. Estos contenidos son accesibles desde la plataforma Moodle, y son fáciles de encontrar. Los alumnos ingresan a la plataforma con una contraseña previamente seleccionada, y el contenido queda de manera virtual para que los estudiantes puedan acceder a él desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Se hizo una selección de lecturas, algunas de ellas tienen un nivel básico de interactividad con el lector (hipervínculos), videos que refuerzan esas lecturas e imágenes que sirvieron de apoyo para la enseñanza de los temas.

En la segunda parte se trabaja el contenido práctico, en el cual se muestra a los estudiantes a través de un video, la forma de ejecución correcta de los fundamentos técnicos o tácticos a trabajar y se complementa ese video con una lectura corta del ejercicio que se va a realizar.

c) Actividades:

Las actividades que se plantean en cada uno de los Objetos virtuales cumplen varias funciones:

- Practicar y reforzar las habilidades académicas adquiridas
- Motivar a los estudiantes hacia la resolución de problemas
- Desarrollar el razonamiento crítico
- Desarrollar el pensamiento creativo
- Promover la responsabilidad frente a las tareas académicas.

Dentro de las actividades se utilizan diferentes estrategias didácticas y de aprendizaje tales como:

Crucigramas: Pasatiempo que mejora la atención y concentración de los estudiantes, en esta actividad deben poner a trabajar la mente para recordar la información y solucionar el problema al cual se están enfrentando.

Rompecabezas: Desarrollan habilidades y destrezas como la capacidad de análisis y síntesis, el pensamiento lógico, la creatividad. Estos juegos ejercitan la mente y ayudan a coordinar los pensamientos y las acciones.

Ahorcado: Pone a prueba las capacidades lectoras y escritoras de los jóvenes, ya que hay que encontrar una palabra oculta y darle funcionalidad.

Sopa de letras: Permite el aprendizaje de los diferentes contenidos curriculares, a la vez que se refuerzan los conceptos trabajados en las clases.

Juego de memoria (concéntrese): Permite ejercitar la memoria visual al recordar imágenes que se han visto en el desarrollo de la unidad.

Actividades propositivas: Con el diseño de un poster deportivo y el periódico digital se pretende estimular la creatividad de los jóvenes, para que a través de la combinación de textos cortos e imágenes puedan expresar un mensaje.

Foro: técnica de comunicación grupal con base en un tema de interés en la cual se dan a expresar diversas opiniones sobre el mismo.

Juegos interactivos: Permiten a los estudiantes interactuar con el computador, a la par que refuerzan conceptos trabajados en las unidades.

Elaboración de videos: Utilizar la tecnología desde los celulares y cámaras digitales, para que al elaborar los videos, contrasten su desempeño motor con relación a los movimientos exigidos en cada clase.

d) Recursos:

Es el material de apoyo que se encuentra almacenado en formato digital y que puede ser consultado de manera directa por los estudiantes, sirve para reforzar los contenidos desarrollados en cada clase y así enriquecer su proceso de aprendizaje.

Transversalidad Curricular Desde Los Juegos Olímpicos.

Teniendo en cuenta lo anterior, la transversalización del currículo se materializa en cada objeto virtual a través del tema de los Juegos Olímpicos, como una estrategia que permite interrelacionar todas las áreas del conocimiento con el fin de desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes, esto requiere que los estudiantes tengan manejo de diferentes conocimientos, tanto a nivel cognitivo, como a nivel axiológico y psicomotor.

En el plan curricular con relación a las áreas, para el desarrollo de competencias integrales de los estudiantes del grado 8ª, se trabaja de la siguiente forma:

AREA	TEMA PROPUESTO POR EL DOCENTE	SUBTEMA DESARROLLADO EN EL OVA
MATEMÁTICAS	Factor Común	• Dimensiones y áreas del campo de juego • Lógica matemática
CIENCIAS SOCIALES	Continente Americano	• Historia de los Juegos Olímpicos. • Países que participan por América a los Juegos en Voleibol.
RELIGIÓN	Islamismo	• Masacre de Munich 1972. • Países que participan en Voleibol Londres 2012 y pertenecen a la religión Islámica.

ÉTICA	Ética deportiva	• Dopping • Escándalos Olímpicos
ESPAÑOL	Comunicación	• Medios de comunicación.
CIENCIAS NATURALES	Medio Ambiente	• Sustentabilidad Ambiental Londres 2012.
INGLÉS	Diálogos	• Diálogos sobre Juegos Olímpicos Londres 2012 en Ingles.
ARTÍSTICA	Luz y color	• Diseño de poster deportivo.
TECNOLOGÍA Y SISTEMAS	Manejo de herramientas ofimáticas	• Innovaciones tecnológicas en Londres 2012.

El Desarrollo De Las Competencias Motrices En La Formación Deportiva Del Voleibol.

El proceso de enseñanza aprendizaje de los deportes de conjunto y en especial la enseñanza del Voleibol es un proceso complejo debido a las altas exigencias técnicas que requiere, además es un proceso dirigido a superar retos abordables y que hagan avanzar el nivel inicial de habilidades del estudiante, propiciando la transferencia de la técnica hacia el desarrollo de pensamiento táctico, lo cual se puede dar en mayor o menor medida de acuerdo a la predisposición del estudiante al aprendizaje, la forma de enseñanza, el profesor, los compañeros y la educación física.

Teniendo en cuenta las diferentes fases en las que se debe enseñar un deporte, durante las 3 primeras unidades se hace un trabajo de retroalimentación de lo visto en los grados 6° y 7°, desarrollando los fundamentos técnicos de antebrazo, golpe de dedos y saque por debajo, se enseña de nuevo la mecánica del movimiento, y se pasa luego a realizar ejercicios simples como controles individuales de balón, pases contra la pared y lanzamientos de balón al compañero para que golpeen inicialmente en el puesto y luego en movimiento.

En las siguientes 4 unidades se desarrolla un trabajo de controles de balón, utilizando los golpes de dedos y antebrazo, pases largos, pases cortos, desplazamiento al lado derecho y al lado izquierdo. Estos ejercicios varían en la dificultad y en el número de repeticiones para tratar que los estudiantes automaticen los gestos técnicos.

Adicionalmente en la sexta unidad se hace un trabajo de enseñanza del gesto técnico del remate.

En las unidades ocho y nueve se hace mayor énfasis en el desarrollo de la inteligencia táctica, integrando la técnica del jugador a formas sencillas de juego (2 vs 2, 3 vs 3).

En la unidad 10 se da fin al trabajo con la clausura y algunos datos de interés de los Juegos Olímpicos, y se muestran los alcances desarrollados por los estudiantes a lo largo del período.

La información que se presenta en los objetos virtuales a través de imágenes y videos es importante para que los estudiantes se formen una imagen correcta de los ejercicios que deben realizar y a su vez para desarrollar su memoria motora.

La capacidad de concentración y la voluntad para asumir riesgos, la motivación y un buen nivel de capacidades coordinativas y condicionales, determinan en mayor o menor medida el aprendizaje de los estudiantes.

En el siguiente Link se puede apreciar los conocimientos previos de los estudiantes a cerca del juego del voleibol (poca fluidez de movimiento):

<http://www.youtube.com/watch?v=LsXSDyy4icI>

En el siguiente Link observamos los avances que presentan los estudiantes con la aplicación de los objetos virtuales (mayor estabilidad y precisión en los movimientos):

<http://www.youtube.com/watch?v=Ibi3St7snCc>

Por último, en el siguiente Link se puede observar cómo finalizó el proceso con movimientos armoniosos y apropiación de la táctica:

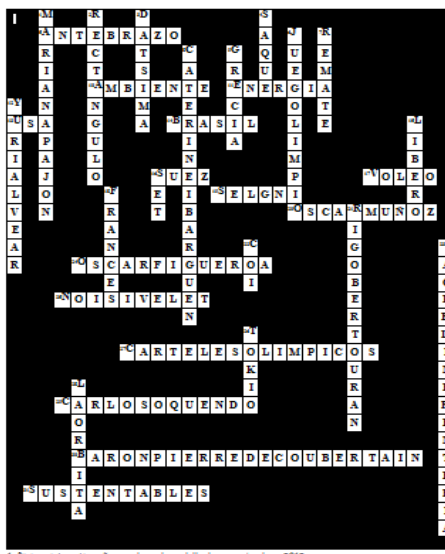
http://www.youtube.com/watch?v=blswOxTw2_M

El impacto de los Objetos Virtuales de aprendizaje en los procesos de transversalidad curricular

Al implementar los OVAS para trabajar el voleibol en el grado 8ºA, se desarrollan procesos metodológicos que permiten relacionar la teoría y la práctica utilizando las TIC.

La transversalidad del currículo se presenta a través de las unidades las cuales incluyen un área distinta del conocimiento, y la apropiación de esos conocimientos se evalúa con la aplicación de las estrategias didácticas mencionadas anteriormente: crucigramas, sopas de letras, ahorcado, completar texto, foros, entre otras.

Es evidente que los ejercicios que promueven la concentración, el entretenimiento, la creatividad son de fácil desarrollo para los estudiantes. (1er nivel de desarrollo de competencias – asimilación de conceptos).



En actividades de mayor exigencia en cuanto a la argumentación (2do nivel de competencias) como los foros, se quedan en conclusiones muy básicas, respuestas inentendibles en ocasiones (pensamiento confuso), mala ortografía, muestran dificultad

para seguir instrucciones, por lo tanto hay dificultades en el análisis de los conceptos, no hay apropiación lógica del discurso, lo cual se puede evidenciar en el siguiente ejemplo, donde se abre un foro en la unidad uno, en el cual los estudiantes comparten su opinión, y hacen un análisis del por qué siendo el Voleibol un deporte tan atractivo y competitivo, es poco practicado en la Institución Educativa.

En este sentido el estudiante Hendrix Hinestroza, responde:

Es muy importante porque sirve para tener buen estado fisico, y es bueno hacer ese deporte,tambien es de mucho respecto eso lo que yo creo y tambien tambien es de respecto para las persona que practican esos deporte.en estos años de estuio casi que vea jugar el voleibol,y tambien por razones de algunos:que no les gusta el deporte,que les deja doliendo las mano, etc.

Al igual que Sergio Martínez quien copia y pega esta misma respuesta, y no corrige los errores de ortografía de su compañero.

Mauricio González responde:

Me parece que el voleibol debe ser unos delos juegos mas practicados de todo el mundo y me parece que cana fue uno de los paises mas importantes para el voleiboly el voleibol puede ser uno delos juegosmas importantes.

Duvan Felipe Osorno, responde: *“greo q este juego olimpico es muy bieno porque se practica en casi tod el mundo”*.

Otra actividad propositiva y de argumentación en la cual se evidencian dificultades es en la elaboración del mapa conceptual, se presenta el mismo problema, no siguen instrucciones, no ejercitan la mente, copian y pegan la información sin analizar lo que se les pide.

Para el desarrollo de la actividad se les da el siguiente instructivo:

Realizar un mapa conceptual de los países que por América en la rama femenina clasificaron en voleibol para los Olímpicos 2012 y describir las competencias que tuvieron que afrontar. Debes tener en cuenta que la palabra clave es LONDRES 2012, y las palabras de enlace son: clasificación Suramericana, clasificación Centroamericana y clasificación por América del Norte.

Los estudiantes responden de la siguiente forma:



El juego del ahorcado pone a prueba la capacidad visual, espacial y verbal de los estudiantes, pero es difícil su realización, ya que no encajan la imagen con la palabra oculta.

La resolución de problemas matemáticos arroja el mismo resultado, dificultad para seguir instrucciones, no analizan ni asimilan la información, deducen sin elaborar ningún proceso.

Se incluye un problema en el que deben utilizar la lógica matemática, en esta ocasión, solo 19 estudiantes realizan el ejercicio, lo que equivale al 51% de la muestra (ver cuadro N. 2). Las 16 primeras respuestas son iguales a lo que se muestra en la imagen y solo tres estudiantes corrigen el ejercicio, pero se siguen evidenciando dificultades en la competencia lógica matemática:

PROBLEMA 2:

Para celebrar las semifinales de la Liga Mundial de Voleibol, los 4 equipos ganadores se concentran en Bulgaria, los equipos representan países diferentes. La información que proporciona la organización es la siguiente:

- ☐ Los equipos A y B no vienen de Rusia.
- ☐ El equipo B no viene de Francia.
- ☐ Ni el equipo C ni el equipo A vienen de Cuba.
- ☐ El equipo B no habla español.
- ☐ El equipo A no habla inglés. |

Con la información recibida, identifica la letra del nombre del equipo con el país al que representa.

Puedes apoyarte en el siguiente cuadro:

	RUSIA	USA	FRANCIA	CUBA
A			a	
B		c		b
C				
D				

En la realización de videos (3er nivel de competencias - propositiva) se nota que los estudiantes no utilizan los medios disponibles (Celulares, cámaras digitales) para el desarrollo de las actividades educativas, ya que solo 10 estudiantes repartidos en dos grupos, envían un video de cuatro que deben realizar en el periodo. Algunos de ellos argumentan que sus celulares no tienen cámara y quienes poseen cámaras digitales sus padres no les permiten llevarlas al colegio por temor a un robo, pero también hay estudiantes que llevan sus cámaras y no realizan el ejercicio de enviar el video.

Al solicitarles elaborar un poster como desarrollo de su imaginación y creatividad en la parte artística, no muestran gran interés para realizarlo, ya que solo el 35% de los estudiantes lo elabora (ver cuadro N. 9); también se les pide elaborar un periódico digital en Power point, en el que combinen texto e imagen para plasmar las noticias deportivas, y el 67.5% de la muestra se nota comprometido en su desarrollo, es de anotar que es la etapa final de los Juegos Olímpicos y Colombia presenta una destacada actuación con sus deportistas (ver cuadro N.5).

INTERPRETACION RESULTADOS DE PARTICIPACION POR UNIDAD

Cuadro N.1: Generalidades e historia del voleibol, golpe de antebrazo.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	6	16.2%	16.2%	SUPERIOR
4-4.5	17	46%	62.2%	ALTO
3-3.9	12	32.4%	94.6%	BASICO
1-2.9	2	5.4%	100%	BAJO

En la tabla anterior se muestra que un 5,4% de los estudiantes están en el nivel bajo de participación (no realizan las actividades), pero se evidencia que el 94,6% de los estudiantes esta en un nivel por encima de la media (básico-alto-superior). Esto demuestra que al desarrollar las actividades propuestas en cuanto a la realización del crucigrama, completar los espacios en blanco y participar en el foro, se demuestra gran interés y motivación hacia el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la práctica deportiva.

Cuadro N.2: Reglas oficiales del voleibol, golpe de voleo.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	0	0%	0%	SUPERIOR
4-4.5	5	13.5%	13.5%	ALTO
3-3.9	22	59.5%	73%	BASICO
1-2.9	10	27%	100%	BAJO

En la unidad 2 se muestra que un 27% de los estudiantes están en el nivel bajo, ya que no participan de las actividades, pero se evidencia que el 73% de los estudiantes esta en un nivel por encima de la media (Básico - Alto). Las actividades de completar

espacios en cuanto a los conocimientos adquiridos sobre las reglas básicas del voleibol, y la actividad de relación imagen-texto arrojan buenos desempeños. También hay un 0% de los estudiantes que no llegan al nivel superior, esto se debe a sus dificultades para utilizar la lógica matemática, ya que no logran resolver los problemas propuestos; es de anotar que el trabajo no estuvo acompañado por el docente de matemáticas.

Cuadro N. 3: El voleibol como deporte olímpico, historia de los Juegos Olímpicos, saque por debajo.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4-6-5	5	13.5%	13.5%	SUPERIOR
4-4.5	10	27%	40.5%	ALTO
3-3.9	10	27%	67.5%	BASICO
1-2.9	12	32.5%	100%	BAJO

En la unidad 3 a pesar que un 32,5% de los resultados están en el nivel bajo (no participan de las actividades), se evidencia que el 67,5% de estudiantes esta en un nivel por encima de la media. La actividad de relación texto-imagen utilizando los conocimientos geográficos se les facilita, y se les dificulta la realización del mapa conceptual porque no siguen instrucciones, acuden al facilismo de cortar y pegar sin poner a trabajar su mente.

Cuadro N. 4: Juegos Olímpicos, religión y automatización de los fundamentos técnicos del voleibol.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR CUALITATIVO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	4	10.8%	10.8%	SUPERIOR
4-4.5	4	10.8%	21.6%	ALTO
3-3.9	15	40.6%	62.2%	BASICO
1-2.9	14	37.8%	100%	BAJO

En la unidad 4 se registra que un 37,8 de los estudiantes están en el nivel bajo (no participan de las actividades), adicionalmente se evidencia que el 62,2% de estudiantes esta en un nivel por encima de la media (básico-alto-superior). El crucigrama como pasatiempo lo desarrollan con facilidad recordando la información recibida sobre la religión islámica. La participación en el foro como técnica de expresión evidencia dificultades en la parte comunicativa.

Cuadro N. 5: Juegos Olímpicos, medios de comunicación y enseñanza del golpe de remate.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	17	46%	46%	SUPERIOR
4-4.5	5	13.5%	59.5%	ALTO
3-3.9	3	8%	67.5%	BASICO
1-2.9	12	32.5%	100%	BAJO

En la unidad 5 se encuentra un 59.5% de los estudiantes en un nivel alto y superior, la utilización de Power-point para realizar las presentaciones de noticias destacadas en los Juegos Olímpicos motiva a los jóvenes a participar. El 8% que se encuentra en el nivel básico desarrolla la actividad con un mínimo de esfuerzo. Finalmente el 32.5% está en un nivel bajo (no participan en las actividades).

Cuadro N. 6: Juegos Olímpicos, ética deportiva y automatización de los fundamentos técnicos del voleibol.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	9	24.4%	24.4%	SUPERIOR
4-4.5	4	10.8%	35.2%	ALTO
3-3.9	18	48.6%	83.8%	BASICO
1-2.9	6	16.2%	100%	BAJO

En la unidad 6 se observa que un 83,8% de los estudiantes están en el nivel básico - superior, la actividad de rompecabezas se les facilita, a diferencia de la actividad de ahorcado en la cual, encontrar la palabra oculta, se les dificulta. La participación en el foro dejando ver sus opiniones sobre los escándalos Olímpicos, evidencia nuevamente dificultades en su competencia comunicativa. Se muestra un 16,2% de estudiantes en un nivel por debajo de la media (no participan de las actividades). El buen nivel de competencias se mantiene en esta actividad.

Cuadro N. 7: Juegos Olímpicos, medio ambiente y automatización de los fundamentos técnicos del voleibol.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	2	5.4%	5.4%	SUPERIOR
4-4.5	10	27%	32.4%	ALTO
3-3.9	9	24.3%	56.7%	BASICO
1-2.9	16	43.3%	100%	BAJO

En la unidad 7 se realiza un cambio de aula y de metodología de trabajo de parte de la docente, quien se encarga de orientar la clase a través del video-beam y los estudiantes no cuentan con tiempo suficiente para el desarrollo de las actividades dentro del aula, sino que les toca disponer de un tiempo adicional en su hogar para el desarrollo de las tareas. Lo anterior refleja un 43,3% de desempeño en nivel bajo de los estudiantes, pero a pesar de la situación el 56,7% está por encima de la media (básico-alto-superior). El foro en esta unidad refleja dificultades en la parte comunicativa y se quedan en conclusiones muy básicas, la realización de la sopa de letras, resulta mas fácil y entretenida para los estudiantes.

Cuadro N. 8: Juegos Olímpicos, inglés y fundamentos tácticos del voleibol.				
Juegos Olímpicos	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	12	32.4%	32.4%	SUPERIOR
4-4.5	2	5.4%	37.8%	ALTO
3-3.9	9	24.2%	62%	BASICO
1-2.9	14	38%	100%	BAJO

En la unidad 8 se aprecia un 38% de los estudiantes que se encuentran en un nivel bajo (no participan en las actividades), a diferencia de un 62% de estudiantes que se encuentra en un nivel por encima de la media. Esto nos indica que a pesar del cambio de aula y del tiempo adicional que invierten los estudiantes en el desarrollo de la actividad, se mantiene un buen nivel académico. En esta unidad sigue la constante que las actividades de entretenimiento como el rompecabezas y la sopa de letras, son de fácil ejecución para los estudiantes.

Cuadro N. 9: El arte en los Juegos Olímpicos y fundamentos tácticos del voleibol.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	10	27%	27%	SUPERIOR
4-4.5	1	2.5%	29.5%	ALTO
3-3.9	12	32.5%	62%	BASICO
1-2.9	14	38%	100%	BAJO

En la unidad 9 encontramos que un 27% de los estudiantes están en un nivel superior, si agregamos el 32,5% del nivel básico y el 2,5% del nivel alto tenemos que el resultado se encuentra por encima de la media (62%), sin descartar que un 38% de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo por no participar de las actividades propuestas. Esto se puede presentar por la falta de recursos tecnológicos en los hogares de los estudiantes, lo que trae dificultades para el desarrollo de las actividades. Sigue la constante de la facilidad para realizar las actividades de entretenimiento (rompecabezas), a diferencia de las actividades propositivas (elaboración de poster) que les sigue causando dificultad y muy pocos demuestran su creatividad e ingenio.

Cuadro N.10: La tecnología en los Juegos Olímpicos y cierre de los mismos.				
RANGO	VALOR ABSOLUTO	VALOR RELATIVO	VALOR ACUMULADO	VALOR CUALITATIVO
4.6-5	12	32.4%	32.4%	SUPERIOR
4-4.5	1	2.7%	35.1%	ALTO
3-3.9	2	5.4%	40.5%	BASICO
1-2.9	22	59.5%	100%	BAJO

Finalmente en la unidad 10 a pesar que un 59,5% de los estudiantes están en el nivel bajo (no participan de las actividades), se evidencia que el 40,6% de los estudiantes esta en un nivel por encima de la media (básico-alto-superior). Por otro lado se debe tener en cuenta que la unidad es de retroalimentación de todo el trabajo realizado a través del

curso, donde se observa la evolución y el desarrollo de competencias motrices para el juego del voleibol. La actividad principal en esta unidad corresponde al desarrollo de un crucigrama gigante, donde se evalúan las competencias adquiridas en todas las unidades.

CONCLUSIONES

Según Abraham Magendzo, la transversalidad es un enfoque dirigido al mejoramiento de la calidad educativa, a través del desarrollo de una formación interdisciplinar. No hay cultura, nación, religión que esté por encima de la universalidad del deporte, de allí que los procesos de transversalidad curricular se puedan desarrollar a través de él. Al incluir los Juegos Olímpicos como núcleo integrado, contextualizado y problemático, se enriquecen los ambientes de estudio, se propicia una información integrada y multidisciplinaria, se recurre a enfoques pedagógicos, didácticos, activos y propositivos, se contribuye a generar procesos de calidad educativa y se fomenta el desarrollo integral de los estudiantes.

Por otro lado, Giménez Fuentes Guerra, pregona que el proceso de evolución deportiva se debe a una programación seria, racional, pedagógica y eficaz. Al utilizar las nuevas tecnologías de la información en el área de educación Física, se favorece el espacio de integración entre teoría y práctica, conectando a los estudiantes con el juego mismo, a través de la observación de jugadas realizadas por deportistas que pertenecen a equipos de élite mundial, se facilita el desarrollo de nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas y se motiva hacia la práctica deportiva, enriqueciendo el desarrollo de competencias motrices para el juego de voleibol.

Acorde a la teoría de Piaget, acerca de los estadios de desarrollo cognitivo, las complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta, se desarrollan a partir de los once años, pero se observa que las estructuras culturales y ambientales en las que se desenvuelven los jóvenes y la inadecuada exposición a procesos de desarrollo de competencias de pensamiento complejo, muestra como resultado dificultades para emplear el razonamiento lógico, la poca capacidad para elaborar y organizar ideas en forma jerárquica, problemas con la escritura, dificultades con la redacción, mala ortografía, lo que se convierte en un obstáculo que perjudica el nivel académico de los estudiantes, de allí que se desenvuelvan en niveles básicos de aprendizaje.

Según el concepto de Ausubel, sobre la teoría de aprendizaje significativo basada en los conocimientos que poseen los estudiantes y que a partir de ellos el docente pueda diseñar nuevas técnicas de enseñanza que sean coherentes con los principios del aprendizaje y puedan mejorar su labor, se nota que al utilizar estrategias vinculadas con las tecnologías de la información en el aprendizaje del voleibol, se logran avances significativos en cuanto al desempeño motor de los estudiantes al igual que se estimula el desarrollo de competencias sociales e intelectuales; sin embargo, también se comprueba que los estudiantes siguen aferrados al modelo tradicional de educación (todos en el mismo lugar, al mismo tiempo y realizando las mismas actividades), ya que lo que no hacen en el aula de sistemas no lo terminan en sus casas.

Las nuevas tecnologías ofrecen una serie de posibilidades para el acto formativo, pero no se puede creer que por sí mismas van a resolver los problemas educativos, no es suficiente con el diseño de los Objetos Virtuales, se hace necesario un cambio de metodologías y de estrategias didácticas que permitan desarrollar en los estudiantes una serie de competencias a nivel intelectual, social y psicomotor, que le sirvan en su desempeño en la sociedad. Se necesita también de un docente capacitado en el manejo de las nuevas tecnologías que le permita optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Para desarrollar una propuesta educativa innovadora, se hace necesario capacitar a los docentes en el manejo y apropiación de las nuevas tecnologías de información, para orientar proyectos que permitan desarrollar los múltiples contenidos de las diversas asignaturas y favorecer los espacios de transformación del proceso enseñanza - aprendizaje. también se hace necesario dotar las aulas de clase con recursos tecnológicos que permitan tanto al docente como a los estudiantes estar en constante relación con el uso de medios virtuales y a la vez implementar el trabajo con OVAS.

Se puede evidenciar que algunos estudiantes no cuentan con recursos tecnológicos en sus hogares, por lo que se hace necesario implementar durante los descansos o en jornada contraria, programas donde se facilite al estudiante el uso de la sala de sistemas con acceso a internet para el desarrollo de actividades que complementen su formación.

En cuanto a las autoridades educativas, se hace necesario destinar un rubro para llevar a cabo procesos de formación y capacitación docente en el uso de las nuevas tecnologías que permita aportar al desarrollo tecnológico y científico de la región.

Es importante que los procesos de investigación estén relacionados con los planes curriculares que se desarrollan en cada programa universitario, tanto a nivel de pregrado como de postgrado. para formar profesionales competentes que respondan que demanda la sociedad en cuanto a innovación, ciencia y tecnología.

REFERENCIAS

Magendzo, Abraham (2003) Transversalidad y currículum. (2003). Cooperativa Editorial Magisterio. Bogotá, Colombia. 7-8

Hevia Bernal. Deisy. Arte y Pedagogía. Hospital Pediátrico universitario William Soler.

Díaz, Barriga, Frida, Hernández, Gerardo. (1998) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Editorial McGRAW HILL Interamericana Editores. México. P. 18

Giménez Fuentes-Guerra, F.J. (2000) Fundamentos básicos de la iniciación deportiva en la escuela. Cap. 4.

Cardona Ossa, Guillermo. (1998) Educación Virtual y necesidades humanas. 2.

Díaz. Gustavo, Castell, Pablo. Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS). (2010).

Cabrera Albert, Juan Silvio, Fariñas León, Gloria. El estudio de los estilos de aprendizaje desde una perspectiva vigostkiana: una aproximación conceptual. Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653).

Varela Ruiz, Margarita Elena (2006). Estilos de Aprendizaje. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Dunn, R.; Dunn, K. (1984). La enseñanza y el estilo de aprendizaje. Madrid: Anaya

Ministerio de Educación Nacional (2009) Capítulo 10: Desarrollo Infantil y competencias en la primera infancia. Cap. 2.

Comité Olímpico Español. Voleibol. Editorial Impresos Izquierdo, S.A. Septiembre 1992

Federación Española de Voleibol (1992). Comité Olímpico Español. Voleibol. España: Izquierdo.

FIVB (2005). Reglas oficiales de Voleibol. Aprobadas 2005-2008. Colombia: Arca Impresores.

Fundación ICSE. Técnicas de Reeducción Psicomotriz. Madrid. España.

Ministerio de Educación Nacional (1996). Lineamientos curriculares. Educación Física, Recreación y Deporte. Colombia.

Ministerio de la Protección Social (2005). Guía para el desarrollo de Programas Intersectoriales y comunitarios para la promoción de la Actividad Física. Colombia.

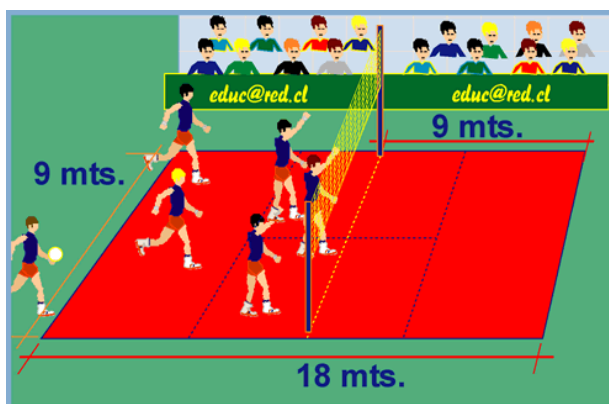
Ministerio de Educación Nacional. Colombia aprende. Objetos virtuales de aprendizaje e informativos. Article-172369.

ANEXOS

Anexo 1

Ejemplo de un objeto virtual de aprendizaje

NUEVAS TECNOLOGIAS – VOLEIBOL



Profesores:

Sandra Patricia Tascón Lozano

sandreje24@gmail.com

cel: 3006133322

Ángela María Trejos Aricapa

ayane12000@hotmail.com

cel: 3104563866

<http://voleibolparatodos-fabian.blogspot.com/>

**Diego Alejandro Valencia
Cifuentes**

alejogule@gmail.com

Cel:3103966173

UNIDAD 2: REGLAS OFICIALES DEL VOLEIBOL

OBJETIVOS:

Identificar el campo de juego, reglas principales, orden en la rotación y materiales de trabajo que se utilizan en el voleibol.

Reconocer algunas nociones geométricas y su aplicación en la cancha de voleibol.

Transversalizar el área de educación física con el área de matemáticas a través de la resolución de problemas utilizando el factor común.

Utilizar los medios audiovisuales como medio de apoyo para adquirir nuevos conocimientos.

AMBIENTACIÓN

Continuando con el tema del voleibol, en esta unidad vamos a trabajar lo relacionado a las reglas básicas del deporte.

Este tema permite adquirir nociones sobre las dimensiones del terreno de juego, zonas y áreas en el campo de juego, altura de la red, antenas, postes, balón, uniformes, set, observando en cada espacio diversas nociones geométricas y objetos con los cuales tienen que interactuar en este escenario deportivo

Cuando se compete en un deporte, los participantes demuestran las habilidades adquiridas, el espíritu de lucha, la creatividad y la estética del juego. Las reglas se hicieron para darle una mayor estructura al juego y poder permitirle a los deportistas mostrar todas estas cualidades.

Comprender las reglas permite llevar a cabo un buen juego.

A manera de AMBIENTACION, observemos el siguiente video:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=m1nquO1TgQg

Este tema se abordará en una sesión presencial en el aula de sistemas con su correspondiente acompañamiento durante la semana de forma virtual, donde ustedes realizaran las diferentes actividades programadas; y una parte práctica que se realizara en el coliseo, trabajando el fundamento técnico del voleo o toque de dedos.

CONTENIDO

MOMENTO TEORICO

El Voleibol es un deporte competitivo que presenta diferencias notables con relación a otros deportes de conjunto, esto se debe a las reglas que lo convierten en un deporte sumamente atractivo y muy practicado en todo el mundo.

Adentrémonos en el mundo de las reglas del voleibol:

Dimensiones del terreno de juego

En el voleibol el campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 m rodeado de una zona libre de mínimo 3 m de ancho por todos sus lados.

El espacio de juego libre es el espacio entre el piso y el techo, la zona debe estar libre de todo obstáculo. Debe medir mínimo 7 m de altura desde el suelo.

En el voleibol la superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

Para las competencias oficiales solo se autoriza una superficie de madera o sintética que debe ser de color claro con líneas blancas y colores diferentes entre sí para el campo de juego y la zona libre.

Las líneas de la cancha tienen 5 cm de ancho. La línea central divide la cancha en dos campos de juego iguales de 9 x 9 m. Esta línea se extiende bajo la red de línea lateral a línea lateral.

En cada campo existe una línea de ataque. Su borde exterior se traza a 3 m del eje del borde de la línea central. La línea de ataque marca la zona de frente.

Para competencias mundiales y oficiales de la Federación Internacional de voleibol, las líneas de ataque se prolongan, agregando desde las líneas laterales, cinco líneas cortadas de 15 cm de largo y 5 cm de ancho.

Observemos el video para mayor comprensión

<http://www.youtube.com/watch?v=VWVC3fmhk8U>

Zona De Frente: está limitada por el eje de la línea central y el borde exterior de la línea de ataque. Se extiende más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.

Observemos el video para mayor comprensión:

<http://www.youtube.com/watch?v=wc0kUiYSRWU>

Zona De Saque: Es un área de 9 m de ancho detrás de cada línea de fondo.

Lateralmente está limitada por dos líneas cortas de 15 cm cada una, marcadas a 20 cm de la línea de fondo como una prolongación de las líneas laterales.

Observemos el video para una mayor comprensión

http://www.youtube.com/watch?v=SRGQIDn_4m0

Zona De Sustitución: está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

Observemos el video para una mayor comprensión

http://www.youtube.com/watch?v=qQ_auPJfBhw

Zona de calentamiento: es de un tamaño aproximado de 3 x3 m. Están localizadas en ambas esquinas laterales a los lados de los bancos fuera de la zona libre.

Observemos el video

<http://www.youtube.com/watch?v=r3O5B0HWibE>

Zona de castigo: aproximadamente de 1 x 1m equipada con dos sillas. Está ubicada detrás de cada banco de los equipos. Pueden estar marcadas con líneas rojas de 5 cm de ancho.

Observa el video:

<http://www.youtube.com/watch?v=0Rawi6l6iwg>

RED Y POSTES

Altura de la red: ubicada verticalmente sobre la línea central, está la red. El borde superior está a una altura de 2.43 m para los hombres y 2.24 m para las mujeres.

Observa el siguiente video:

<http://www.youtube.com/watch?v=5rgYaSE385M>

Antenas: una antena es una varilla flexible de 1,80 m de longitud y 10 mm de diámetro, hechas de fibra de vidrio o material similar. Se fija una en cada costado de la red, en el extremo exterior de cada banda lateral. Las antenas delimitan el terreno de juego, quien toque la antena comete falta.

Observa el video:

<http://www.youtube.com/watch?v=bSzNJueLf4c>

Balón: debe ser esférico, hecho con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de caucho o material similar en su interior. Su color puede ser uniforme y claro o combinar varios colores. Su circunferencia va desde 65 hasta 67 cm y su peso de 260 a 280 gr.

Observa el video:

<http://www.youtube.com/watch?v=bSzNJueLf4c>

Set: Es el periodo de juego que se define cuando uno de los dos equipos llega a 25 puntos. Si hay empate en 24 puntos se juega a 26 y se continúa sucesivamente hasta lograr dos puntos de diferencia. Un equipo solo puede realizar 3 toques del balón en su cancha antes de pasarlo al lado contrario. Un mismo jugador nunca puede tocar el balón dos veces seguidas.

Observa el video:

<http://www.youtube.com/watch?v=3Lboqzpl9fY&feature=relmfu>

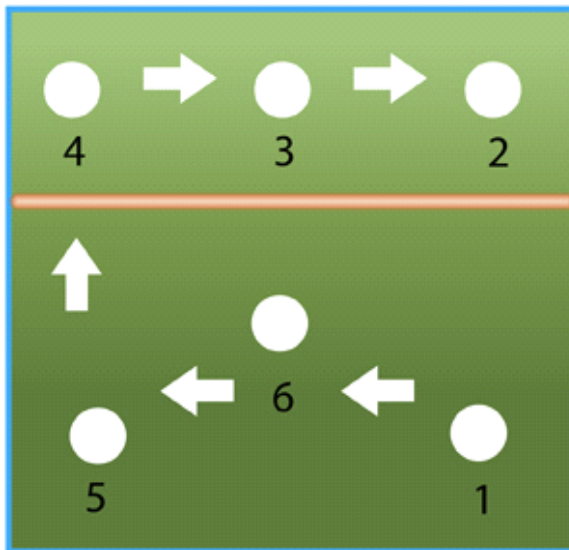
Para ganar el partido: El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar 3 de 5 sets o también 2 de 3 sets. En caso de empate 2-2, el set decisivo (el 5) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos. O en caso de empate 1-1, el set decisivo (el 3) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

<http://www.youtube.com/watch?v=ghr-ZvWGjSk>

Posiciones: Las posiciones de los jugadores se disponen de la siguiente forma:

Los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones zona 4 delantero izquierdo, zona 3 delantero centro y zona 2 delantero derecho.

Los otros tres son jugadores zagueros. Ocupan las posiciones zona 5, zaguero izquierdo, zona 6 zaguero centro y zona 1 zaguero derecho. Se debe rotar en sentido contrario a las manecillas del reloj.



<http://www.google.com.co/imgres?q=rotacion+en+el+voleibol&hlisc>

Observa el siguiente video para mayor comprensión:

http://www.youtube.com/watch?v=NHbo9_kMXzg&feature=relmfu

El líbero: es un jugador especialista en la recepción del saque y en la defensa del campo. Es el encargado de organizar el sistema de defensa en el juego, en coordinación con los bloqueadores. Solamente rota en la zona zaguera.

Por reglamento, el líbero del voleibol es el único jugador que tiene un uniforme de diferente color a los demás integrantes de su equipo.

Observa el siguiente video:

<http://www.youtube.com/watch?v=1XAWCzsFF24&NR=1&feature=endscreen>

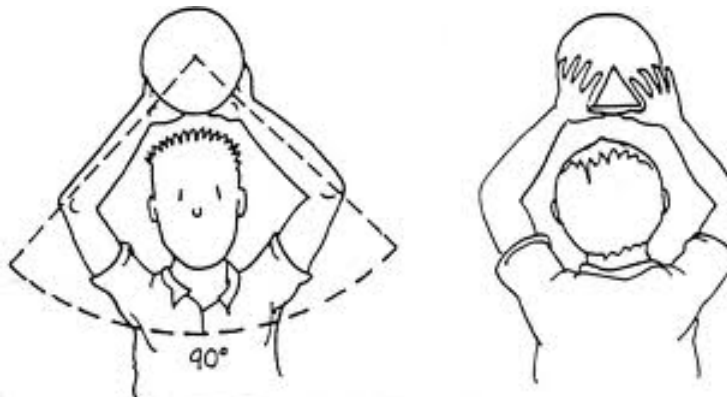
MOMENTO PRÁCTICO

En la clase de hoy vamos a trabajar el toque de dedos.

El toque de dedos o el golpe de voleo, es la esencia propia del voleibol, el objetivo es colocar el balón en las mejores condiciones posibles a otro compañero para que pueda

atacarlo y se culmine con éxito una jugada. Es conocido como el segundo pase, y para su correcta realización es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- Partir de una posición fundamental normal
- Las manos deben ir encima de la cara
- El tronco va recto y la cabeza en extensión hacia atrás
- Los dedos pulgares van hacia adentro y los índices hacia arriba, el resto de los dedos abiertos formando una superficie cóncava
- Las muñecas se extienden hacia atrás ligeramente
- Los brazos van flexionados, y los codos en posición oblicua hacia adelante
- El golpe al balón se hace con las últimas falanges de los dedos
- Se debe salir al encuentro del balón para golpearlo, realizando una extensión de piernas y brazos perfectamente coordinadas al momento del golpe.



Observa el siguiente video:

<http://www.youtube.com/watch?v=nIKw3GFLtS8>

La práctica de este ejercicio se llevara a cabo en el coliseo con acompañamiento de la docente del Área de Educación Física.

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1: COMPLETA LOS ESPACIOS EN BLANCO

OBJETIVO:

Demostrar los conocimientos adquiridos sobre el Reglamento del Voleibol.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Rellena el espacio vacío con la palabra que falta, para ello deberás aplicar los conocimientos adquiridos anteriormente.

TIPO DE EVALUACION: Sumativa 2%.

TIEMPO DE PARTICIPACION: Del 19 al 25 de Julio, día en que cierra la participación.

ACTIVIDAD 2: RELACIONA Y UBICA LAS DIFERENTES ZONAS EN LA CANCHA DE JUEGO.

OBJETIVO:

Demostrar los conocimientos adquiridos sobre las diferentes zonas de la cancha de juego del voleibol.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Relaciona y ubica cada palabra en la zona correspondiente, para ello, deberás arrastrar la palabra con el mouse hasta ubicarla en el sitio correcto dentro de la cancha.

TIPO DE EVALUACION: Sumativa 2%.

TIEMPO DE PARTICIPACION: Del 19 al 25 de Julio, día en que cierra la participación.

ACTIVIDAD 3: RESOLUCION DE PROBLEMAS

OBJETIVO:

Interrelacionar el área de Educación física con el área de Matemáticas, utilizando problemas de lógica matemática y factor común utilizando el voleibol como tema central de los problemas.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

PROBLEMA 1: Completa el cuadro con los datos registrados en el siguiente encabezado.

En los cuartos de final del campeonato de voleibol se enfrentaron los equipos:

- Alemania vs Brasil con los siguientes resultados (25-13),(25-21),(17-25),(25-17).

- Cuba vs Dinamarca con los siguientes resultados (13-25),(25-17),(27-29),(31-29), (15-11).
- España vs Francia con los siguientes resultados (27-29),(29-31),(25-17)(25-13).
- Grecia vs Holanda con los siguientes resultados (25-7),(25-17),(25-9).

Elabore un cuadro con los equipos y sus resultados.

EQUIPO	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
ALEMANIA					
BRASIL					
CUBA					
DINAMARCA					
ESPAÑA					
FRANCIA					
GRECIA					
HOLANDA					

Escriba los equipos ganadores en cada juego.

Cual fue el marcador común en los 4 partidos?

Cual fue el equipo con el peor resultado?

PROBLEMA 2:

Para celebrar las semifinales de la Liga Mundial de Voleibol, los 4 equipos ganadores se concentran en Bulgaria, los equipos representan países diferentes. La información que proporciona la organización es la siguiente:

- Los equipos A y B no vienen de Rusia.
- El equipo B no viene de Francia.
- Ni el equipo C ni el equipo A vienen de Cuba.
- El equipo B no habla español.
- El equipo A no habla inglés.

Con la información recibida, identifica la letra del nombre del equipo con el país al que representa.

Puedes apoyarte en el siguiente cuadro:

	RUSIA	USA	FRANCIA	CUBA
A	x	x	o	x
B	x	o	x	x
C	o	x	x	x
D	x	x	x	o

Para enviar los ejercicios resueltos, puedes descargar las plantillas en el documento de Word y enviarlo al siguiente correo: _____ o puedes imprimir el documento y entregarlo diligenciado al profesor de matemáticas OMAR SALAZAR dentro de la fecha establecida.

TIPO DE EVALUACION: Sumativa 4%.

TIEMPO DE PARTICIPACION: Del 19 al 25 de Julio, día en que cierra la participación.

RECURSOS

Imagen: <http://voleibolparatodos-fabian.blogspot.com/>

Evolución del voleibol:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=m1nquO1TgQg

Dimensiones del terreno de juego: <http://www.youtube.com/watch?v=VWVC3fmhk8U>

Zona de frente: <http://www.youtube.com/watch?v=wc0kUiYSRWU>

Zona de saque: http://www.youtube.com/watch?v=SRGQIDn_4m0

Zona de sustitución: http://www.youtube.com/watch?v=qQ_auPJfBhw

Zona de calentamiento: <http://www.youtube.com/watch?v=r3O5B0HWibE>

Zona de castigo: <http://www.youtube.com/watch?v=0Rawi6l6iwg>

Altura de la red: <http://www.youtube.com/watch?v=5rgYaSE385M>

Antenas: <http://www.youtube.com/watch?v=bSzNJueLf4c>

Balón: <http://www.youtube.com/watch?v=bSzNJueLf4c>

Set: <http://www.youtube.com/watch?v=3Lboqzpl9fY&feature=relmfu>

Para ganar el partido: <http://www.youtube.com/watch?v=ghr-ZvWGjSk>

Imagen: <http://www.google.com.co/imgres?q=rotacion+en+el+voleibol&hlisc>

Posiciones: http://www.youtube.com/watch?v=NHbo9_kMXzg&feature=relmfu

El líbero:

<http://www.youtube.com/watch?v=1XAWCzsFF24&NR=1&feature=endscreen>

5 ejercicios básicos del toque de dedos:

<http://www.youtube.com/watch?v=nIKw3GFLtS8>

Los objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica significativa para la formación deportiva del voleibol y como elementos dinamizadores de procesos transversales en la Institución Educativa Deogracias Cardona.

Anexo 2

Pretest

A continuación encontrarás un test con 12 preguntas de selección múltiple, que te permitirán evaluar tus conocimientos en el área de deportes. Las preguntas de este tipo constan de un enunciado y de cuatro opciones de respuesta, entre las cuales debes escoger la que consideres correcta marcándola con una X.

1. De los deportes practicas en el colegio, cual es de tu mayor interés?
 - a. Microfútbol.
 - b. Futbol.
 - c. Baloncesto
 - d. Voleibol.

2. Has participado en eventos deportivos?
 - a. Juegos interclases
 - b. Juegos intercolegiados
 - c. Juegos comunitarios
 - d. Juegos escolares

3. Cuando participas en estos eventos, que deporte practicas?
 - a. Futbol.
 - b. Voleibol
 - c. Baloncesto.
 - d. Microfútbol.

4. A cuales de estos eventos deportivos le haz hecho seguimiento?
 - a. Juegos Panamericanos.
 - b. Juegos centroamericanos.
 - c. Juegos Bolivarianos.
 - d. Juegos Olímpicos.

5. Cual es deporte rey de los juegos olímpicos?
 - a. Futbol.
 - b. Voleibol.
 - c. Gimnasia Olímpica.
 - d. Atletismo.

6. Por qué es importante practicar deporte?
 - a. Porque mejora nuestra condición física y nos previene de enfermedades.
 - b. Porque es divertido.
 - c. Porque embellece nuestro cuerpo.
 - d. Porque nos gusta competir

7. Cuanto puede durar un partido de Voleibol?
 - a. 1 hora
 - b. 2 horas
 - c. 3 horas
 - d. Sin tiempo fijo
8. El Voleibol es un deporte:
 - a. Competitivo.
 - b. Recreativo.
 - c. De contacto.
 - d. De oposición.
9. De los siguientes personajes del Voleibol cual conoces?
 - a. Marcos Milinkovic.
 - b. Gilberto Godoy “Giba”
 - c. Rafael Pascual.
 - d. Otro. Cual? _____
10. Cual es el uniforme que deben utilizar los jugadores de Voleibol?
 - a. Camiseta, sudadera, medias tobilleras y zapatillas.
 - b. Jean, camisa, calcetines y zapato de material.
 - c. Camiseta, pantalón corto, medias $\frac{3}{4}$ y zapatos deportivos.
 - d. Camiseta, lycra, media larga y guayos.
11. Con que parte del cuerpo puedes golpear el balón en Voleibol?
 - a. Solo con las manos.
 - b. Con los pies.
 - c. Con cualquier parte del cuerpo, incluso los pies.
 - d. Con la cabeza.
12. En voleibol, cuantas veces puede tocar un jugador el balón en una jugada?
 - a. Solo una vez.
 - b. Dos veces seguidas.
 - c. Dos veces después de una acción intermedia.
 - d. Tres veces.

Anexo 3

Posttest (Crucigrama)

En frente tienes un crucigrama previamente elaborado con términos relacionados a la fundamentación técnica del voleibol, los juegos olímpicos y los temas desarrollados en las diferentes áreas del conocimiento. puedes ir colocando las palabras que le correspondan a la pista ya sea en forma horizontal o vertical.

Down: 1: Bicicrocista antioqueña ganadora de medalla de oro en Londres 2012.

Down: 2: La cancha de Voleibol utiliza esta figura geométrica como campo de juego.

Down: 3: (Inv) Los cinco anillos entrelazados como el símbolo olímpico representan este importante valor entre los pueblos.

Down: 4: A la zona que se encuentra en el fondo de la cancha se le denomina zona de...

Across: 5: Fundamento técnico del Voleibol esencial para el recibo de saque y la defensa del campo.

Down: 6: Compromiso vital de los deportistas favorable en la lucha contra la trampa y el engaño.

Down: 7: Gesto técnico con el que se termina una jugada ofensiva en el Voleibol.

Down: 8: Atletas antioqueños, ganadores de medalla de plata en Londres 2012.

Down: 9: Antigua ciudad donde iniciaron los Juegos Olímpicos.

Across: 10: Sociedad y economía son dos de los componentes esenciales para un buen desarrollo sustentable. Este sería el tercer componente.

Across: 11: Para preservar nuestros recursos naturales debemos evitar derrochar agua y...

Down: 12: Judoka vallecaucana ganadora de medalla de bronce en Londres 2012.

Across: 13: País donde se originó el Voleibol.

Across: 14: País que compitió por el continente Americano en Voleibol femenino y fue el campeón en Londres 2012.

Down: 15: Jugador especializado en la recepción del saque y en la defensa del campo.

Across: 16: (Inv) Los Juegos Olímpicos de la era antigua fueron creados en honor a este dios.

Down: 16: Periodo de juego que se define cuando uno de los dos equipos llega a 25 puntos.

Across: 17: Fundamento técnico esencial para colocarle el balón a un compañero y que este lo pueda atacar

Down: 18: Idioma oficial de los Juegos Olímpicos

Across: 19: (Inv) Idioma que nos permite comunicarnos con el mundo.

Across: 20: Taekwondista vallenato ganador de medalla de bronce en Londres 2012.

Down: 21: Ciclista antioqueño ganador de medalla de plata en Londres 2012.

Down: 22: Comité encargado de mantener el orden, la justicia y la ética en los Juegos olímpicos.

Down: 23: Luchadora caleña ganadora de medalla de bronce en Londres 2012.

Across: 24: Pesista vallecaucano ganador de medalla de plata en Londres 2012.

Across: 25: (Inv) Medio de comunicación que juega un papel importante en la información deportiva

Down: 26: Ciudad donde hizo su aparición el Voleibol como deporte Olímpico.

Across: 27: Proporcionan una historia visual de la imagen de cada edición de los Juegos Olímpicos.

Down: 28: Torre de acero de mas de 100 mts de altura ubicada en el parque Olímpico de Londres

Across: 29: Bicicrocista antioqueño ganador de medalla de bronce en Londres 2012.

Across: 30: Fundador de los Juegos Olímpicos modernos.

Across: 31: Los edificios construidos con alta tecnología para los Juegos Olímpicos, promueven el desarrollo de prácticas.

Anexo 4

Encuesta Docente Para Transversalizar El Currículo A Través De Los Objetos Visuales De Aprendizaje Apoyadas En Las Tic.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Deogracias Cardona

NOMBRE COMPLETO:_____

TITULO:_____

AREA: _____

GRADO: 8A

1- Que contenido temático va a desarrollar desde su área durante el tercer periodo del año lectivo 2012?

_____.

2- Considera usted posible transversalizar el currículo a través de Objetos Virtuales de Aprendizaje tomando como tema central los Juegos Olímpicos de Londres 2012.

a. Nada ☐ b. Poco ☐ c.Regularmente ☐ d.Mucho ☐
e.Demasiado ☐

3- Complementaría el tema de los Juegos Olímpicos propuesto desde el área de educación física?

a. Nada ☐ b. Poco ☐ c.Regularmente ☐ d.Mucho ☐
e.Demasiado ☐

4- Confía en que las TIC puedan facilitar el desarrollo de su trabajo como docente?

a. Nada ☐ b. Poco ☐ c.Regularmente ☐ d.Mucho ☐
e.Demasiado ☐

5- Revisó el tema propuesto en los Juegos Olímpicos y ayudó a complementarlo en los estudiantes del grado 8A?

a. Nada ☐ b. Poco ☐ c.Regularmente ☐ d.Mucho ☐
e.Demasiado ☐

6- Incorporó las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del grado 8A?

- a. Nada ☐ b. Poco ☐ c.Regularmente ☐ d.Mucho ☐
e.Demasiado ☐

7- Que importancia le dio a las actividades mediadas por las TIC que fueron realizadas por los estudiantes del grado 8A?

- a. Nada ☐ b. Poco ☐ c.Regularmente ☐ d.Mucho ☐
e.Demasiado ☐

8- Acompañó, el desarrollo de aplicaciones o innovaciones con otros docentes en la implementación y uso de las TIC en el grado 8A?

- a. Nada ☐ b. Poco ☐ c.Regularmente ☐ d.Mucho ☐
e.Demasiado ☐

Anexo 5

Tabla Calificaciones final. Adjunto

Nombre	Rellenar	Across	Rellenar Espacios	Cancha	Mapa Hombre	Mapa Mujer	Across Islam	Puzzle	Ahorcado	Memoria	Sopa de letras	Sopa de letras	Puzzle	Across Final	Total del curso
ARROYAVE ARDILA GUSTAVO ADOLFO	80	5	55	0	-	-	-	0	0	-	0	-	-	-	-
DAVID ANDRES BEDOYA FRANCO	100	5	68	0	0	0	100	1	0	8	-	11	1	98	30,04
JESSICA LEANDRA BUENO BOBADILLA	100	5	74	-	0	-	8	-	-	-	-	10	1	97	36,65
ANGIE PAOLA CALVO BETANCUR	-	5	30	0	0	0	98	0	0	8	-	6	0	-	13,3
KENET STEVEN CAPERA RAMOS	100	5	86	0	0	0	0	1	0	8	0	11	1	99	22,14
DIEGO ANDRES CARDONA LOPEZ	90	5	5	0	0	0	97	1	0	8	0	0	1	92	21,28
LAURA DANIELA GARCIA BECERRA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SARA MARIA GARCIA CORRALES	100	5	70	0	0	0	100	1	0	-	0	11	1	93	29,2
JUAN SEBASTIAN GIL RUIZ	90	5	80	0	0	0	93	1	0	8	-	0	-	-	25,07
DAHIANA GIRALDO RIOS	40	5	25	0	0	0	91	1	0	-	-	0	-	79	21,81
MAURICIO ANTONIO GONZALEZ LONDONO	80	5	55	0	-	-	94	1	-	8	-	11	0	32	28,46
HENDRIX HINESTROZ A MOSQUERA	100	5	40	0	0	-	100	0	-	-	-	-	0	-	30,43
MANUELA XIOMARA LONDONO RAMIREZ	100	5	0	0	0	0	90	1	0	8	0	11	1	92	21,92

ANTHONY MARIN RAMIREZ	80	5	90	0	0	-	100	0	0	-	0	0	-	93	33,3
SERGIO DANIEL MARTINEZ SUAREZ	79	0	68	0	0	0	0	1	0	8	0	11	1	-	12,87
LUIS MIGUEL MARULAND A TORRES	70	5	48	0	0	0	93	0	0	8	0	11	1	95	23,56
LEANDRO MEJIA TRUJILLO	100	5	97	0	0	0	100	0	0	8	-	0	1	98	31,34
VIVIAN JULIETH MORENO PINO	93	0	77	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	41,98
JUAN ESTEBAN MURILLO ARIAS	-	0	30	-	-	-	93	0	0	-	-	-	-	-	24,36
LEIDY DAHIANA MURILLO AVILA	90	5	94	0	0	0	97	0	0	3	0	-	-	-	26,15
JAIME ALBERTO MURILLO HOLGUIN	100	5	55	0	0	0	83	1	0	0	0	0	1	-	18,77
JOHN ALEXANDE R MURILLO HOLGUIN	10	5	25	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13,11
ANDRES FELIPE OCAMPO OSPINA	0	0	4	0	0	0	0	-	-	-	-	-	-	-	0,57
CRISTIAN OSORIO ZAPATA	90	0	74	0	0	0	100	1	0	0	-	-	-	-	26,37
DUVAN FELIPE OSORNO CARDONA	91	5	85	0	0	-	100	1	0	0	0	-	-	-	28,06
JEFERSON RAMIREZ MORA	83	0	71	0	0	0	100	1	-	-	-	11	0	98	32,94
CRISTIAN SANTIAGO RAMIREZ URQUIJO	90	-	83	0	0	0	100	0	0	8	0	0	0	-	23,42
JUAN DAVID RESTREPO GIRALDO	80	5	85	0	-	-	0	0	0	-	-	11	-	-	22,48
Camila Retallack Cano	64	5	72	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	34,81
YORDY RIVERA RAVE	100	5	26	0	0	-	94	1	0	-	-	0	0	-	22,49
CRISTIAN CAMILO ROJAS AGUIRRE	100	5	81	0	0	0	0	1	0	8	0	11	1	-	15,86

DANIEL ALEJANDRO SANDOVAL DIAZ	80	5	0	-	-	-	68	1	0	8	-	-	-	-	22,98
WILLIAM ALEJANDRO TABARES VELEZ	100	5	100	0	0	0	98	1	0	8	0	11	1	59	27,26
ALEJANDRO TORO VELEZ	-	-	0	0	0	-	98	0	-	-	-	-	-	-	19,6
ALVARO ANDRESTOR RES ARCILA	90	5	0	0	-	-	0	1	0	-	-	-	-	-	15,87
MARIA CAMILAUSE CHE ALZATE	70	5	58	0	0	-	95	0	-	8	0	0	1	96	27,63
JUAN PABLO VALENCIA CALVO	100	0	50	0	0	0	87	0	0	-	-	-	0	-	23,58
NATALIA ZAPATA PESCADOR	98	5	89	0	0	0	100	1	0	8	0	8	1	97	28,97
	de 1 a 100 lo resuelven en cantidad diversa, 0 solo lo observaron.	5 lo resolvieron, 0 solo lo vieron	de 1 a 100 lo resolvieron en alguna cantidad y 0 solo lo observaron.	0 lo observaron	0 lo observaron	0 lo observaron	de 1 a 100 lo resolvieron en alguna cantidad y 0 solo lo observaron.	1- resolvio, 0- lo observaron	0- lo observaron	8- resolvio, 3- resolvio medio, 0 lo observo, vacio .no lo vio	0- lo observo, vacio no lo vio	11, resuelto- 0 a 11 medio, 0 solo lo vio, vacio nunca entro.	1, lo resolvio, 0 lo vio, vacio nunca entro	de 0 a 100 resolvio - cierta cantidad. Vacio nunca lo vio	Total