

## 1.3

### **Medio de enseñanza para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Física de la Enseñanza Primaria**

#### **Teaching medium for the development of the teaching-learning process in Physical Education in Primary Education**

Autoras: Lic. María del Carmen Vinent Rodríguez<sup>1</sup> y Dr. C. Niurka Andux-Ruiz<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Profesor auxiliar. Licenciada en Informática. Centro de Recursos de Información para el Deporte Cubano. (CRIDC). Instituto Nacional de Deportes Educación Física y Recreación (INDER). La Habana. Cuba. Analista de Información Estadística Deportiva y Especialista en Ciencias Informáticas. E-mail: [carmen.vinent@inder.gob.cu](mailto:carmen.vinent@inder.gob.cu) Código ORCID: 0000-0001-6712-5391

<sup>2</sup> Profesor Titular. Licenciada en Cultura Física. Dirección de Posgrado del Ministerio de Educación Superior. La Habana. Cuba. Asesora Técnica Docente. E-mail: [niurki68@gmail.com](mailto:niurki68@gmail.com) Código ORCID.0000-0002-5204-6612

Localidad: La Habana. Cuba

#### **Resumen**

El avance de ICT se maneja por un adelanto científico acelerado que a su vez facilita el progreso de recursos especializados es importante a la dirección y analiza su influencia, en las áreas diferentes de sociedad, así como resalte la relación que existe entre la tecnología, didáctica, pedagogía y ética. Por consiguiente, la investigación fue dirigida para desarrollar un medio instrucción en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el asunto de Educación Física en la Escuela Primaria "Frank País García" de la municipalidad de la Plaza, en el estudio los métodos de la investigación teóricos se usaron, empírico y estadístico eso garantizó el cumplimiento del objetivo propuesto que contribuyó a la organización de la estructura del software educativa en tres fases: la selección, plan y uso.

**Palabras clave:** La Educación física, el medio Instrucción, Enseñanza-aprendiendo el proceso, el software Educativo

#### **Abstract**

The advancement of ICT is driven by an accelerated scientific advance, which in turn facilitates the progress of specialized resources, it is important to address and analyze their influence, in different areas of society, as well as highlight the relationship that exists between technology, didactics, pedagogy and ethics. Therefore, the research was directed to develop a teaching medium in the teaching-learning process in the subject of Physical Education in the Primary School "Frank País García" of the Plaza municipality, in the study the theoretical

research methods were used, empirical and statistical that guaranteed the fulfillment of the proposed objective which contributed to the organization of the educational software structure in three stages: selection, design and use.

**Keywords:** Physical Education, Teaching medium, Teaching-learning process, Educational software

### **Métodos, materiales y resultados**

En la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), han hecho que el intercambio de información se convierta en una acción creciente en todas las actividades humanas.

Desde esta perspectiva, la Educación Física, el Deporte y la Recreación, componentes fundamentales del sistema de la Cultura Física, han formado parte de la revolución pedagógica y cultural que se lleva a cabo en el país y que ha estado dirigida al desarrollo de la capacidad funcional y la estructura biológica y social del ser humano, al desarrollo de habilidades, aptitudes e ideas, en correspondencia con la condición de productores y forjadores de una nueva sociedad. El avance de las TIC, es impulsado por un acelerado adelanto científico, que a su vez facilita el progreso de los recursos especializados, importante abordar y analizar su influencia, en diferentes ámbitos de la sociedad, así como resaltar la relación que existe entre tecnología, didáctica, pedagogía y ética. Se deriva que es vital motivar, estimular, desafiar al alumno que se encuentra en una etapa crucial de adquisición de conocimientos en una nueva modalidad de aprendizaje que se expresa a través del juego como una necesidad fundamental de desarrollo en estas edades.

En este sentido, el Ministerio de Educación desarrolla tres líneas fundamentales de trabajo para actualizar lo referido a las TIC en los centros educacionales de los niveles del país, se destaca perfeccionar los planes y programas de estudio por grados de enseñanza, la sustitución del equipamiento informático, que poseen un 80% de obsolescencia, y la escasa conectividad de las escuelas. Así como, la necesidad de desarrollar estrategias de aprendizaje, basadas en recursos y modelos didácticos factibles de implementar en las plataformas virtuales, aun cuando el proceso de enseñanza -aprendizaje este mediado por las TIC, es importante señalar que el proceso de enseñanza aprendizaje, y su necesidad de perfeccionamiento alcanza como objetivo principal el empoderamiento y la independencia de los individuos para mejorar la sociedad.

En este sentido, al analizar los antecedentes de la investigación en el centro de información de la Universidad de las Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo" (UCCFD), se obtuvieron numerosas investigaciones relacionadas con medios de enseñanza, aunque muy pocas contextualizadas al proceso de Educación Física, relacionadas con asignaturas de la universidad, se destaca el trabajo titulado: Multimedia para trabajar los contenidos de la asignatura Educación Musical y rítmica que se impartía en el plan de estudio D.

Después de consultar las investigaciones y bibliografías, se corroboró la necesidad de continuar los estudios sobre medios de enseñanza en función del perfeccionamiento el proceso de enseñanza aprendizaje de la signatura Educación Física. Para el estudio se seleccionó a la escuela primaria Frank País García del municipio Plaza.

En atención a la problemática expuesta, la investigación se dirigió a elaborar un medio de enseñanza que permita perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física de la Escuela Primaria "Frank País García" del municipio Plaza, desde una visión contemporánea.

### **Discusión de resultados**

Se coincide con el criterio de diversos autores en relación a que la función fundamental de los medios de enseñanza es facilitar el aprendizaje de los alumnos y que el criterio de selección depende del uso que el profesor haga de él, se asume a Bravo (2004) que plantea: "el recurso didáctico puede incidir en dos formas diferentes:

- Como un medio de apoyo a la metodología que se va a utilizar.
- Constituido en el medio de transmisión del contenido" (p.117).

Cabe señalar que su diseño requiere una planificación adecuada tanto de los contenidos que se incluirán como de la metodología, de ahí que para la investigación se utilizará las fases propuestas por Lombillo, Díaz y Perera:

#### "Selección

Como lo indica su nombre, es en esta fase donde se decide el medio o conjunto de ellos que resulten factibles para los propósitos a alcanzar. Resulta necesario tener en cuenta para ello algunos requisitos didácticos, tales como:

- Características del maestro y los alumnos

- Objetivo, contenido y métodos
- Condiciones materiales existentes y/o a crear
- Dominio del lenguaje del medio

Todos estos requisitos deben verse en sistema para lograr una correcta selección, sin embargo, el conocimiento profundo de las posibilidades y limitaciones de cada medio a partir de los códigos que esta emplea constituye un elemento que todo maestro debe dominar y por tanto capacitarse en este sentido.

#### Diseño

Esta fase comprende la elaboración de aquellos medios donde interviene el maestro y los alumnos haciendo uso de las combinaciones pertinentes de los diferentes códigos a emplear:

- Forma
- Color
- Tamaño
- Letras
- Relación figura-fondo
- Márgenes
- Indicadores, entre otros.

#### Utilización

Comprende aquellos aspectos del manejo del medio que el maestro y los alumnos deben tener en cuenta en el momento de su utilización. Entre ellos podemos mencionar:

##### -Momento de su empleo

- Lugar de colocación
- Tiempo de permanencia o exposición
- Elementos a emplear para concentrar la atención del alumno
- Relación palabra – imagen

Ciertamente, los supuestos anteriores no agotan los argumentos conceptualizadores de los medios, sino que son los fundamentos para elaborar un marco explicativo de las relaciones entre los medios y el sujeto que aprende a partir de los mismos” (2005, pp. 5-7).

Seguidamente, se muestra la organización a partir de la propuesta de Lombillo, Díaz y Perera. Se ofrece el diseño de un software donde los alumnos tengan acceso a informaciones sobre el deporte en general, pero también de los contenidos teóricos como son: el reglamento, aspectos históricos y técnico – tácticos del deporte objeto de estudio en el grado.

El mismo cuenta con tres niveles de conocimientos, cuando se abre, lo primero que debe hacer el alumno es escoger el nivel en que desea jugar, una vez seleccionado este, escribe su nombre y datos, para las estadísticas que se llevarán al finalizar el juego.

### **Descripción del producto tecnológico**

- Nombre del producto: **“Ponte en Forma”**
- Destinatario: Alumnos de la enseñanza primaria.

### **Estructura modular del Software “Ponte en Forma”**



Fig. 1. Estructura modular

Objetivo principal se basa en: brindar información necesaria para el conocimiento de la historia, reglas y resultados de diferentes deportes y elementos relacionados con la cultura deportiva.

El software educativo se apoya en la utilización de imágenes e información para impartir los contenidos referentes a los temas, se ilustran a continuación:

Pantalla principal: ofrece en la parte superior del tapiz los principales módulos que facilitarán la navegación del usuario por la misma. *Deportes* (1), *Atletas* (2), *Jugar* (3), *Glosario* (4), *Composiciones* (5), *Resultados* (6) y *Acerca de...* (7) (Fig. 2).

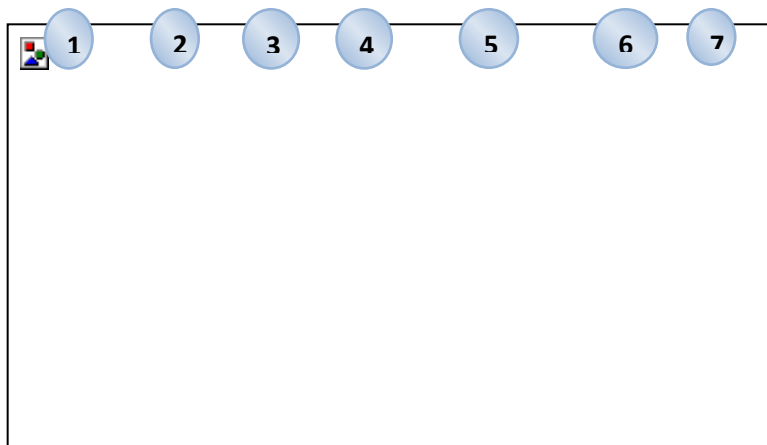


Fig. 2. Pantalla principal del software

**Módulo Deportes:** ofrece la posibilidad de conocer la historia del deporte desde su creación, las reglas que se utilizan en cada uno y algunos logros alcanzados por el deporte cubano en la arena internacional. En él aparecen 10 deportes, 7 de los cuales son los que contempla el programa de estudio de la enseñanza primaria y los otros 3 fueron incluidos teniendo en cuenta su relevancia tanto deportiva como histórica, para el país (Fig. 3).

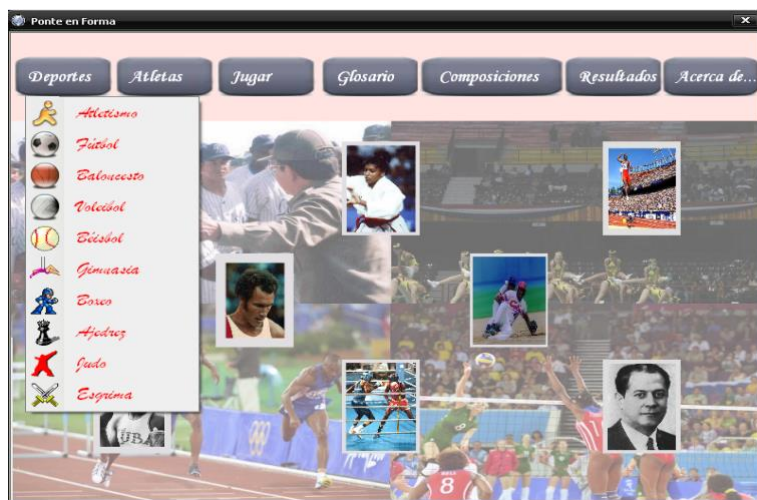


Fig. 3 Módulo Deportes

De cada uno de los deportes que ofrece se detalla: Nombre del deporte (1), imagen descriptiva del deporte (2) y una descripción del mismo compuesto por los aspectos más importantes, se transita desde su historia, reglamentación y resultados obtenidos por los cubanos a nivel internacional. (3)

**Módulo Atletas:** ofrece una síntesis biográfica de algunas personalidades destacadas del deporte cubano, con reconocimiento en su carrera deportiva a nivel tanto nacional como internacional.

El software además le brinda la posibilidad en la pantalla principal de algunas zonas calientes que van relacionadas con algunos atletas y deportes a los cuales se puede acceder directamente desde la pantalla solamente dando clic sobre ellos, lo podrán identificar cuando corre el puntero del Mouse sobre la pantalla se activa la foto y produce un sonido.

**Módulo Jugar:** brinda la posibilidad de responder preguntas relacionadas con el deporte, tanto local, nacional como internacional, compuesto por tres niveles: *Nivel 1* (1), *Nivel 2* (2) y *Nivel 3* (3), se ofrecen preguntas que están relacionadas con identificar diferentes personalidades del deporte tanto nacional como internacional, reconocer algunas reglas de determinados deportes, modalidades deportivas, entre otras.

Para el ingreso en cada uno de los niveles el usuario debe introducir los siguientes datos: *Nombre* (1), *Grado* (2), *Grupo* (3). Luego de haber introducido estos datos deberá dar clic en el botón *Comenzar* (4).

### **Introducción de datos**

Una vez que se introduzcan los datos aparecerán algunas preguntas en correspondencia con el grado escolar y el nivel al que se acceda.

En caso de que la respuesta sea correcta se muestra un cartel felicitando al usuario por las respuestas dadas, en caso contrario se mostrará un mensaje que anuncia respuesta incorrecta.

**Módulo Resultados:** encargado de mostrar los resultados alcanzados por los usuarios que interactúen en el software, Este módulo almacena los siguientes datos; *Nombre* del usuario (1), *Grado* (2), *Grupo* (3), *Nivel 1* (4), *Nivel 2* (5), *Nivel 3* (6), *Promedio* (7), botón *Reiniciar lista* (8) el cual borrará los datos de los jugadores, botón *Aceptar* (9) y la *Cantidad de jugadores* que han interactuado con el sistema (10).

**Módulo Acerca de...:** ofrece al usuario la ayuda para interactuar con el software, además del contenido con que cuenta el software.

## Conclusiones

La estructuración del medio de enseñanza se organiza mediante las fases de selección, diseño y utilización propuestas por Lombillo, Díaz y Perera.

El medio de enseñanza, permite perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física de la Escuela Primaria “Frank País García” del municipio Plaza, desde una visión contemporánea, a través del software educativo “*Juega desde casa*”, el cual facilita el aprendizaje de los alumnos.

Los referentes teóricos metodológicos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje analizados en la investigación se basan en los criterios de selección de Medios de enseñanza expuestos por Bravo (en el año 2004). Además, del programa y las orientaciones metodológicas de Educación Física para la Enseñanza Primaria.

**CONFLICTO DE INTERESES.** Las autoras declaran no tener conflicto de intereses, además que el artículo es original y no se ha publicado en otra revista.

## Referencias Bibliográficas

Bravo, J. (2004). Los medios de enseñanza: Clasificación, selección y aplicación Pixel-Bit. *Medios y Educación*. Sevilla, España: Universidad de Sevilla, p.117.

Colectivo de autores. (2008). *El Modelo de la Escuela Primaria: una Propuesta Desarrolladora de Educación, Enseñanza y Aprendizaje*. Ciudad de La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

Colectivo de Autores. (2015). *Diccionario cubano de medios de enseñanza y temas a fines*. La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

González, V. (1990). *Teoría y práctica de los medios de enseñanza*. Ciudad de La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

Herrera, S. (2016). *Concepto de recursos educativos digitales*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/> , p.4.

Lombillo.; Díaz, N. y Perera, S. (2005). *La utilización y elaboración de los medios de enseñanza y su influencia en la creatividad de los alumnos en el estudio de la Biología*. V Congreso Internacional Virtual de Educación.

Márquez, J. S. (2017). Software educativo o recurso educativo. *Científico- Metodológica*, Varona.

Ruiz, A. (1993). *Metodología de la enseñanza de la Educación Física*. Ciudad de La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.

Salles, C. (2016). *Aprenda la diferencia entre recursos educativos abiertos y objetos de aprendizaje*. Recuperado de [https://www.mp.br /es](https://www.mp.br/es) [Links]

Universidad de la Habana. (s. f). *Metodología de la Investigación Social*. Ciudad de La Habana, Cuba: Facultad de Filosofía e Historia, Universidad de la Habana.