



II Taller de “Actividad Física y Deporte”

IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA EN EL CURSO EDUCACIÓN FÍSICA Y JUEGOS IMPLEMENT THE DISTANCE EDUCATION MODEL IN THE PHYSICAL EDUCATION AND GAMES COURSE

Dr. C. Onix Edelma Pestana Mercader, onix.pestana@umcc.cu, 2da Jefa del Departamento Docente de Cultura Física, Facultad de Ciencias de la Cultura Física.

MS.C. Tamara Hernández Manso, tamara.hernandez@umcc.cu, profesora del Departamento de Tecnologías Educativas, Universidad de Matanzas.

Resumen

A pesar de los esfuerzos realizados en los últimos años para impulsar el posgrado en la modalidad a distancia, en la Maestría en Ciencias de la Educación Física, el Deporte y la Recreación, la cifra de resultados positivos en este sentido, resulta ínfima, comparada con el total de programas de postgrados, aprobados por el Ministerio de Educación Superior en el país, de ahí que las autoras se propongan como objetivo general: implementar el modelo de educación a distancia en el curso Educación Física y juegos, para ello se seleccionan métodos teóricos y empíricos entre los que destacan la entrevista, encuesta, criterios de especialistas y usuarios, sistémico-estructural-funcional, se aplican procedimientos matemático-estadísticos, para el análisis y obtención de los resultados. Se presenta un estudio que favorece la implementación del modelo de educación a distancia, para transformación del proceso en cuestión.

Palabras claves: *Educación Física, juegos.*

Summary

Despite the efforts made in recent years to promote postgraduate studies in the distance modality, in the Master of Science in Physical Education, Sports and Recreation, the number of positive results in this regard is negligible, compared to the total of postgraduate programs, approved by the Ministry of Higher Education in the country, hence the authors propose as a general objective: to implement the distance education model in the Physical Education and games course, for which theoretical methods are selected and empirical, among which the interview, survey, criteria of specialists and users, systemic-structural-functional, mathematical-statistical procedures are applied, for the analysis and obtaining of the results. A study is presented that favors the implementation of the distance education model, for the transformation of the process in question.

Keywords: *Physical Education, games.*



Introducción

La crisis epidemiológica del Covid-19 en los años 2019 a 2021, revolucionó el sistema educativo en diferentes lugares del mundo, teniendo este que enfrentarse a un proceso complejo y de precipitadas transformaciones, como fueron los reajustes de las modalidades de estudio, las vías para su desarrollo, entre otros factores, que marcaron una visión pedagógica influenciada, por las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), nuevas estrategias, métodos y procedimientos. (Quezada, C.J., Teijeiro, M., Riofrío, O.G. & Brito, L.F., 2018).

La sociedad cubana consciente de la situación mundial, que ha provocado la pandemia del Covid-19, se ha dado a la tarea de informatizar muchos procesos, provocando transformaciones y nuevas necesidades de esta índole en todos los sectores, con mayor énfasis en el sistema educacional de pregrado y posgrado, donde acceden de forma mayoritaria diversos profesionales, para el empleo de las tecnologías digitales, en plataformas con fines de aprendizaje. (Hernández T., 2021).

A raíz de lo antes expuesto toma gran auge la educación a distancia, también conocida como educación online, en línea o remota, se trata de una innovadora forma de aprender y enseñar, que lleva la dinámica de una clase tradicional y presencial, al mundo digital. De esta manera, desde cualquier lugar del mundo, los alumnos y docentes podrán conectarse en un entorno virtual en sus computadoras mediante internet, haciendo uso intensivo de las facilidades que proporcionan las nuevas tecnologías digitales. (García Aretio, L. 2021).

La modalidad de educación a distancia, fundamentalmente en soporte digital, vino a ofrecer soluciones de emergencia a dicha crisis. Se trata del derecho inalienable y universal a la educación, el derecho a la conectividad, accesibilidad, y a la mínima dotación de dispositivo tecnológico para hacerla realidad.

En esta oportunidad las autoras centran su atención en la implementación del modelo de educación a distancia, seleccionan el curso Educación Física y juegos, que dentro del Programa de la Maestría en Ciencias de la Educación Física, el Deporte y la Recreación responde al cuarto módulo, con un total de 30 horas académicas, formando parte fundamental de la Disciplina Teoría y Práctica de la Educación Física. Las causas que justifican la necesidad de este estudio y que lo distinguen de otras investigaciones son su:

- Conveniencia, porque contribuye a la formación de profesionales capaces de poner en práctica en el ejercicio de su profesión los saberes adquiridos, los cuales le permiten enfrentar problemas de la práctica cotidiana y solucionarlos de modo eficaz.

- Relevancia social, reside en los resultados investigativos benefician a niños, adolescentes y jóvenes, que son los que reciben los servicios de la Educación Física Escolar, aunque también es aplicable a otros grupos etarios.

- Implicación práctica responde a la formación de un sistema de conocimientos y habilidades pedagógicas, que contribuyen a desarrollar las competencias



profesionales de docentes y cursistas mediante la educación a distancia o en otra modalidad.

-Valor teórico de la investigación estriba en que se organizan, sistematizan e interrelacionan los contenidos que se recogen en este estudio, para dar respuesta al problema planteado.

-Utilidad metodológica se corresponde con el valor teórico de la investigación.

-Viabilidad o factibilidad, se corresponde con una de las líneas de investigación del Programa de Maestría de la Facultad de Ciencias de la Cultura Física y es parte del proyecto de formación de postgrado del profesional. Se desarrolla en el mismo escenario, donde interactúan los docentes y cursistas, no requiere otros recursos financieros, humanos y materiales que los dispuestos por el Ministerio de Educación Superior.

-Los resultados investigativos aportan consecuencias favorables a docentes y cursistas, que interactúan en este proceso, porque favorece la puesta en práctica de un sistema de conocimientos y sistema de habilidades pedagógicas que inciden de forma positiva en sus competencias profesionales.

Lo anterior permite declarar como **objetivo general**: implementar el modelo de educación a distancia en el curso Educación Física y juegos. La **novedad** radica en que se aportan resultados, que favorecen la implementación del modelo de educación a distancia, para transformar el curso Educación Física y juegos, perteneciente al Programa de la Maestría en Ciencias de la Educación Física, el Deporte y la Recreación.

Desarrollo

La presente investigación se basa en el enfoque de sistema, está compuesta por un conjunto de elementos estructurados de manera organizada e interrelacionada. En el análisis, diseño y desarrollo de la misma, se han tenido en cuenta los resultados del proyecto de investigación aplicada, donde se ha propuesto dar continuidad al perfeccionamiento de la educación, elevando la calidad, rigor y efectividad del proceso docente-educativo, priorizando la superación permanente, para lograr que los medios audiovisuales constituyan un complemento en la labor que realiza el docente.

Materiales y métodos

Para la investigación es aplicado un muestreo no probabilístico, donde se seleccionan de manera intencional, un grupo de 20 profesores que laboran en la Maestría Ciencias de la Educación Física, el Deporte y la Recreación, que a su vez intervienen como usuarios y 44 cursistas de dicho programa. Se aplican los métodos teóricos de investigación: Histórico–Lógico, Analítico–Sintético, Inductivo–Deductivo y Sistémico–Estructural–Funcional, como empíricos: Análisis de documentos, Entrevista, Encuesta, Criterios de especialistas y usuarios. Dentro de los matemático-estadísticos, están los pertenecientes a la estadística descriptiva e inferencial, todo ello para el logro de los objetivos formulados.

organiza, dirige y controla el proceso de superación posgraduada de los profesionales que gradúa.

Los resultados del diagnóstico propiciaron la identificación del problema y posible solución, lo que contribuyó a la necesidad de realizar un grupo de acciones, organizadas por etapas para su implementación, las cuales se relacionan a continuación.

Etapa I. Preparatoria.

Objetivo: crear las bases para la planificación y organización de la implementación del modelo de E@D que se presenta.

Visión metodológica.

En esta etapa se crean las condiciones para la integración del grupo de trabajo (responsables de la implementación, Vicedecana de Investigación y Posgrado, Coordinador de la Maestría, docentes involucrados de forma directa) y su constante funcionamiento, sin obviar las responsabilidades individuales de cada participante. desde el inicio se insiste en la comprensión, como forma básica de cada actividad, por la identificación de los problemas y sus posibles soluciones mediante el diálogo ameno.

Se presenta el objetivo general de la investigación, sus características, enfatizando en las etapas de trabajo. Se emplean técnicas de participación grupal, donde se estimula la intervención de todos los miembros del grupo.

Tabla 2. Dosificación de los temas para la etapa preparatoria.

Nº	Objetivos	Acciones metodológicas	Organización	Fecha y horas
1	Investigar acerca de la modalidad de estudio de E@D, EF y los juegos.	-Revisión de bibliografías asociadas al tema de estudio, pertenecientes a los ámbitos nacional e internacional. -Profundización en la modalidad de estudio: educación a distancia en programas académicos de Maestría. -Ampliación de la búsqueda de informaciones asociadas a la EF y los juegos.	Estudio independiente.	mayo-junio
2	Diagnosticar el estado actual en que se desarrolla la modalidad de estudio de E@D en el Programa académico de la Maestría.	-Identificación de las necesidades de capacitación pedagógica y tecnológica del claustro de docentes para dar cumplimiento al modelo de E@D en el curso EF y juegos. -Elaboración de las herramientas investigativas, que se aplicarán a los sujetos seleccionados para participar. -Recopilación de datos, para cruzar informaciones, mediante la Matriz DAFO.	Diagnóstico inicial mediante la plataforma Moodle	junio
	Seleccionar la fuerza técnica disponible para la implementación del curso.	-Información a los docentes que laboran en la Maestría. -Determinación de los docentes que van a intervenir en el proceso de investigación.	Información mediante Moodle y las redes sociales	julio
3	Seleccionar los contenidos a tratar en la capacitación	-Información de los resultados del diagnóstico inicial. -Selección de los contenidos a tratar en la	Estudio independiente e intercambios de	agosto

	a docentes y cursistas.	capacitación a los docentes que laboran en la Maestría. -Planificación y organización de los contenidos para su implementación con los cursistas.	experiencias online.	
4	Ordenar los estados conclusivos de la etapa.	-Recopilación de informaciones. -Elaboración del banco de problemas. -Valoración de los estados conclusivos de la etapa.	Intercambios de experiencias online.	agosto
5	Evaluar los resultados de la etapa.	-Análisis de los tipos y formas de evaluación. -Evaluación general de la etapa con el grupo de trabajo.	Intercambios de experiencias online.	agosto

Etapa II. Capacitación a los docentes.

Objetivo: capacitar a los docentes en relación con la implementación del modelo de E@D.

Visión metodológica.

En esta etapa se hace énfasis en la comunicación y organización, apoyados en el diálogo como forma básica en cada actividad. Aquí las acciones tienen un matiz inmediato a la realidad de los docentes involucrados de manera directa, los objetivos favorecen la implementación del estudio que se presenta, el cual está orientado a instruir acerca de las particularidades del modelo de E@D en el curso de EF y juegos. Se recurre a la realización de actividades de participación individual y grupal.

Tabla 3. Dosificación de los temas para la etapa de capacitación a los docentes.

No.	Objetivos	Acciones metodológicas	Organización	Fecha y horas
1	Diagnosticar el estado actual en que se desarrolla la modalidad de E@D en el Programa académico de la Maestría en Ciencias de la Educación Física, el Deporte y la Recreación.	-Aplicación del diagnóstico inicial. -Orientación de los objetivos de la investigación. -Descripción de las etapas del estudio. -Procesamiento, tabulación de datos y elaboración del informe de diagnóstico.	Diagnóstico y, debate mediante las redes.	mayo-junio 4 h.
2	Realizar levantamiento de contenidos y recursos digitales ya existentes, CICT, Repositorios, FTP, entre otros.	-Explicación de las tareas y funciones asignadas a los docentes seleccionados. -Levantamiento de los contenidos y recursos digitales ya existentes, CICT, Repositorios, FTP, entre otros.	Taller metodológico Estudio independiente.	junio-julio 4 h.
3	Determinar la necesidad de producción de recursos digitales de aprendizaje por temas.	-Producción de recursos digitales de aprendizaje. -Precisión de los aspectos que caracterizan a cada módulo.	Taller metodológico Estudio independiente.	junio-julio 4 h.

4	Establecer a partir de la evaluación la calidad de cursos virtuales ya existentes, la necesidad de su actualización, perfeccionamiento o nueva creación.	- Evaluación de la calidad de los cursos virtuales ya existentes. -Actualización, perfeccionamiento o nueva creación de cursos virtuales.	Taller metodológico Estudio independiente.	junio-julio 4 h.
5	Comprobar el dominio de los contenidos recibidos en la capacitación.	-Comprobación del dominio de los contenidos recibidos, mediante diferentes habilidades. -Valoración de los estados conclusivos de la etapa.	Autoevaluación, evaluación.	julio 4 h.
6	Evaluar los resultados de la etapa.	- Evaluación general de la etapa.	Intercambios de experiencias.	julio 4 h.

Etapa III. Capacitación a los cursistas.

Objetivo: Capacitar a los cursistas en relación con el modelo de E@D del curso Educación Física y juegos.

Visión metodológica.

En esta etapa se acentúa la comunicación y organización, manteniendo el diálogo como forma básica de cada actividad. Las acciones de capacitación a los cursistas responden a la implementación de la estrategia, las mismas son conducidas por los docentes involucrados de forma directa en el proceso investigativos, después de haber recibido la capacitación que antecede a esta etapa y sus objetivos tributan al propósito general del resultado que se presenta. Se aplican técnicas de participación individual y grupal, donde se aprueban las acciones participativas de todos los miembros del grupo.

Tabla 4. Dosificación de la etapa de capacitación a los cursistas

No.	Objetivos	Acciones metodológicas	Organización	Fecha y horas
1	Diagnosticar el estado actual en que se encuentran los cursistas en cuanto a conocimientos y habilidades con la modalidad de E@D, Educación Física y juegos.	-Aplicación del diagnóstico inicial. -Orientación de los objetivos de la estrategia. -Descripción de las etapas del estudio. -Procesamiento, tabulación de datos y elaboración del informe diagnóstico.	Diagnóstico y, debate mediante las redes.	septiembre semana 1 8h
2	Interactuar con recursos digitales de aprendizaje, para el trabajo colaborativo en las redes, el acceso a cursos virtuales en Moodle on-line y en portables.	-Orientación del sistema de conocimientos asociado a los recursos digitales disponibles. -Aplicación del trabajo colaborativo en las redes. -Interacción en cursos virtuales de la Moodle on-line y en portables. -Evaluación del conocimiento y habilidades pedagógicas profesionales adquiridas.	Estudio independiente, foro debate, evaluación frecuente.	septiembre semana 2 8h.



3	Determinar la importancia de la Educación Física Escolar (EFE), mediante búsquedas bibliográficas en diferentes fuentes, para su aplicación en la práctica cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> -Definición de las concepciones actuales de EFE, objetivos en cada nivel de enseñanza a nivel nacional e internacional. -Explicación del origen y desarrollo de la EFE -Reconocimiento de los métodos generales o básicos, métodos productivos. -Identificación de los, procedimientos organizativos, capacidades condicionales y coordinativas. 	Estudio independiente. - Foro debate -Uso del teléfono como medio de comunicación para aclarar dudas.	septiembre semana 3 8h.
4	Analizar los objetivos y contenidos de la EFE en los diferentes niveles de enseñanza, mediante el estudio de sus contenidos, determinación de su importancia y valores formativos a los que contribuye.	<ul style="list-style-type: none"> -Valoración de los objetivos de la EFE en los diferentes niveles de enseñanza. -Profundización en el estudio de los contenidos de la EFE en cada nivel de enseñanza. -Determinación de su importancia y valores formativos a los que contribuye. 	- Foro debate, -Uso de whatsapp y Telegram, para aclarar dudas.	septiembre semana 4 8h.
5	Argumentar la importancia de los juegos, partiendo de su definición, tipos, origen y desarrollo, mediante los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> -Definición de las concepciones actuales de juegos y tipos de juegos a nivel nacional e internacional. -Definición de juego como fenómeno histórico. -Explicación del origen y desarrollo de los juegos. 	-Audios -Chat Autoevaluación y evaluación	Octubre semana 1 8h.
6	Describir los pasos y diferentes clasificaciones de juegos, mediante las habilidades pedagógicas profesionales adquiridas, para su aplicación en la práctica cotidiana.	<ul style="list-style-type: none"> -Aplicación de los pasos de un juego a la planificación de una clase. -Clasificación de los juegos atendiendo a sus características particulares. -Definición de la importancia de los juegos en la vida del ser humano y valores a los que contribuyen. 	-Audios -Chat coevaluación evaluación	Octubre semana 2 8h.
7	Evaluar los resultados de la etapa.	<ul style="list-style-type: none"> -Comprobación del dominio de los contenidos recibidos, mediante diferentes habilidades pedagógicas profesionales. -Valoración de los estados conclusivos de la etapa. -Evaluación general de la etapa. 	Coevaluación, evaluación	Octubre semanas 2 y 3 8h.
8	Comprobar el cumplimiento de los objetivos de la investigación.	<ul style="list-style-type: none"> -Valoración de los resultados alcanzados en la investigación. -Elaboración de un informe valorativo acerca de la 	Intercambio de experiencias mediante chat	Octubre semana 4 8h.



- Hernández T. y Péñate AG. (2020) La innovación digital en la docencia universitaria. Un pilar a potenciar desde la Educación de Posgrado. II Evento Internacional Educación y Sociedad. ISBN 978-959-7225-64-8.
- Hernández T. (2021) Impacto académico del posgrado virtual “La innovación digital en la docencia universitaria”. X Convención Científica Internacional “Universidad Integrada e Innovadora” CIUM. VI Taller Internacional de Formación Básica y de Posgrado en la Universidad Contemporánea.
- Hernández, T. (2021). La virtualización de la educación de posgrado mediante la implementación del modelo de educación a distancia de la educación superior cubana en la universidad de Matanzas.
- Quezada, C.J., Teijeiro, M., Riofrío, O.G. & Brito, L.F. (2018). Las TIC y su mediación en el fortalecimiento de la educación superior. Revista Espacios, 35(39), 1-6. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a18v39n43/18394321.html>.