



**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**

**PROYECTO DE DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL**

**TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

**EDUCATIVA**

**TÍTULO DEL PROYECTO:**

**IMPLEMENTACIÓN DE GOOGLE CLASSROOM COMO  
HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS  
CONTENIDOS EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL  
SUBNIVEL BÁSICO SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA  
ALBORADA.**

**TUTOR:**

**ING. JAVIER BERMEO PAUCAR MSC.**

**AUTOR:**

**ING. JOSÉ LUIS NARANJO MENDOZA**

**MILAGRO, FEBRERO 2023**

## ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación.

### CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Desarrollo con el tema **IMPLEMENTACIÓN DE GOOGLE CLASSROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL SUBNIVEL BÁSICO SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA ALBORADA** elaborado por el **ING JOSÉ LUIS NARANJO MENDOZA**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 17 de noviembre del 2022

---

**Ing. Javier Ricardo Bermeo Paucar Msc.**

**C.I. 0919625301**

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

El autor de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 23 de febrero del 2023

---

**FIRMA**

**C.I. 0927159673**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL



### VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO DIRECCIÓN DE POSGRADO CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, presentado por **ING. NARANJO MENDOZA JOSE LUIS**, otorga al presente proyecto de investigación denominado "GOOGLE CLASSROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA E INTERACCIÓN SOCIAL PARA POTENCIAR LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL SUBNIVEL BÁSICO SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA ALBORADA EN EL CANTÓN MILAGRO.", las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	51.33
DEFENSA ORAL	36.33
<b>PROMEDIO</b>	<b>87.67</b>
<b>EQUIVALENTE</b>	<b>Muy Bueno</b>



Firmado electrónicamente por:  
JACQUELINE DEL  
PILAR REGATTO  
BONIFAZ

Mgtr. REGATTO BONIFAZ JACQUELINE DEL PILAR  
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:  
MARTA CECILIA  
IBARRA FREIRE

Mgtr. IBARRA FREIRE MARTA CECILIA  
VOCAL



Firmado electrónicamente por:  
VICTOR MANUEL  
RODRIGUEZ QUINONEZ

Msc. RODRIGUEZ QUIÑONEZ VICTOR MANUEL  
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

## DEDICATORIA

Este proyecto de maestría que para mí sería un proyecto de vida ya que he adquirido muchos conocimientos, como también paciencia, dedicación y gran esfuerzo al combinar trabajo y estudio, por todo ello es dedicado en especial a grandes seres como mi esposa Lic. Joselyn Vanessa Pinargote y mis queridos padres Sandra Maritza Mendoza y Kleber Efraín Naranjo , como no olvidar a mi hija Isabella Paulette Naranjo que en su respectivo momento espero le sirva de ejemplo en su carrera profesional y sea una personas exitosa, ya que el éxito viene con el esfuerzo y sacrificio.

A mis compañeros que compartimos muchos altos y bajos en busca de este sueño anhelado.

Por todo ello este proyecto y mi título profesional es para ustedes.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios sobre todas las cosas por la vida y sus dones, a mi esposa Vanessa por apoyarme e impulsarme hacia el mejoramiento académico que ha sido una fuente de energía para seguir esta maestría, al Msc. Javier Bermeo por su invaluable aporte en mi maestría ya que sus tutorías han sido una luz en mi camino hacia la culminación de mi proyecto, a mis padres por sus consejos.

A los docentes que en el transcurso de los diferentes módulos impartieron sus vastos conocimientos.

A la Universidad Estatal de Milagro, por permitirme ser parte de tan prestigiosa institución para prepararme y capacitarme.

Son los sinceros agradecimientos de Jose Luis Naranjo Mendoza

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

**Sr. Dr.**

**Jorge Fabricio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **IMPLEMENTACIÓN DE GOOGLE CLASSROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS CONTENIDOS EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EL SUBNIVEL BÁSICO SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA ALBORADA** y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 23 de febrero del 2023

---

**FIRMA**

**C.I. 0927159673**

## ÍNDICE

ACEPTACIÓN DEL TUTOR .....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	vi
ÍNDICE .....	vii
LISTA DE FIGURAS .....	ix
LISTA DE TABLAS .....	xi
LISTA DE ANEXOS .....	xii
GLOSARIO DE TÉRMINOS .....	xiii
Resumen .....	xv
Abstract .....	xvi
Introducción .....	1
Capítulo I: Fundamentación de la propuesta de intervención .....	4
1.1 El problema.....	4
1.2 Análisis de la situación (detección de necesidades) .....	5
1.3 Antecedentes referenciales .....	6
1.4 Determinación del tema.....	9
1.5 Objetivo general.....	9
1.6 Objetivos específicos .....	10
1.7 Justificación .....	10
CAPÍTULO II: Alcance y Metodología .....	13
2.1 Descripción de beneficiarios.....	13
2.2 Alcance esperado del proyecto .....	13
2.3 Métodos, técnicas y herramientas .....	14
2.4 Cronograma de Actividades.....	18
2.5 Presupuesto .....	19
2.6 Limitaciones del proyecto.....	19



CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto.....	20
3.1 Estructura curricular (contenido a desarrollar).....	20
3.2 Planificación microcurricular del contenido .....	21
3.3 Recursos tecnológicos (herramientas).....	23
3.4 Arquitectura de la información.....	26
3.5 Proceso de consumo de contenidos .....	27
3.6 Propuesta de evaluación y seguimiento .....	32
CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones .....	34
4.1 Conclusiones.....	34
4.2 Recomendaciones.....	36
Bibliografía.....	37
Anexo 2 .....	1

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Encuesta dirigida a docentes de la U.E. La Alborada.....	15
Figura 2. Encuesta dirigida a estudiantes de la U.E. La Alborada.....	16
Figura 3. Relaciones entre practicas corporales y salud .....	20
Figura 4. Prácticas Gimnásticas.....	20
Figura 5. Prácticas Corporales expresivas – comunicativas.....	21
Figura 6. Prácticas Deportivas .....	21
Figura 7. Arquitectura del aula virtual.....	26
Figura 8. Estructura de cada unidad de trabajo.....	26
Figura 9. Composición de la plataforma Google Classroom.....	27
Figura 10. Tablón.....	28
Figura 11. Trabajo de clase .....	29
Figura 12. Introducción .....	29
Figura 13. Composición de la unidad 1 .....	30
Figura 14. Composición de la unidad 2 .....	30
Figura 15. Composición de la unidad 3 .....	31
Figura 16. Composición de la unidad 4 .....	31
Figura 17. Integrantes.....	32
Figura 18. Calificaciones.....	33
Figura 19. Las plataformas virtuales educativas promueven una educación de calidad .....	41
Figura 20. Capacitación sobre el manejo de plataformas virtuales educativas.....	42
Figura 21. Procesos de capacitación y mejoramiento docente por parte de la Unidad Educativa.....	43
Figura 22. Conocimiento de Google Classroom como herramienta educativa. ....	44

Figura 23. Plataforma virtual Google Classroom para impartir sus clases.....	45
Figura 24. Uso de Google Classroom para realizar la planeación, evaluación u otras actividades académicas.....	46
Figura 25. Principal beneficio del uso de Google Classroom. ....	47
Figura 26. El uso de esta plataforma virtual educativa es útil para el desarrollo de su clase. ....	48
Figura 27. Tecnología para implementar una plataforma virtual.....	49
Figura 28. Nivel de satisfacción tiene usted sobre Google Classroom. ....	50
Figura 29. Tipo de plataforma educativa virtual que conoce. ....	51
Figura 30. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para su aprendizaje.	52
Figura 31. Plataforma Google Classroom para compartir y enviar trabajos de sus docentes.....	53
Figura 32. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para el aprendizaje de las asignaturas.....	54
Figura 33. Herramientas tecnológicas de estudiante.....	55

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Las plataformas virtuales educativas promueven una educación de calidad .....	41
Tabla 2. Capacitación sobre el manejo de plataformas virtuales educativas.....	42
Tabla 3. Procesos de capacitación y mejoramiento docente por parte de la Unidad Educativa.....	43
Tabla 4. Conocimiento de Google Classroom como herramienta educativa. ....	44
Tabla 5. Plataforma virtual Google Classroom para impartir sus clases.....	45
Tabla 6. Uso de Google Classroom para realizar la planeación, evaluación u otras actividades académicas.....	46
Tabla 7. Principal beneficio del uso de Google Classroom.....	47
Tabla 8. El uso de esta plataforma virtual educativa es útil para el desarrollo de su clase.....	48
Tabla 9. Tecnología para implementar una plataforma virtual.....	49
Tabla 10. Nivel de satisfacción tiene usted sobre Google Classroom. ....	50
Tabla 11. Tipo de plataforma educativa virtual que conoce.....	51
Tabla 12. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para su aprendizaje. 52	
Tabla 13. Plataforma Google Classroom para compartir y enviar trabajos de sus docentes.....	53
Tabla 14. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para el aprendizaje de las asignaturas.....	54
Tabla 15. Herramientas tecnológicas de estudiante.....	55

## **LISTA DE ANEXOS**

Anexo 1.

Encuestas y tabulación de datos

Anexo 2.

Planificación Microcurricular

## **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

### **Flipped classroom (aula invertida)**

Este modelo se apoya en ofrecer una modalidad distinta a lo tradicional, el estudiante obtiene en el hogar toda la información a aprender y el tiempo de clase se usa para hacer labores, trabajos en grupo y distintas prácticas que refuerzan el razonamiento anteriormente adquirido.

### **Google Classroom**

Es una plataforma educativa gratuita creada por Google para instituciones que tiene como finalidad de apoyar al docente la construcción, repartición y categorización de labores de manera virtual.

### **Drive**

Es un almacenamiento basado en la nube, la cual tiene 15 Gb de almacenamiento gratis, teniendo la opción de poder adquirir más, a través de los planes que google dispone. En esta nube se almacena todo tipo de documento que se puede guardar y editar por medio de las diferentes herramientas ofimáticas de google.

### **Formularios de Google**

Es un programa que permite crear, editar y publicar encuestas, lecciones y demás, a través de enlaces, permitiendo obtener resultados de manera gráfica.

### **Google suite (G Suite)**

Es un conjunto de herramientas Ofimáticas que proporciona google y basados en la nube para su uso personal o profesional.

### **Plataformas educativas**

Sistema de administración de aprendizaje conocido como LMS las cuales tiene como finalidad poder dirigir entornos de aprendizaje, por medios de recursos que ayuden en la comunicación entre docente y estudiante.

### **Herramientas tecnológicas educativas**

Conjunto de aplicaciones, dispositivos y máquinas electrónicas de que tienes diversas finalidades destinadas a mejorar la creación, exposición y adquisición de conocimientos.

## **Resumen**

El presente documento trata sobre la implementación de la herramienta educativa Google Classroom para el aprendizaje de los contenidos en la materia de educación física del subnivel básico superior. Se parte de la problemática donde se estable la necesidad de implementar la herramienta tecnológica basado en la carencia del tiempo adecuado para abarcar los contenidos establecidos en el currículo. El valor de este trabajo radica en que por medio de la tecnología de hoy es necesario acelerar y efectivizar los procesos de enseñanza; la metodología consistió en una investigación proyectiva que me permitirá darle solución al problema planteado, también, se requirió de técnicas como la observación directa por medio de la cual se pudo constatar la falta de tiempo, se encontrará la estructura curricular, así como su contenido y los diferentes recursos tecnológicos que se aplicaron y todo proceso para acceder a la información incorporada en la ya menciona herramienta. Se obtuvo como conclusión la importancia y necesidad de la herramienta educativa Classroom para compartir contenidos, recursos y actividades que promuevan una enseñanza activa, participativa y significativa en la asignatura de educación Física, cabe mencionar que la menciona herramienta cuenta con su aplicación móvil que permite una mayor accesibilidad para los jóvenes, siendo fácil de manipular, creando un ambiente amigable y de esta forma estar a la par de los avances tecnológicos que actualmente rodean a toda la comunidad.

**Palabras Clave:** Herramienta educativa, Google Classroom, Educación Física, Subnivel Básico Superior.



## **Abstract**

This document deals with the implementation of the Google Classroom educational tool for learning the contents in the subject of physical education of the upper basic sublevel. It starts from the problem where the need to implement the technological tool is established based on the lack of adequate time to cover the contents established in the curriculum. The value of this work lies in the fact that through today's technology it is necessary to accelerate and make teaching processes effective; The methodology consisted of a projective investigation that will allow me to solve the problem posed, also, techniques such as direct observation were required through which the lack of time could be verified, the curricular structure will be found, as well as its content and the different technological resources that were applied and the entire process to access the information incorporated in the already mentioned tool. It was obtained as a conclusion the importance and need of the educational tool Classroom to share contents, resources and activities that promote an active, participatory and meaningful teaching in the subject of Physical education, it is worth mentioning that the mentioned tool has its mobile application that allows a Greater accessibility for young people, being easy to manipulate, creating a friendly environment and thus keeping up with the technological advances that currently surround the entire community.

**Keywords:** Educational tool, Google Classroom, Physical Education, Upper Basic Sublevel.

## **Introducción**

En el presente la enseñanza va acoplado con la tecnología, la cual con el transcurso del tiempo ha permitido a docentes de todos los niveles poder instruirse en la utilización de nuevas herramientas tecnológicas que facilitan a los estudiantes poder adquirir nuevos conocimientos y reforzar aquellos que durante la jornada de estudio dentro de la institución educativa no se pudieron cubrir ayudando a gestionar, dirigir y administrar de una forma más eficiente el sistema educativo actual. (Pacheco Olea, Villacís, and Álvarez Muñoz, 2015).

La ejecución de las TIC en la educación permitió conocer las diferentes plataformas educativas virtuales las cuales son programas que engloban diversos tipos de herramientas destinadas directamente al trabajo docente. Su fundamental funcionalidad es proveer la entornos virtuales asincrónicos para impartir todo tipo de información mediante internet sin la obligación de conocer programación, tales como la asignación de tareas y diferentes actividades que se pueden incorporar dentro de un aula virtual (Fernandez, 2021).

De igual manera Cabrol and Severin (2010) menciona que “la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones –TIC’s- en la educación genera una innovación disruptiva, que implica retos a la práctica educativa tradicional. En esta medida, garantizar la calidad de esta modalidad sugiere la adecuación de condiciones de diseño, implementación y evaluación para complementar las prácticas pedagógicas, de acuerdo con las nuevas tecnologías”, por lo que adaptar las nuevas tecnologías a los diferentes niveles educativos será un verdadero reto incluso resistencia al cambio o mejora por parte de la comunidad educativa.

Uno de los hechos de mayor importancia a nivel mundial fue la pandemia por el COVID 19, la cual trajo consigo muchos cambios en el modelo de enseñanza, esto debido al cierre de las instituciones educativas como forma para detener el avance del virus en la población, lo que obligó a una educación a distancia en todo el sistema educativo a nivel nacional convirtiéndose en todo un reto para los docentes poder encontrar las diferentes estrategias para poder proseguir con la educación de la comunidad estudiantil como lo indica Arriagada (2020) “la pandemia obligo a salir del papel, las evidencias, y todos los instrumentos de evaluación formativos, sumativos, planificación clase a clase, a la inversa, entre otras prácticas, para adentrarse en las plataformas de educación a distancia”.

Estos cambios en la educación trajo consigo la necesidad de ajustar sus forma de enseñanza la cual estaba muy arraigada a lo tradicional e incorporar metodologías junto a las nuevas tecnologías para poder cumplir con los aprendizajes requeridos en los estudiantes y con lo planificado por el docente, por lo que se conlleva buscar opciones que permitan lograr lo ante mencionado, como la herramienta educativa google classroom la cual fue lanzada en el año 2014 con el objetivo de facilitar la enseñanza - aprendizaje, mejorando la comunicación del docente y alumnado indistintamente del lugar en el que se encuentren (Martinez, 2022), esta plataforma permite poder gestionar diferentes contenidos, clases y demás, junto a la facilidad de poder combinarla con otras herramientas de google como drive, formularios entre otros, todas estas gratuitas, cumpliendo de esta manera el poder eliminarla emisión de papel, basándose netamente a envío y recepción de trabajos en forma digital.

Lo más destacable de la herramienta google classroom es su apariencia, la cual hace que el estudiante lo pueda relacionar a una red social, provocando una rápida apertura por su fácil y amigable manejo. Al ser una herramienta gratuita, está disponible para que el usuario pueda acceder a su cuenta y respectivamente a su clase sin complicaciones y al tener acceso a poder descargar la aplicación en el dispositivo móvil, lo que provoca que sea mucho más atractivo para el estudiante ya que cuenta con muro donde se puede comentar por lo que se puede establecer que es una plataforma de gestión de enseñanza que se centra en la interacción social (Trámpuz, 2022).

Para lograr esta finalidad, el Ministerio de Educación (2022), propone que muchos docentes realicen esfuerzos para poder alejarse de la enseñanza tradicional y adoptar un rol más innovador incorporando el uso de herramientas tecnológicas de fácil acceso, ya sea mediante plataformas educativas vinculadas a las instituciones o por medio de Internet

## **Capítulo I: Fundamentación de la propuesta de intervención**

### **1.1 El problema**

Las diferentes herramientas tecnológicas facilitan la labor del catedrático en ese afán de brindar una mejor calidad de educación (Molinero and Chavez, 2019), durante los últimos años y debido a la pandemia que azotó a toda la población obligó a parar y replantearse las formas de poder continuar con las labores, optando por la educación virtual, obligando a todos los docentes autocapacitarse e implementar las TICs, convirtiéndose todo un reto poder lograrlo.

Por otro lado, en la actualidad la carga horaria por asignaturas se ve afectada con la reducción de sus horas clases en el aula, siendo la asignatura educación física una de las más afecta, al ser reducida a menos de la mitad de lo que se venía realizando según (MINEDUC, 2022), lo que hizo surgir en los docentes de esta área la preocupación de no abarcar todos los contenidos , ya que dicha asignatura también maneja su parte teórica que va acompañada de la práctica, lo que conlleva a reforzar temas que por factor tiempo no se pueden tratar en clases, llevando a buscar las herramientas tecnológicas para poder lograrlo, teniendo como obstáculo el desconocimiento de estas herramientas y su manejo, perdiendo el interés del estudiante.

Al referirnos sobre el interés de los jóvenes motivados por la tecnología, la ejecución de la plataforma classroom se adapta a esta necesidad de llamar la atención del estudiante y de esta manera reforzar los contenidos que no son tratados durante las clases presenciales.

Por lo mencionado, el problema se centra en la falta de tiempo que se posee durante las horas clases para tratar los contenidos correspondientes en la materia de Educación Física que permita poder ofrecer una educación de calidad, por lo que se plantea la implementación de la herramienta google classroom para el aprendizaje de los contenidos y a su vez estar a la par con los avances tecnológicos mejorando los procesos de enseñanza – aprendizaje, lo que impulsa a preguntar:

- ¿Qué estrategias metodológicas se pueden implementar en Classroom para optimizar la enseñanza - aprendizaje?
- ¿Qué contenidos y destrezas del currículo nacional del subnivel básico superior se deben seleccionar?
- ¿Qué herramientas didácticas se debe implementar en google classroom que permitan motivar el aprendizaje en los alumnos?

En la actual sociedad los avances tecnológicos marcan el camino en los diferentes procesos que se elaboran en el sistema educativo. Al encontrarnos en constante actualización tecnológica es importante ir actualizando las estrategias que se requieran para la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

¿Cómo incide la herramienta educativa Google Classroom en el proceso de enseñanza aprendizaje del subnivel básico superior?

## **1.2 Análisis de la situación (detección de necesidades)**

Rodríguez (2005) señaló que “Lo verdaderamente importante de una plataforma no reside tanto en las posibilidades que tenga sino en el uso que se haga de las mismas. La mayor parte de este tipo de aplicaciones coinciden en la prioridad de mostrar un gran número de funciones”, es decir, son herramienta que permiten

albergar diferentes funciones enlazadas a varias otras herramientas tecnológicas destinadas a mejorar la enseñanza en la educación, facilitando la interacción del docente con sus estudiantes.

Además es importante mencionar que desde el inicio de la pandemia (2020) se implementó por parte del gobierno ecuatoriano, por medio del MINEDUC (Ministerio de Educación) se dispuso la implementación de diferentes programas y herramientas educativas que permitieron al docente poder comunicarse con el estudiante para la ejecución de sus actividades de clases y de esta manera poder cumplir con el contenido del currículo precautelando la salud, que en esos momentos era de vital importancia poder conservarla.

### **1.3 Antecedentes referenciales**

Las diferentes tecnologías se encuentran involucradas en los diferentes entornos de la vida diaria del hombre, ante esto la educación se ha visto en la obligación de ir adaptando los procesos de enseñanza aprendizaje con las nuevas tecnologías. Por lo que el proyecto en cuestión se focaliza en la implementación de herramientas tecnológicas en el sector educativo siendo más específicos en el proceso de enseñanza. Por lo mencionado, la tecnología resulta un recurso de importancia para el avance en los diferentes aspectos en los que se desarrolla el mundo como lo expresa Ramos & Tamayo (2018).

“En la actualidad, vivimos en un mundo globalizado, donde la tecnología ha tomado un papel importante en el día a día; y más aún en la educación con la utilización de las tecnologías de información y Comunicación”.

La ejecución de aulas virtuales basados en Google Classroom dentro de grupos de estudiantes o profesionales demuestra la influencia que tiene este tipo de herramientas en el rendimiento académico aprovechando su interfaz sencillo y fácil de manipular, teniendo un medio más para acceder a materiales académicos y sobre todo funcional y eficaz. (Ramos & Tamayo, 2018).

Para Samper, Garcia, Ferri, Carbonell, and López (2017) el uso de las plataformas de Google dentro de la educación ha representado un cambio importante en la administración y almacenamiento de recursos educativos en las diferentes asignaturas, ayudando a complementar lo visto en clases dentro del aula y facilitando el trabajo fuera de la misma.

Por su parte Trejo (2019) en su artículo “Recursos digitales para la elaboración de e-portafolios educativos” resume como objetivo principal el presentar los resultados de una investigación de tipo cualitativo enfocada en el análisis de herramientas tecnológicas actuales aplicables a la elaboración de portafolios electrónicos en contextos educativos. El autor basa su metodología en el uso de recursos bibliográficos a través de una investigación exhaustiva para acotar los recursos digitales disponibles y establecer una categorización que permita obtener una perspectiva general de las características, disponibilidad actual y diversidad de materiales del ámbito.

Como lo menciona Guevara et al (2005) “el estilo del profesor y su estrategia didáctica afectan el clima escolar que prevalece en el aula, el grado de participación



de los alumnos, los niveles de atención y comprensión del grupo, así como el aprovechamiento escolar”, por lo acotado, es importante la actualización en cuanto a las diferentes estrategias por parte del docente para acaparar con la atención del estudiantado, y la implementación de las diferentes herramientas y recursos digitales hoy en día pueden proporcionar la ayuda necesaria al momento de valorar el progreso de los estudiantes.

“La valoración del desempeño de los estudiantes es tan sólo uno de los aspectos que resultan relevantes de la relación enseñanza-aprendizaje. Se encuentra conveniente señalar que la estimación del rendimiento de los alumnos se da mediante la evaluación centrada ante todo en el progreso de cada estudiante” (Medina-Escobar, 2015).

En el transcurso de la pandemia que afligió a la humanidad, las zonas rurales tuvo serias afectaciones al momento de contactarse con familiares y otros actores del diario vivir, no obstante en la educación también tuvo su afectación, más aún a estas zonas donde es de difícil acceso por lo que la aplicación de esta herramienta de google permitió poder acceder a estas zonas pero al mismo tiempo el gran inconveniente que es la conectividad que fue una debilidad para el uso de manera eficiente de la herramienta como lo menciona (Prado, García, Erazo, and Narváez, 2020).

En este sentido, Bernal (2015), detalla la importancia de incluir escenarios de innovación educativa, mediante el uso de las herramientas tecnológicas que permitan socializar experiencias, intercambiar conocimiento y crear redes de colaboración que

fortalezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje. En función del criterio de la autora, el uso de tecnología y la producción de contenidos digitales sirven de apoyo no solo a la enseñanza presencial, sino que, puede tener mucha utilidad en espacios de formación virtual beneficiando la relación entre estudiantes y profesores.

Finalmente Barcia Zambrano y Vallejo Valdivieso (2020) mencionan que la aceptación de los estudiantes relacionado al trabajo en equipo, ayudando a proporcionar habilidades sociales que se basen en la equidad, la sinergia y el respecto como pilares fundamentales para construir el aprendizaje.

Las herramientas de comunicación y colaboración son recursos que ofrecen la posibilidad de integrar y utilizar chats, mensajería, foros o wikis en tiempo real. Su principal objetivo es establecer una comunicación y relación eficiente entre los alumnos y los recursos para su aprendizaje, además permiten la inclusión de actividades colaborativas.

#### **1.4 Determinación del tema**

Implementación de Google Classroom como herramienta educativa para el aprendizaje en la materia de educación física del subnivel básico superior de la Unidad Educativa la Alborada.

#### **1.5 Objetivo general**

Implementar la herramienta educativa Google Classroom para potenciar la enseñanza - aprendizaje en la materia de educación física en el subnivel básico superior de la Unidad Educativa La Alborada.

## **1.6 Objetivos específicos**

Crear contenidos didácticos en Google Classroom que permitan incentivar el aprendizaje de los estudiantes del subnivel básico superior.

Identificar los contenidos y destrezas del currículo nacional en la asignatura de Educación Física del subnivel básico superior.

Describir las estrategias metodológicas que se implementen en la plataforma educativa classroom mejorando la enseñanza - aprendizaje.

## **1.7 Justificación**

“La plataforma classroom, si bien fue lanzada originalmente en 2014, formaba parte y estaba disponible únicamente para los centros educativos que tenían contratado el paquete Google Suite, pero a partir de marzo de 2017, se permitió que cualquier persona que tuviera una cuenta Google pudiera solicitar acceso a Classroom” (Batista, 2018).

Según Arias Guerrero, Sandia Saldivia, and Mora Gallardo (2012) “En los procesos pedagógicos no es necesaria la presencia física, la didáctica se vale de herramientas tecnológicas para interactuar y mediar la comunicación”, por lo que mediante este trabajo se propone implementar Google Classroom como una herramienta tecnológica que permita mejorar la enseñanza en la materia de educación física.

La implementación de Classroom busca abarcar los contenidos que durante las horas clases dentro de la institución educativa no se pueden tratar debido a la

reducción que tuvo la carga horaria destinadas a la asignatura de educación física, la cual en periodos lectivos anteriores eran de 5 horas, actualmente esto se vio afectado reduciendo a 2 horas clases durante la semana, por lo que es indispensable mencionar que la elaboración de este proyecto en una institución educativa del sistema fiscal por medio de la herramienta classroom la cual es gratuita, de fácil acceso y que permite mecanizar el manejo de la información proporcionada por el estudiante como hace referencia Velez and García (2021) “Google Classroom permite establecer un espacio virtual de comunicación sincrónica con los estudiantes y docentes, en el que se puede hacer comentarios y aportes de las actividades realizadas, adjuntar archivos y enlaces, establecer un calendario de trabajo, así como evaluaciones y gestionarlas”.

Como indica Corrales Salguero (2009) “al ser un área eminentemente procedimental permite a las tecnologías de la información y comunicación un amplio uso, que va a ser utilizado para apoyar y ampliar los diferentes conocimientos y aprendizajes del área”, para el cuerpo docente que imparte la cátedra de educación física de la unidad educativa significará un aporte elocuente al momento de fortalecer y complementar los contenidos, además mejora la comunicación docente - estudiantes, así mismo poder corregir la falta de horas clases que debilitaba el aprendizaje del contenido deseado, abriendo el camino para una educación sostenida por la tecnología cada vez con un mejor resultado en el aprendizaje de los contenidos requeridos para los estudiantes.

Por lo mencionado, el introducir la herramienta classroom en el mejoramiento del proceso de aprendizaje para perfeccionar la clase de educación en el área de la

educación física permite incluir la tecnología en una asignatura que se establece como netamente practica pero que contiene su fundamento teórico que debe ser estudiado y entendido por el estudiantado y de esta forma poder alcanzar una enseñanza eficiente.

## **CAPÍTULO II: Alcance y Metodología**

### **2.1 Descripción de beneficiarios**

El actual trabajo está destinado tanto para el personal docente y estudiantes del subnivel básico superior, que comprende octavo, noveno y décimo año repartidos en 6 curso por cada año básico con las que cuenta el espacio físico de la institución educativa La Alborada que se encuentra en el cantón Milagro perteneciente a la provincia del Guayas, en donde junto a las autoridades de la institución se busca ponerlo en marcha con el fin de que su desarrollo se lleve a cabo sin ningún inconveniente durante el periodo lectivo 2022- 2023.

En este punto tratado es importante mencionar que la comunidad educativa será la beneficiada ya que no solo los profesores y alumnos interactuarán a través de la mencionada plataforma, también los padres de familia podrán visualizar notas y tener una comunicación constante y directa con los docentes, por lo que toda la comunidad se verá involucrada.

### **2.2 Alcance esperado del proyecto**

El alcance del presente proyecto es esperar que todos los docentes del área de educación física utilicen la herramienta Google Classroom que les permita mejorar y potencializar el aprendizaje en los estudiantes, motivando en ellos el descubrir las nuevas tecnologías y como se van complementando con la asignatura, optimizando el tiempo y abarcando con los contenidos establecidos en el currículo, permitiendo de esta manera obtener una educación más interactiva y entretenida para el estudiantado, y de igual forma ir mejorando el conocimiento por parte de los docentes referentes a las ventajas de las herramientas tecnológicas educativas como indica

Gómez (2020) “Actualmente, estamos viviendo una sociedad donde las tecnologías juegan un papel importante y protagónico en la educación. Estas tecnologías cada día nos permiten comunicarnos y organizar estrategias de aprendizaje por medio de recursos que hacen más dinámico e interactivo el proceso educativo en la sociedad digital”.

### **2.3 Métodos, técnicas y herramientas**

El presente proyecto está basado en una investigación proyectiva, debido a que se pretende dar solución al problema que se presenta por la falta de tiempo que permita abarcar los contenidos en la asignatura de Educación Física, por tal motivo se propone la implementación de google Classrrom que cuente con dichos contenido y así poder contribuir a la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje.

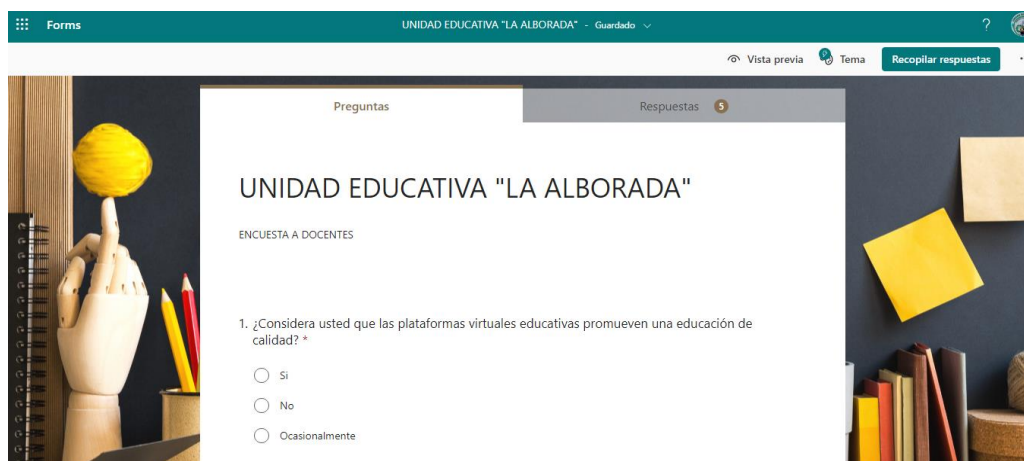
La investigación cualitativa permite describir datos a través de la observación como lo mencionado por Taylor and Bogdan (1986) “La investigación cualitativa por definición se orienta a la producción de datos descriptivos, como son las palabras y los discursos de las personas, quienes los expresan de forma hablada y escrita, además, de la conducta observable” El tema de estudio del actual proyecto de desarrollo es el uso de la herramienta educativa Google Classroom en la Unidad Educativa La Alborada del Cantón Milagro con lo que se espera potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de educación física en el subnivel básico superior.

Según Lopez and Sandoval (2016) “la investigación cuantitativa se basa en técnicas mucho más estructuradas, ya que busca la medición numérica de los datos

que se van a analizar”, por lo expresado permite establecer un estudio numérico de los información que se van a analizar, por medio de las estadísticas y la tabulación de encuestas para dar respuestas cuantificables de la población la cual es objeto de estudio.

Después de conceptualizar los modelos de investigación a usar, tenemos la posibilidad de indicar que hemos estado utilizando la observación establecida dentro del método cualitativo para identificar el problema. Posteriormente se utilizó la cuantificación para poder estableces los porcentajes de las encuestas realizadas, la recolección de los datos se realizó por medio de la observación directa y encuestas.

La muestra para el estudio serán los estudiantes y docentes que imparten clases en la sección vespertina de la unidad educativa La Alborada, para lo cual se utilizó Forms de office para recopilar.



The image shows a screenshot of a Google Forms survey. The header includes 'Forms', 'UNIDAD EDUCATIVA "LA ALBORADA"', and 'Guardado'. The main content area is titled 'UNIDAD EDUCATIVA "LA ALBORADA"' and 'ENCUESTA A DOCENTES'. The question is: '1. ¿Considera usted que las plataformas virtuales educativas promueven una educación de calidad? \*'. The response options are:  Si,  No, and  Ocasionalmente. The interface also shows 'Preguntas' and 'Respuestas 5' tabs, and a 'Recopilar respuestas' button.

Figura 1. Encuesta dirigida a docentes de la U.E. La Alborada.



The image shows a Google Forms interface. At the top, the header reads 'Forms' and 'UNIDAD EDUCATIVA "LA ALBORADA" - Guardado'. Below the header, there are navigation options: 'Vista previa', 'Tema', and 'Recopilar respuestas'. The main content area is titled 'Preguntas' and 'Respuestas'. The survey title is 'UNIDAD EDUCATIVA "LA ALBORADA"' and the subtitle is 'ENCUESTA A ESTUDIANTES'. The first question is '1. ¿Qué tipo de plataforma educativa virtual conoce usted? \*'. The options are:  Teams,  Google Classroom,  Milaulas, and  Otras. The background of the form is a light blue color with a desk-themed image showing a keyboard, a pen, and a notebook.

Figura 2. Encuesta dirigida a estudiantes de la U.E. La Alborada.

En la educación actual se utilizan diversos métodos de enseñanza cuya implementación va de la mano con el objetivo de la clase que se pretenda obtener, basados en diferentes teorías del aprendizaje y modelos pedagógicos que se adapten al uso e implementación de las herramientas digitales, tenemos el constructivismo en donde Castillo and Jiménez (2019) mencionan que “el aprendizaje activo donde el estudiante es el actor principal del acto educativo, son las TIC, quizás las más indicadas para ser partícipes en la construcción del conocimiento y que el alumno colabore con su propio aprendizaje”.

Recientemente tenemos el conectivismo, donde se hace mucho más énfasis en la relación de las tics y su aporte al aprendizaje autónomo y que tenga resultados significativos, como lo menciona Montoya, Parra, Arias, Cabello, and Coloma (2019) “el profesor, que antes era prácticamente la única fuente de conocimiento para los alumnos, ahora poco a poco ha de pasar a parecerse más a un guía, una figura de referencia que abra las puertas a los alumnos a su propia autonomía y emancipación”.

Como lo menciona Kraus, Formichella, and Alderete (2019) se debe distinguir el aula aumentada del aula invertida “El primero se refiere a un entorno virtual que opera como complemento del espacio presencial buscando acompañar y potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Mientras que el segundo implica que, los estudiantes, en lugar de recibir conocimientos desde el docente de manera tradicional, dispongan de recursos fuera del horario escolar para que puedan visualizarlos y analizarlos”

Según Vidal, Rivera, Nolla, Morales, and Vialart (2016) “resulta novedoso y muy importante el uso de estrategias didácticas como la que se propone de Aula Invertida que integra las tendencias pedagógicas contemporáneas más actuales como el constructivismo vinculado al uso de las didácticas particulares y el desarrollo de las TICs”, lo que permite al docente poder abarcar mayor contenido, debido al previo conocimiento que adquirió el estudiante a través de las diferentes herramientas tecnológicas, presentaciones en diferentes herramientas ofimáticas que ayudan a la adquisición previa de estos contenido o refuerzo de los mismos, optimizando el espacio de tiempo del docente en el aula de clases.

Al hablar de herramientas que se adaptan al método ya mencionado podemos tener el sitio YouTube, siendo este el portal más accesible para proyectar videos de explicaciones o detalles que se quieran compartir, incluso poder darles un buen uso a las redes sociales tales como tik tok, Facebook, telegram, WhatsApp.

El auge de los videojuego y diferentes aplicaciones que los estudiantes pueden acceder de sus teléfonos da cabida a mencionar la gamificación en estos procesos

de enseñanza, llevando la adquisición y procesamiento de información a través de juegos, en este caso virtuales donde los estudiantes podrán mostrar la creatividad, cooperación y su claro principio de competencia, estimulando su interés por el conocimiento que adquieran de esta manera como lo define Contreras and Eguia (2016) “Gamificación es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que puede tener elementos de competición, cooperación, exploración y narración y que busca la consecución de objetivos a medida de una organización”.

Dentro de la gamificación podremos usar herramientas tales como educaplay, Wordwall, quizlet, liveworksheets. Además, se podrá tener espacios donde se podrá ir realizando muros virtuales donde predomine el trabajo colaborativo o debate de opiniones de diferentes temas, en estos espacios tenemos herramientas como Padlet, mural, lino, miro, que ayudaran en este ámbito.

## 2.4 Cronograma de Actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES												
FECHA		SEPTIEMBRE			OCTUBRE				NOVIEMBRE			
ACTIVIDADES		SEMANAS										
		1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	
1	Recopilación de información para el proyecto											
2	Introducción , fundamentación, análisis de la situación y antecedentes referenciales											
3	Formulación del objetivo general y específicos, justificación del problema											
4	Descripción de beneficiarios, alcance, metodos y tecnicas, presupuesto, limitaciones del proyecto.											
	Estructura curricular, planificación microcurricular, recursos tecnológicos,											
5	Arquitectura de la información, proceso de consumo de contenidos, propuesta de evaluación y seguimiento											
6	Conclusiones y recomendaciones											

## **2.5 Presupuesto**

Al tener en cuenta que la herramienta classroom es gratuita, la implementación de la misma resulta tendrá o costo, el uso del internet y demás costos que se puedan presentar al poner en marcha el aula virtual se pondría un presupuesto autofinanciado por el autor de \$ 50 (dólares americanos).

## **2.6 Limitaciones del proyecto**

Dentro de las limitaciones del proyecto se puede mencionar la constante actualización curricular a la cual se somete el sistema educativo, además de las modificaciones que se le realizan al contenido que se da cada año escolar, por lo que el contenido establecido ya en la plataforma classroom debe ser actualizado en base a las adecuaciones del currículo.

Por otro lado, dentro de las limitaciones es la duración que puedan tener ciertas de las aplicaciones que se enlacen al aula virtual, por lo que se debe estar al tanto de todas las novedades que se presenten en las mencionadas plataformas educativas.

El presente proyecto solo está destinado para los estudiantes del subnivel básico superior y no para el resto de la institución educativa.

## CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto

### 3.1 Estructura curricular (contenido a desarrollar)

La herramienta Classroom va a permitir apoyar a los docente y alumnos al momento de abarcar y reforzar los contenidos que por tiempo no se puedan ser completados en el aula, usando la tecnología educativa apoyado con el método del aula invertida se podrá acceder a los siguientes contenidos:

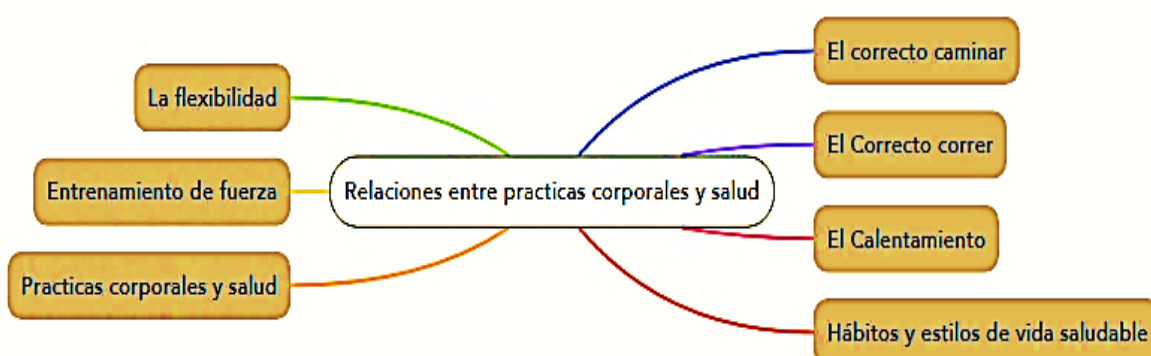


Figura 3. Relaciones entre practicas corporales y salud



Figura 4. Prácticas Gimnasticas

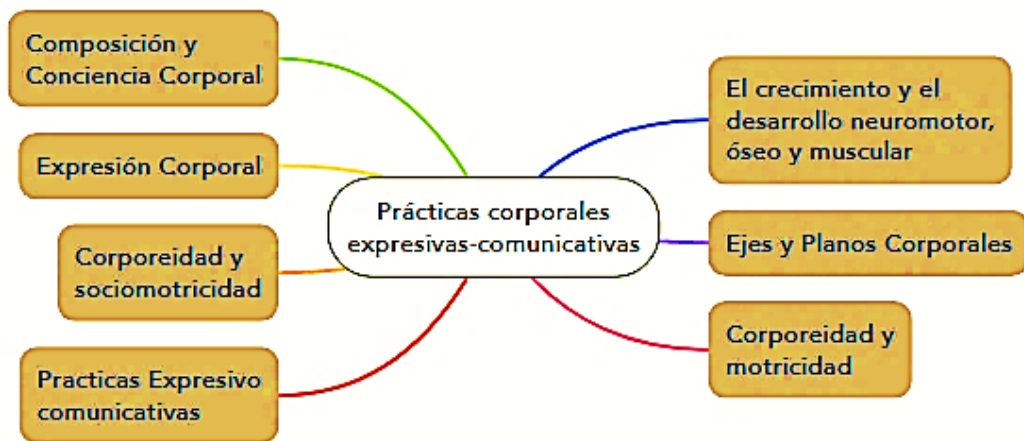


Figura 5. Prácticas Corporales expresivas – comunicativas



Figura 6. Prácticas Deportivas

### 3.2 Planificación microcurricular del contenido

Las herramientas desarrolladas por Google son de gran aporte para mejorar y facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro la cuales tenemos Google Classroom que se convierte en una ayuda muy importante para el docente y un método que permite al estudiante mantenerse actualizado en los conocimientos que no se alcancen a tratar en el aula de clases o a reforzar los contenidos.

Desarrollo de las unidades de trabajo.

#### UNIDAD 1: Relaciones entre practicas corporales y salud

- ❖ La actividad física y su importancia en la salud.
- ❖ Hábitos y estilos de vida saludable.
- ❖ El Calentamiento antes de una actividad física, importancia, recomendaciones.
- ❖ Mejoramiento de la velocidad (el correcto caminar y su beneficio a la salud del cuerpo)
- ❖ El Correcto correr para evitar lesiones.
- ❖ Beneficios a la salud de trabajar la flexibilidad.
- ❖ Cambios positivos producidos en la ejercitación de fuerza.

#### UNIDAD 2: Practicas Gimnasticas

- ❖ Habilidades motoras finas y gruesas
- ❖ Motricidad Básica.
- ❖ Habilidades motrices específicas.
- ❖ Lanzamientos y las recepciones y su influencia en la motricidad.
- ❖ Giros y su contribución al desarrollo motriz del ser humano.
- ❖ Habilidades Gimnasticas

#### UNIDAD 3: Prácticas corporales expresivas-comunicativas.

- ❖ El desarrollo y crecimiento
  - Neuromotor
  - Óseo
  - muscular.

- ❖ Ejes y Planos Corporales.
- ❖ Corporeidad y motricidad.
- ❖ Composición y Conciencia Corporal.
- ❖ Expresión Corporal.
- ❖ Sociomotricidad

#### UNIDAD 4: Prácticas deportivas

- ❖ El Deporte
  - El Fútbol
  - Baloncesto
  - Voleibol

### **3.3 Recursos tecnológicos (herramientas)**

Según Pacheco Olea et al. (2015)“Actualmente los docentes deben planificar sus clases considerando la incorporación de las TIC y para esto contar con nuevos y motivadores recursos pedagógicos para presentar los contenidos del pensum académico”. Por medio de la adaptación de la tecnología en la educación se fueron adoptando diferentes herramientas como las perteneciente a al paquete G Suite for Education entre otras:

- Google Classroom. Herramienta que sirve de apoyo a los docentes y estudiantes al momento de compartir información convirtiendo las clases más dinámicas teniendo la opción de interactuar mediante comentarios.



- YouTube. Sitio web donde se puede encontrar videos de diferentes personas tanto educativas como de cualquier otra temática actual y musical, mantiene la opción de permitir al usuario crear sus videos y cargarlos en la red para ser observados por los diferentes usuarios que usan este sitio.
- Mentimeter, “es un programa gratuito, desarrollado también como aplicación para dispositivos móviles, que permite crear preguntas y casos de diferente tipología, adaptable al tipo de contenidos a abordar” (Rapún, Quintas, Falcón Miguel, and Castellar Otín, 2018)
- Drive. Sitio de almacenamiento de información basado en la nube donde se puede resguardar toda la información que el usuario posea, contando con opciones de ampliar dicho almacenamiento de acuerdo con la necesidad que tenga el usuario.
- Edpuzzle, “es una herramienta que permite hacer los videos interactivos, enfocado a las necesidades de los estudiantes, donde los alumnos deberán responder con mayor interés con la finalidad de comprobar si están entendiendo el contenido del video” (Espeso, 2021).
- Gmail. Plataforma de mensajería por medio de correo electrónico.
- Wordwall, “es una plataforma que permite trabajar con material interactivo e imprimibles, también posibilita utilizar juegos a lo largo de la clase o a su vez asignar tareas para los alumnos” (Poaquiza, 2020).

- Liveworksheets. Sitio web donde se puede encontrar diferentes fichas interactivas gratuitas de toda índole, adicional de poder crearlas desde cero según la necesidad del usuario.
- Padlet. Es un lugar de colaboración mediante una nube que soporta presentar recursos y plantear ideas (Meritxell, 2017).
- Educaplay, plataforma web por medio de la cual los usuarios pueden crear diferentes actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras entre otras.
- Mural.ly, “es una herramienta digital que permite la creación de todo tipo de trabajos didácticos. Consiste en una pizarra digital que permite incluir diferentes contenidos, además permite descargar los archivos en formato PDF” (Ataballo, 2021).
- Flipgrid, “es una plataforma de comunicación asíncrona multimodal disponible de forma gratuita en los principales sistemas operativos” (Casañ, 2021).

### 3.4 Arquitectura de la información

El aula creada en la plataforma classroom para la asignatura de educación física está compuesta de la siguiente arquitectura.



Figura 7. Arquitectura del aula virtual

Las actividades estarán diseñadas para cada semana de trabajo, cada unidad estará compuesta de la siguiente forma:

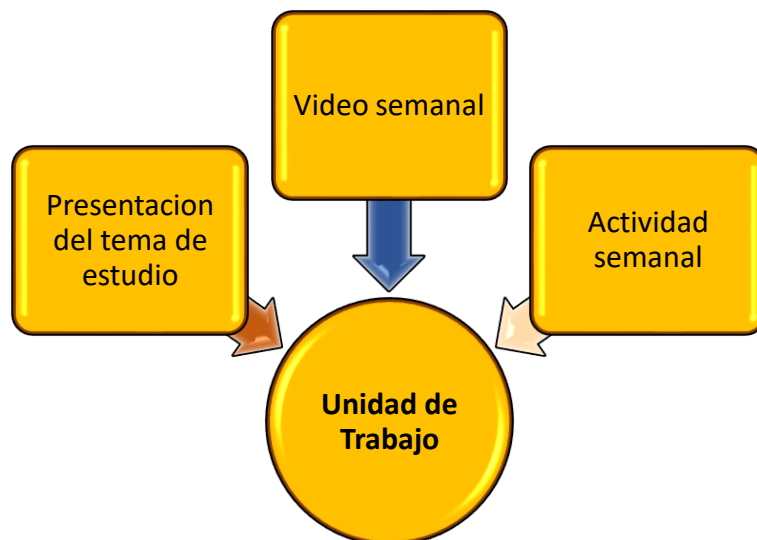


Figura 8. Estructura de cada unidad de trabajo

La plataforma classroom permite añadir estudiantes a la clase por medio del correo electrónico, enlace generado o el código respectivo de la clase. En la plataforma tenemos las siguientes acciones que se pueden realizar:

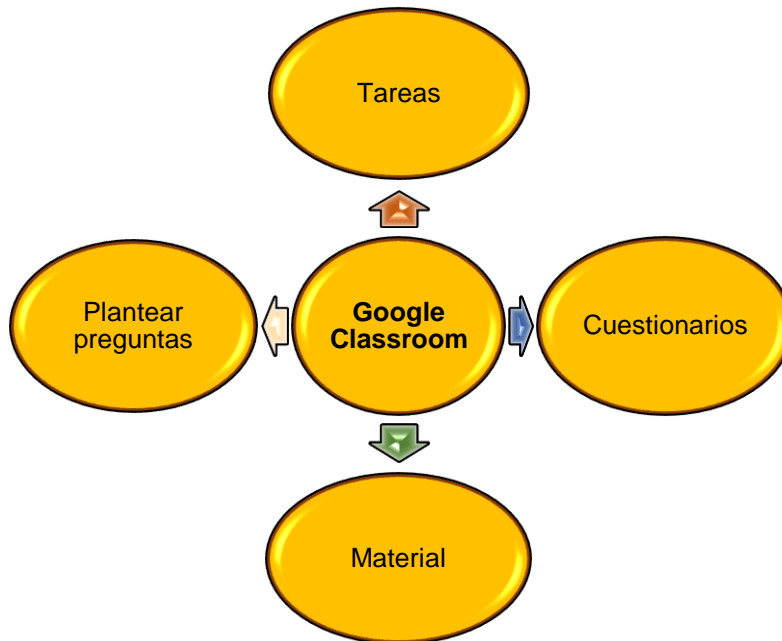


Figura 9. Composición de la plataforma Google Classroom

Al ser una plataforma gratuita, el estudiante como el docente podrán acceder con una cuenta de Gmail, la cual también permite tener acceso a diversas herramientas de google que pueden ser enlazadas al aula virtual creada en classroom

### 3.5 Proceso de consumo de contenidos

El consumo del contenido creado en el aula virtual comienza con el acceso para lo cual se realiza los siguientes pasos:

- 1) Poseer un correo electrónico Gmail, en caso de no tener se deberá crear uno.
- 2) Abrir el navegador Chrome e ingresar en las aplicaciones y ubicar classroom, o atreves del siguiente link <https://classroom.google.com/>

3) Al encontrarse en la interfaz de classroom podrá acceder a las aulas virtuales por medio de las siguientes maneras:

- Ingresando un código de clase establecido para la clase de educación física: **wvkl6qj**
- El docente podrá invitar directamente al estudiante mediante correo electrónico, podrá acceder a través de la invitación enviada.
- De igual forma también podrá acceder a través del enlace que genera el aula: <https://classroom.google.com/c/NDkxOTQ3NjMwMDg1?cjc=wvkl6qj>

En el aula virtual se encontrará las siguientes secciones:

**El Tablón:** Donde el estudiante podrá tener información referente a la asignatura, así como un apartado para poder consultar dudas en general a través de un chat.

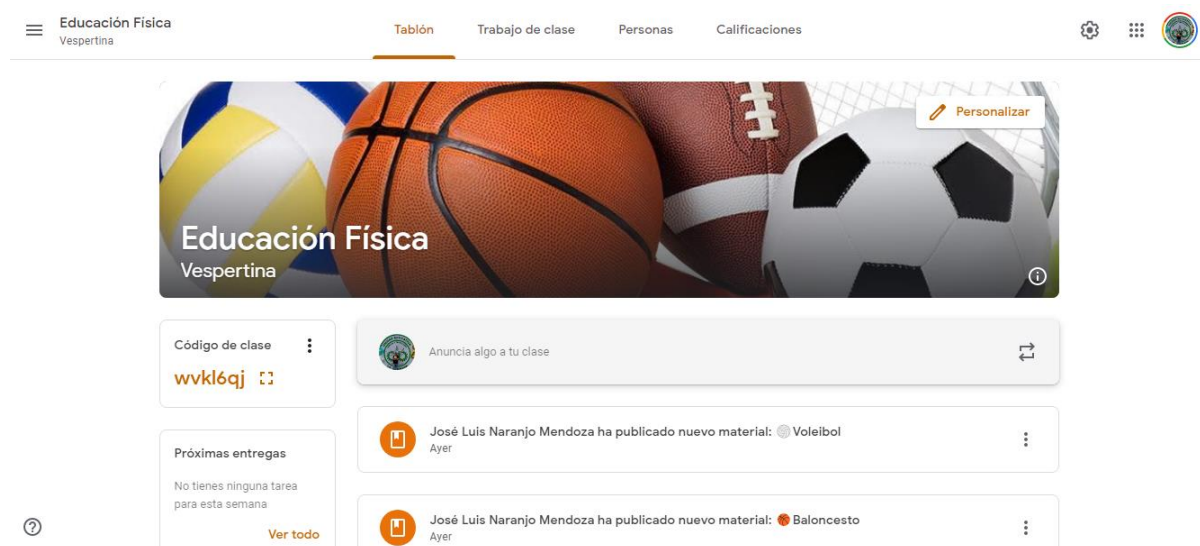


Figura 10. Tablón

**Trabajo de clase:** en este apartado del aula el docente podrá gestionar todo tipo de material, lugar en el cual el estudiante podrá también tener acceso a las mismas.



Figura 11. Trabajo de clase

En esta sección se podrá encontrar el botón crear, el cual ayudará a ingresar todo tipo de información digital y recursos para que el estudiante lo pueda observar y realizar.

La información de cada unidad con sus respectivos subtemas se encuentra organizada primeramente con información relevante del mismo, videos y actividades referente al tema de estudio.



Figura 12. Introducción

## Unidad 1: Relaciones entre practicas corporor... ⋮

Todos los temas

Introducción

Unidad 1: Relaci...

Unidad 2: Practic...

Unidad 3: Práctic...

Unidad 4: Práctic...



José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: La ac... ⋮

Publicado: 7 nov (Última modificación: 8 nov)

Información del tema en la siguiente presentación.



10 EJERCICIOS FÍSICOS P...  
PowerPoint - a través de Class...



Añade un comentario de clase...



José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: Video... ⋮

Publicado: 7 nov

Recopilación de videos.

La actividad física y su importancia - Información relevante.

Analizar los videos.



Actividad Física y Alimen...  
Video de YouTube 7 minutos



Ejercicio fisico-Cuidado ...  
Video de YouTube 2 minutos

Figura 13. Composición de la unidad 1

## Unidad 2: Practicas Gimnasticas ⋮

Todos los temas

Introducción

Unidad 1: Relaci...

Unidad 2: Practi...

Unidad 3: Práctic...

Unidad 4: Práctic...



José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: Habil... ⋮

Publicado: 7 nov (Última modificación: 8 nov)

Información del tema en la siguiente presentación.



HABILIDADES MOTORAS...  
PowerPoint - a través de Class...



Añade un comentario de clase...



José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: Video... ⋮

Publicado: 7 nov (Última modificación: 8 nov)

Motricidad Fina y Gruesa - Información relevante.

Analizar el video.



Motricidad fina y gruesa...  
Video de YouTube 2 minutos

Figura 14. Composición de la unidad 2

## Unidad 3: Prácticas corporales expresivas-...

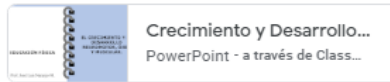
Todos los temas

- Introducción
- Unidad 1: Relaci...
- Unidad 2: Practio...
- Unidad 3: Prácti...**
- Unidad 4: Práctio...

José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: El cr...

Publicado: 7 nov (Última modificación: 8 nov)

Información del tema en la siguiente presentación.



Añade un comentario de clase...

José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: Video...

Publicado: 7 nov (Última modificación: 8 nov)

Desarrollo del ser humano - Información relevante.

Analizar el video.



DESARROLLO DEL SER H...  
Video de YouTube 3 minutos -

Figura 15. Composición de la unidad 3

## Unidad 4: Prácticas Deportivas

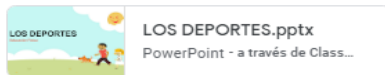
Todos los temas

- Introducción
- Unidad 1: Relaci...
- Unidad 2: Practio...
- Unidad 3: Práctio...
- Unidad 4: Prácti...**

José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: El de...

Publicado: 8 nov (Última modificación: 8 nov)

Información del tema en la siguiente presentación.



Añade un comentario de clase...

José Luis Naranjo Mendoza ha publicado nuevo material a través de ClassMigrator: Video...

Publicado: 8 nov (Última modificación: 8 nov)

Importancia del Deporte- Información relevante.

Analizar el video.



Por qué es tan important...  
Video de YouTube 1 minuto -

Figura 16. Composición de la unidad 4



**Profesores** José Luis Naranjo Mendoza**Alumnos**

12 alumnos







<input type="checkbox"/>	Acciones ▾	Az
<input type="checkbox"/>	 Deivis Alarcon	⋮
<input type="checkbox"/>	 Santiago Angulo	⋮
<input type="checkbox"/>	 Adriano Arevalo	⋮
<input type="checkbox"/>	 Carlos Baquerizo	⋮
<input type="checkbox"/>	 Matias Bazan	⋮
<input type="checkbox"/>	 Jamilet Carranza	⋮

Figura 17. Integrantes

### 3.6 Propuesta de evaluación y seguimiento

Para realizar la evaluación se debe efectuar el acompañamiento del ingreso de los alumnos, la interactividad que tenga a través de los comentarios y el aporte que realicen a través de los diferentes recursos que se implementen con la intención de incentivar los debates sobre los distintos temas a tratar, adicional se podrá tener un resumen sobre las entregas de sus trabajos y calificaciones de estas a través del aula.

El apartado de las calificaciones que se encuentra en classroom permitirá tener un control sobre cada estudiante a través de sus notas obtenidas, de igual forma se pueden aplicar otros medios de evaluación a través de otras plataformas enlazadas al aula como por ejemplo liveworksheets entre otras.

Educación Física  
Vespertina

Tablón Trabajo de clase Personas **Calificaciones**

Ordenar por apellidos	Calificación general	Sin fecha ... → Activida... Actividad indivi... de 3	Sin fecha ... → Evaluaci... Lección de 4	Sin fecha ... → Activida... Actividad indivi... de 3	Sin fecha ... → Activida... Actividad indivi... de 3	Sin fecha ... → Activida... Actividad indivi... de 3	Sin fecha ... → Tarea Tareas de 3	Sin fecha ... → Actividad Actividad indivi... de 3	Sin fecha ... → Evaluaci... Lección de 4	Sin fecha ... → Activida... Actividad indivi... de 3	Sin fecha ... → Activida... Actividad indivi... de 3
Media de la clase											
Adriano Arevalo	Sin calificación										
Carlos Bequerizo	Sin calificación										
Cecilia Suarez	Sin calificación										
Delvis Alarcon	Sin calificación										
EDISON ESTRADA	Sin calificación										
El pillo Loco	Sin calificación										
Elsa Galan	Sin calificación										
Jamilet Carranza	Sin calificación										

Figura 18. Calificaciones

## **CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones**

### **4.1 Conclusiones**

Al mencionar el objetivo que nos plantea implementar la plataforma educativa Google Classroom para potenciar la enseñanza en la materia de educación física del subnivel básico superior de la Unidad Educativa La Alborada acompañada de la metodología de aula invertida, las diferentes herramienta tecnológicas educativas y dirigida por cada docente que imparten clase, se puso observar mayor participación, mayor compromiso del estudiante con la materia y cumplimiento de las actividades asignadas de gran aporte para el cumplimiento de las metas educativas planteadas que buscan abarcar los conocimientos necesarios para los estudiantes.

Dentro de la plataforma google classroom, permite poder gestionar diferentes materiales audiovisuales y recursos de diferentes plataformas, además de la opción de poder mantener una comunicación con el docente en el momento que se necesite por medio de los comentarios en la plataforma mencionada, esto permite que se pueda facilitar la gestión pedagógica, creando diversos recursos y juegos donde los estudiantes pueden interactuar adquiriendo o reforzando conocimientos de una manera más entretenida.

La selección de los contenidos y destrezas establecidas en el currículo nacional permite poder profundizar en aquellos temas de las diferentes unidades que por la necesidad de tiempo en el salón de clase no son abarcados en su totalidad, cabe mencionar que para el 2022 se estableció un currículo por competencias los cuales se redujo el tipo de destrezas más imprescindibles.

La metodología de aula invertida (Flipped Classroom) resulta ser bastante eficiente al momento de reforzar los contenidos que en clase no se pueden tratar, con el uso de la gamificación se pudo crear espacios virtuales en los cuales el estudiante puede promover, comunicación, razonamiento y reforzar conocimientos en la asignatura de educación física de los estudiantes pertenecientes a la básica superior mejorando de esta forma su aprendizaje.

## **4.2 Recomendaciones**

Se recomienda ir actualizando con nuevas herramientas tecnológicas que conlleven implementar nuevas metodologías que permitan el fortalecimiento de enseñanza – aprendizaje en todas las instituciones educativas que impartan la materia de educación física.

Es recomendable periódicamente revisar el currículo de la materia de educación física para actualizar los contenidos y actividades del aula virtual, para que estén adaptadas a las nuevas disposiciones del Ministerio de Educación; con la finalidad de tener el aula virtual actualizada y con las mejoras necesarias que permitan un mejor desarrollo de los conocimientos por parte de los estudiantes.

Es importante difundir el aula virtual desarrollada en classroom para la asignatura de educación física, al personal docente de la institución educativa para que ellos implementen dentro de sus asignaturas y puedan impartir sus clases de una manera eficiente; es necesario mencionar que no todos los docentes están familiarizados con las diferentes herramientas tecnológicas y de la plataforma classroom, por lo que se recomienda una inducción sobre la herramienta con fin de potenciar la enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa La Alborada.

## Bibliografía

- Arias Guerrero, M. A., Sandía Saldivia, B. E., & Mora Gallardo, E. J. (2012). La didáctica y las herramientas tecnológicas web en la educación interactiva a distancia. *Educere*, 16(53), 21–36. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35623538004>
- Arriagada, P. (2020). Pandemia Covid-19 : educación a distancia . O las distancias en la educación. *Revista Internacional de Educación Para La Justicia Social*, 9, 3. Retrieved from <https://revistas.uam.es/riejs/article/download/12396/12222/32897>
- Ataballo, J. (2021). El recurso didáctico digital “mural” en la educación virtual de los estudiantes del sexto grado de educación general básica de la unidad educativa “Atahualpa” de la ciudad de Ambato. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Samantha\\_Medina-Villanueva/publication/325273935\\_ESTILOS\\_DE\\_ENSEÑANZA\\_DE\\_PROFESORES\\_DE\\_EDUCACION\\_FISICA\\_DEL\\_NIVEL\\_MEDIO\\_SUPERIOR\\_EN\\_NUEVO\\_LEON/links/5b033a040f7e9be94bdac305/ESTILOS-DE-ENSEÑANZA-DE-PROFESORES-DE-EDUCAC](https://www.researchgate.net/profile/Samantha_Medina-Villanueva/publication/325273935_ESTILOS_DE_ENSEÑANZA_DE_PROFESORES_DE_EDUCACION_FISICA_DEL_NIVEL_MEDIO_SUPERIOR_EN_NUEVO_LEON/links/5b033a040f7e9be94bdac305/ESTILOS-DE-ENSEÑANZA-DE-PROFESORES-DE-EDUCAC)
- Barcia Zambrano, A. S., & Vallejo Valdivieso, P. A. (2020). Google drive y Google classroom en el proceso de enseñanza - aprendizaje en bachillerato general unificado. *Episteme Koinonia*, 3(6), 370. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i6.1030>
- Batista, A. (2018). Google Classroom: Qué es, cómo funciona y cuáles son sus características principales – Parte 1. *Docentes En Linea*, 1–7.
- Bernal, S. (2015). Diseño y Creación de Contenidos Educativos Digitales a través de las Herramientas Web 2.0. *Nuevas Ideas En Informática Educativa TISE*, 464–468. Retrieved from <http://www.acm.org/class/1998/>.Palabrasclave.
- Cabrol, M., & Severin, E. (2010). TICS en educación : una innovación disruptiva. *Aportes*, 1–2.
- Casañ, J. (2021). *Pros y contras de Flipgrid en la enseñanza del inglés según estudiantes del máster de profesorado*. (November), 751–755. <https://doi.org/10.4995/inn2020.2020.11923>
- Castillo, M., & Jiménez, J. de J. (2019). Las teorías de aprendizaje , bajo la lupa TIC. *Revista Anual Acción Y Reflexión Educativa*, N°44, 144–158. Retrieved from <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/226/226955009/226955009.pdf>
- Contreras, R., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*.
- Corrales Salguero, A. R. (2009). Integration of the information and communication

- Technologies (TIC) in the physical education. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (4), 45–56. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3286615&info=resumen&idioma=ENG>
- Espeso, P. (2021). EDPuzzle, la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación. Retrieved from EDUCACIÓN 3.0 website: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/edpuzzle/>
- Fernandez, W. R. (2021). Las herramientas digitales y las plataformas educativas. *Realidades Educativas*, 1(2), 93–94.
- Gómez, J. M. (2020). Revista Andina de Educación Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64–66.
- Guevara, Y., Mares, G., Rueda, E., Rivas, O., Sánchez, B., & Rocha, H. (2005). Niveles de interacción que se propician en alumnos de educación primaria durante la enseñanza de la materia español. *Revista Mexicana de Análisis de La Conducta*, 31(1), 23–45. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,url,cookie,uid&db=psyh&AN=2005-12936-001&site=ehost-live&scope=site>
- Kraus, G., Formichella, M. M., & Alderete, M. V. (2019). El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, (24), e09. <https://doi.org/10.24215/18509959.24.e09>
- Lopez, N., & Sandoval, I. (2016). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. *Malaysian Journal of Public Health Medicine*.
- Martinez, S. (2022). Google Classroom y Google Meet: ¿Medios tecnológicos necesarios en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la pandemia COVID-19? *Revista Dilemas Contemporaneas: Educación, Política y Valores*, (8.5.2017), 2003–2005. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Medina-Escobar, M. B. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje María Beatriz Escobar Medina. *Paakat: Revista De Tecnología Y Sociedad*, 1–8. Retrieved from <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230/346>
- Meritxell, V. (2017). Padlet: Configurar una pizarra colaborativa en minutos. Retrieved

- from <https://www.totemguard.com/aulatotem/2017/12/padlet-configurar-una-pizarra-colaborativa-en-minutos/>
- MINEDUC. (2022). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2022-00010-A. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/03/MINEDUC-2022-00010-A.pdf>
- Molinero, M. del C., & Chavez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes de educación superior. In *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo* (Vol. 10). Retrieved from <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/494/2111>
- Montoya, L., Parra, M., Arias, M., Cabello, O., & Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista Informacion Científica*, 98(2), 241–255.
- Pacheco Olea, F., Villacís, C., & Álvarez Muñoz, P. (2015). Las Tic Como Herramientas En El Proceso De Enseñanza - Aprendizaje Para Optimizar El Rendimiento Académico. *Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación*, 3(1), 56–62. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v3i1.13>
- Poaquiza, X. (2020). La herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de educación general básica superior de la unidad educativa “bautista” de la ciudad de Ambato. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>
- Prado, S., García, D., Erazo, J. C., & Narváez, C. (2020). *Google Classroom: aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19*. V, 4–26.
- Ramos, A. A., & Tamayo, E. (2018). "Propuesta de implementación de aulas virtuales utilizando la herramienta google classroom y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la escuela profesional de ingeniería de sistemas en la universidad nacional del Callao en el Perú. *Universidad Nacional Del Callao Escuela De Posgrado Unidad De Posgrado De La Facultad De Ingeniería Industrial Y De Sistemas "Propuesta*, 86. Retrieved from [http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/UNAC/3790/MARCELO Y PALACIOS\\_TESIS2DAESP\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unac.edu.pe/bitstream/handle/UNAC/3790/MARCELO_Y_PALACIOS_TESIS2DAESP_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rapún, M., Quintas, A., Falcón Miguel, D., & Castellar Otín, C. (2018). Estilos de enseñanza de profesores de educación física del nivel medio superior en nuevo



- león. *Revista Internacional Deportes Colectivos*, 36(1989-841X), 33–41.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34750.38727>
- Rodríguez, J. S. (2005). Plataformas tecnológicas para el entorno educativo. *Acción Pedagógica*, 14, 18–24. Retrieved from <http://www.mendeley.com/catalog/plataformas-tecnol?gicas-para-el-entorno-educativo/>
- Samper, M. D., Garcia, D., Ferri, J. M., Carbonell, A., & López, J. (2017). *Implementación de la plataforma GOOGLE CLASROOM en la asignatura “Tratamiento de Residuos” para la realización de experiencia de clase inversa*.  
<https://doi.org/10.4995/inred2017.2017.6818>
- Taylor, S. ., & Bogdan, R. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. *Introducción a Los Métodos Cualitativos de Investigación*, p. 301.
- Trámpuz, M. (2022). Google classroom: una plataforma virtual de aprendizaje para la educación ante covid-19. *Polo Del Conocimiento*, 7(8), 625–640.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>
- Trejo, H. (2019). Recursos digitales para la elaboración de e-portafolios educativos. Retrieved from <https://www.redalyc.org/journal/5138/513857794017/html/>
- UNESCO. (2022). Aprendizaje digital y transformación de la educación. Retrieved from <https://www.unesco.org/es/education/digital>
- Velez, C., & García, C. (2021). La G Suite: Classroom Como Plataforma Virtual De Aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 06(2), 236–249.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i2.2250>
- Vidal, M., Rivera, N., Nolla, N., Morales, I. del R., & Vialart, M. N. (2016). Aula invertida, nueva estrategia didáctica. *Revista Cubana de Educacion Medica Superior*, 30(3), 678–688. Retrieved from [http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v30n3/ems20316.pdf%0Ahttp://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412016000300020](http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v30n3/ems20316.pdf%0Ahttp://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300020)

## Anexos

### ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES UNIDAD EDUCATIVA LA ALBORADA

Tabla 1. Las plataformas virtuales educativas promueven una educación de calidad

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	27	96%
No	0	0
Ocasionalmente	2	4%
<b>Total</b>	29	100%

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

1. ¿Considera usted que las plataformas virtuales educativas promueven una educación de calidad?

[Más detalles](#)

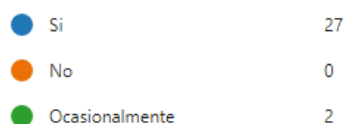


Figura 19. Las plataformas virtuales educativas promueven una educación de calidad

#### **Análisis:**

En base a la pregunta sobre las plataformas educativas y su influencia en una educación de calidad que ofrece unos resultados que 27 de cada 29 creen que las plataformas virtuales educativas promueven una educación de calidad de acuerdo a la tecnología. Nos permite indicar que los docentes de la institución están predispuestos

para poder darle la apertura a las herramientas tecnológicas como parte del mejoramiento de la educación.

Tabla 2. Capacitación sobre el manejo de plataformas virtuales educativas

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	24	83%
No	2	7%
Ocasionalmente	3	10%
<b>Total</b>	29	100%

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

2. ¿Usted ha recibido capacitación sobre el manejo de plataformas virtuales educativas?

[Más detalles](#)

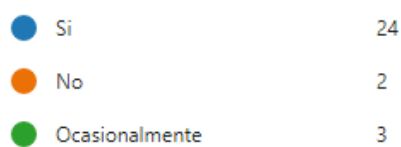


Figura 20. Capacitación sobre el manejo de plataformas virtuales educativas

### **Análisis:**

En la pregunta que se refiere a la capacitación sobre el manejo de alguna plataforma virtual educativa los resultados en los docentes encuestados son los siguientes 24 de cada 29 docentes han sido capacitados sobre el manejo de alguna plataforma virtual, es decir que tiene la capacidad de manejar aulas virtuales. Lo que le da validez al proyecto y permite agregar efectividad en el proceso educativo.

Tabla 3. Procesos de capacitación y mejoramiento docente por parte de la Unidad Educativa

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	22	76%
No	2	7%
Ocasionalmente	5	17%
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

3. ¿Usted ha recibido capacitación para el mejoramiento del desempeño docente por parte de la Unidad Educativa?

[Más detalles](#)

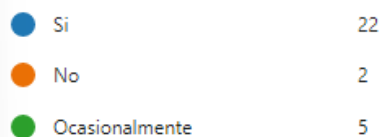


Figura 21. Procesos de capacitación y mejoramiento docente por parte de la Unidad Educativa

### **Análisis:**

Entre las respuestas de los docentes sobre esta pregunta sobre el proceso de capacitación y mejoramiento docente por parte de la Unidad Educativa los resultados

son que 22 de cada 29 docentes están capacitados promoviendo el mejoramiento docente, evidenciando que si se está fortaleciendo a los docentes eficazmente.

Tabla 4. Conocimiento de Google Classroom como herramienta educativa.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	29	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	29	100%

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

4. ¿Conocía usted Google classroom como herramienta educativa?

[Más detalles](#)



Figura 22. Conocimiento de Google Classroom como herramienta educativa.

### **Análisis:**

Entre las respuestas de los docentes sobre esta pregunta sobre el conocimiento de la herramienta educativa Google Classroom los resultados son que 29 de 29 docentes conocen de la herramienta, evidenciando que tienen total conocimiento de su existencia.

Tabla 5. Plataforma virtual Google Classroom para impartir sus clases.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	26	90%
No	2	7%
Ocasionalmente	1	3,5%
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

5. ¿Usted ha utilizado google classroom para impartir sus clases?

[Más detalles](#)

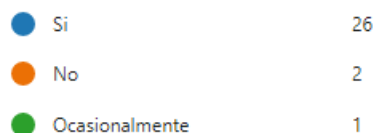


Figura 23. Plataforma virtual Google Classroom para impartir sus clases.

### **Análisis:**

En la pregunta que se realizó a los docentes sobre el uso de la plataforma virtual Google Classroom para impartir sus clases 26 de cada 29 docentes han utilizado la plataforma virtual Google Classroom para impartir sus clases y el restante no han utilizado el aula virtual. Lo que demuestra que hay la predisposición de los docentes por el uso de la tecnología y su incorporación en los procesos educativos.

Tabla 6. Uso de Google Classroom para realizar la planeación, evaluación u otras actividades académicas.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	25	86%
No	1	4%
Ocasionalmente	3	10%
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

6. ¿Usted ha usado Google Classroom para realizar planeaciones, evaluaciones u otras actividades académicas?

[Más detalles](#)

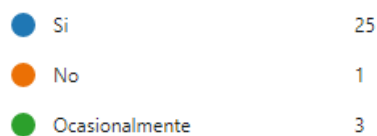


Figura 24. Uso de Google Classroom para realizar la planeación, evaluación u otras actividades académicas.

### **Análisis:**

En cuanto a la pregunta sobre el uso de classroom para elaborar planificaciones entre otras actividades los docentes encuestados respondieron que 25 de cada 29 docentes han utilizado Google Classroom para las actividades académicas y el resto lo han

utilizado poco o muy poco. Esto permite analizar que el personal docente tiene conocimiento de la funcionalidad de la plataforma.

Tabla 7. Principal beneficio del uso de Google Classroom.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Crear ambientes de aprendizaje	12	41%
Herramienta de apoyo alternativa	10	34%
Promueve el interés y la motivación	7	25%
Tiene poca utilidad	0	0%
Ninguna de las anteriores	0	0%
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

7. ¿Cual cree usted es el principal beneficio del uso de Google Classroom?

[Más detalles](#)

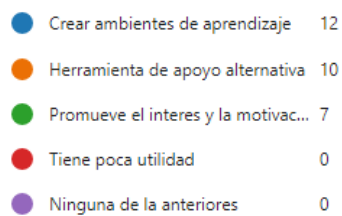


Figura 25. Principal beneficio del uso de Google Classroom.

**Análisis:**

De acuerdo con la encuesta 12 encuestados señalaron que el principal beneficio sobre el uso de Google Classroom es crear ambiente de aprendizajes, 10 señalan



que es una herramienta de apoyo alternativa, y el resto de encuestados creen que promueven el interés y la motivación a los estudiantes.

Tabla 8. El uso de esta plataforma virtual educativa es útil para el desarrollo de su clase.

	Frecuencia	Porcentaje
Aumenta el interés del estudiante en el aprendizaje autónomo	18	62%
Incentiva el desarrollo de clase de manera interactiva	5	17%
Agilita la entrega de deberes y actividades	4	14%
Facilita la toma de pruebas diagnósticas, formativas y sumativas.	2	7%
Ninguna de las anteriores	0	0%
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

8. ¿Cual cree usted es la mayor utilidad de la plataforma Google Classroom en el desarrollo de sus clases?

[Más detalles](#)

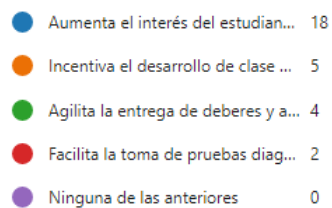


Figura 26. El uso de esta plataforma virtual educativa es útil para el desarrollo de su clase.

### Análisis:

De acuerdo con la encuesta 18 de cada 29 considera que el uso de la plataforma virtual educativa es útil para el desarrollo de sus clases y 5 de cada 29 incentiva el

desarrollo de clase de manera interactiva, 4 cree que agiliza la entrega de deberes y actividades, por último 2 piensan que facilita la toma de pruebas diagnósticas, formativas y Sumativas. En consecuencia, la plataforma virtual si motiva a la educación, en contraste con la utilización de redes sociales como forma de dar clases.

Tabla 9. Tecnología para implementar una plataforma virtual.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	28	97%
No	1	3%
<b>Total</b>	29	100%

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

9. ¿Considera usted que la comunidad educativa cuenta con la tecnología para implementar la plataforma virtual?

[Más detalles](#)



Figura 27. Tecnología para implementar una plataforma virtual.

### **Análisis:**

Como resultado de la pregunta realizada a los docentes sobre la tecnología para implementar una plataforma virtual, 28 de cada 29 docentes creen que los estudiantes cuentan con tecnología para implementar una plataforma virtual y 1 de cada 29 opina

que no cuentan, en conclusión, vemos que si podría implementar una plataforma virtual ya que la mayoría de estudiantes si cuenta con la tecnología suficiente.

Tabla 10. Nivel de satisfacción tiene usted sobre Google Classroom.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy satisfecho	28	97%
Satisfecho	1	3%
Poco satisfecho	0	0%
Nada satisfecho	0	0%
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

10. ¿Que nivel de satisfacción tiene usted sobre Google Classroom

[Más detalles](#)

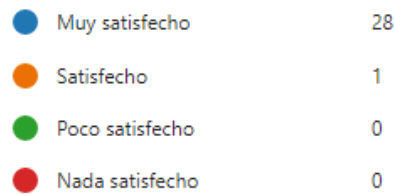


Figura 28. Nivel de satisfacción tiene usted sobre Google Classroom.

**Análisis:**

En cuanto a la pregunta sobre el nivel de satisfacción tiene usted sobre Google Classroom los docentes encuestados respondieron lo siguiente, 28 de cada 29 está muy satisfecho y 1 de cada 29 está satisfecho, quiere decir que si tiene mucha aceptación por los docentes por lo que permite que este proyecto sea factible.

## ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA ALBORADA

Tabla 11. Tipo de plataforma educativa virtual que conoce

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Teams	121	61%
Google Classroom	75	38%
Milaulas	2	0,5%
Otras	2	0,5%
<b>Total</b>	200	100%

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

### 1. ¿Qué tipo de plataforma educativa virtual conoce usted?

[Más detalles](#)

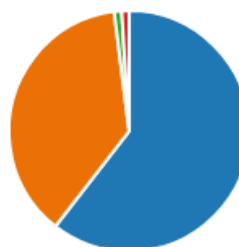
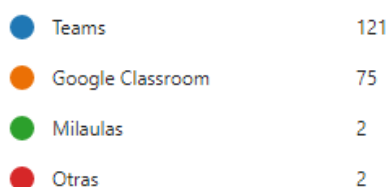


Figura 29. Tipo de plataforma educativa virtual que conoce.

### **Análisis:**

En la pregunta realizada a los estudiantes sobre el tipo de plataforma educativa virtual que conoce de los 200 encuestados 121 conocen el Teams, 75 Google Classroom esta corresponde a un poco más de la mitad, 2 conocen Milaulas, y otros 2 conocen

cualquier otra plataforma virtual. Es importante destacar que teams es la plataforma proporcionada por el estado por lo que no sorprende este resultado y que Classroom a pesar de no ser obligatorio tiene una aceptación mayoritaria frente a las demás plataformas eso indica que su aplicación es factible.

Tabla 12. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para su aprendizaje.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	17	9%
Casi siempre	21	10%
Regular	128	64%
Poco	34	17%
Ninguno	0	0%
<b>Total</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

2. ¿Usted ha usado la plataforma educativa Google Classroom para su aprendizaje?

[Más detalles](#)

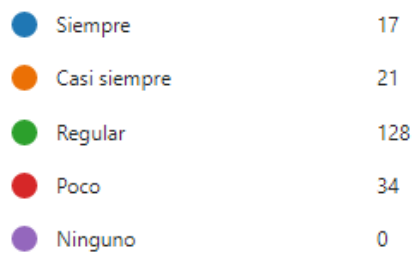


Figura 30. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para su aprendizaje.

### **Análisis:**

En cuanto a la pregunta realizada a los estudiantes sobre el uso de Google Classroom para su aprendizaje 38 estudiantes utilizan siempre y casi siempre la plataforma educativa Google Classroom para su aprendizaje, 128 utilizan regularmente y 34

poco, en conclusión, vemos que hay un gran porcentaje de desconocimiento. Lo que indica que es importante que se le ofrezca una plataforma amigable para el desarrollo de los procesos educativos para que sea del agrado del estudiantado y motive su uso constantemente.

Tabla 13. Plataforma Google Classroom para compartir y enviar trabajos de sus docentes.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	15	7%
Casi siempre	22	11%
Regular	124	62%
Poco	39	20%
Ninguno	0	0%
<b>Total</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

3. ¿Usted ha utilizado la plataforma Google Classroom para compartir y enviar trabajos de sus docentes

[Más detalles](#)

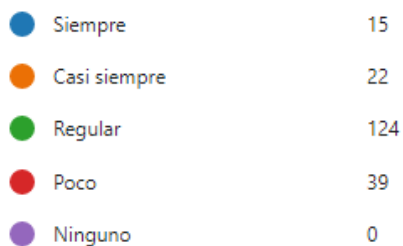


Figura 31. Plataforma Google Classroom para compartir y enviar trabajos de sus docentes.

### **Análisis:**

En cuanto a la pregunta sobre la plataforma Google Classroom para compartir y enviar trabajos de sus docentes, 15 dicen que usan la plataforma Google Classroom

para compartir y enviar trabajos, 22 casi siempre, 124 en forma regular, y 39 dicen que poco, en conclusión, tenemos que más de la mitad de los encuestados tienden a enviar por medio de la plataforma los trabajos.

Tabla 14. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para el aprendizaje de las asignaturas.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Muy satisfecho	17	9%
Satisfecho	115	58%
Mediamente satisfecho	62	31%
Insatisfecho	6	2%
Totalmente Insatisfecho	0	%
<b>Total</b>	<b>200</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

4. ¿Que nivel de satisfacción tiene del uso de la plataforma Google Classroom para el aprendizaje de las asignaturas

[Más detalles](#)

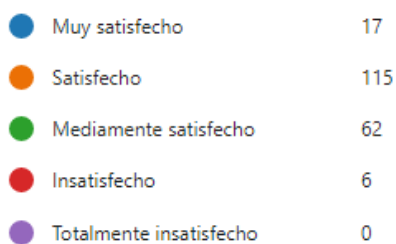


Figura 32. Uso de la plataforma educativa Google Classroom para el aprendizaje de las asignaturas.

**Análisis:**

De acuerdo con la encuesta 17 están muy satisfecho y 115 están satisfecho de la utilización de la plataforma educativa Google Classroom para el aprendizaje de las

asignaturas de clases, 62 medianamente satisfecho, 6 insatisfecho, llegando a la conclusión que la plataforma educativa es muy útil en el proceso de enseñanza – aprendizaje con un 67% de satisfacción acumulado.

Tabla 15. Herramientas tecnológicas de estudiante.

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Computadora	56	12%
Internet	196	42%
Celular	195	41%
Tablet	23	5%
Ninguna de las anteriores	0	%
<b>Total</b>	<b>470</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Ing. José Luis Naranjo

#### 5. ¿Que herramienta tecnológica usted posee?

[Más detalles](#)

<span style="color: blue;">●</span> Computadora	56
<span style="color: orange;">●</span> Internet	196
<span style="color: green;">●</span> Celular	195
<span style="color: red;">●</span> Tablet	23
<span style="color: purple;">●</span> Ninguna de las anteriores	0



Figura 33. Herramientas tecnológicas de estudiante.


#### **Análisis:**

Sobre la pregunta sobre las herramientas tecnológicas que posee el estudiante 56 de 200 estudiantes cuentan con computadora, 196 tienen internet, 23 estudiantes tienen Tablet, 195 cuentan con celular como conclusión tenemos que si poseen herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza – aprendizaje en forma



virtual. Lo que le suma factibilidad al proceso de aplicación de la plataforma en los procesos educativos.

## Anexo 2

		<b>UNIDAD EDUCATIVA “LA ALBORADA”</b>			<b>2022-2023</b>	
<b>PLAN CURRICULAR ANUAL</b>						
<b>1. DATOS INFORMATIVOS</b>						
<b>Área:</b>	Cultura Física			<b>Asignatura:</b>	Cultura Física	
<b>Docente(s):</b>	Ing. José Luis Naranjo					
<b>Grado/cursó:</b>	8vo, 9no, 10mo		<b>Nivel Educativo:</b>	Básica Superior		
<b>2. TIEMPO</b>						
<b>Carga horaria semanal</b>	<b>No. Semanas de trabajo</b>	<b>de</b>	<b>Evaluación del aprendizaje e imprevistos</b>	<b>Total, de semanas clases</b>	<b>Total, de periodos</b>	
2	40		4	36	72	
<b>3. OBJETIVOS GENERALES</b>						
<b>Objetivos del área</b>			<b>Objetivos del grado/cursó</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>OG.EF.2. Asociar y transferir conocimientos de otros campos disciplinares, para optimizar su desempeño en las prácticas corporales.</li> <li>OG.EF.3. Resolver de manera eficaz las situaciones presentes en las prácticas corporales (deportes, danzas, juegos, entre otras), teniendo claridad sobre sus objetivos, lógicas e implicaciones, según los niveles de participación en los que se involucre (recreativo, federativo, de alto rendimiento, etc.).</li> <li>OG.EF.4. Profundizar en el desarrollo psicomotriz y la mejora de la condición física de modo seguro y saludable, de acuerdo a las necesidades individuales y colectivas del educando en función de las prácticas corporales que elija.</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>O.EF.4.1. Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura</li> <li>O.EF.4.3. Reconocerse capaz de participar de manera eficaz y confortable en prácticas corporales individualmente y con otras personas.</li> <li>O.EF.4.4. Participar autónomamente en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.</li> <li>O.EF.4.5. Profundizar en la comprensión de sí como sujeto corporal y contextualizado, contribuyendo a la participación autónoma y crítica en prácticas corporales en el entorno escolar y en su vida fuera de las instituciones educativas.</li> </ul>			
<b>4. EJES TRANSVERSALES:</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>La interculturalidad</li> <li>La formación de una ciudadanía democrática</li> <li>El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes</li> <li>La educación sexual en los jóvenes</li> <li>Protección del Medio Ambiente</li> </ul>			

5. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN							
N.º	Título de la unidad de planificación	Objetivos específicos de la unidad de planificación	Contenidos**		Orientaciones metodológicas	Evaluación***	Duración en semanas
			○ Básicos Imprescindibles	○ Básico Deseables			
Bloque Curricular 1	<b>RELACIONES ENTRE PRÁCTICAS CORPORALES Y SALUD.</b>	O.EF.4.9 Reconocer y valorar los sentidos y significados que se construyen y se transmiten, mediante las prácticas corporales en diversas culturas.	<p>EF.4.6.1. Reconocer los conocimientos corporales y ejercitaciones necesarios para lograr el objetivo personal propuesto en la participación de la práctica corporal.</p> <p>EF.4.6.2. Construir maneras de estar y permanecer saludables (equilibrio emocional, corporal, ambiental, entre otros), a partir del reconocimiento de los posibles beneficios a corto y largo plazo que aporta la participación en diferentes prácticas corporales, dentro y fuera de la institución educativa.</p> <p>EF.4.6.3. Reconocer la relación entre la actividad corporal confortable y placentera, con el bienestar/salud personal y ambiental, para evitar malestares producidos por el sedentarismo o la inadecuada realización de actividades físicas.</p> <p>EF.4.6.4. Explorar e identificar los posibles cambios corporales que se producen durante y después de la realización de la práctica corporal, para ser cuidadosos y disfrutar de los beneficios que la misma produce.</p> <p>EF.4.6.5. Identificar la importancia del acondicionamiento corporal previo a la realización de prácticas corporales y</p>	Reconocer que la condición física de partida es fundamental para poder realizar mejoras pertinentes al trabajo de cada uno de ellos.	<p>I.EF.4.4.1. Crea diversas prácticas corporales expresivo-comunicativas, expresando y comunicando percepciones, sensaciones y estados de ánimos en escenarios individuales y grupales, identificando recursos necesarios y elementos que favorecen y obstaculizan su participación, otorgándole sentidos y significados a su creación. (J.4., I.1.)</p> <p>I.EF.4.4.2. Recrea diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas, utilizando diferentes recursos y reconociendo la pertenencia cultural de las mismas a sus contextos de origen (grupos, regiones, etc.). (I.3., S.2.)</p>		

			<p>realizarlo para disminuir los riesgos de lesiones y promover el cuidado de si, de sus pares.</p> <p>EF.4.6.6. Identificar las habilidades motrices que se deben mejorar y ejercitarlas de forma segura y saludable, para lograr el objetivo de las prácticas corporales que realiza.</p>		<p>I.EF.4.7.1. Participa en diferentes prácticas corporales individuales y/o colectivas de manera segura, identificando las razones que le permiten elegirlos, valorando y respetando las diferencias sociales y personales en la práctica de las mismas. (I.3., S.3.)</p>	
--	--	--	---	--	--	--

<p><b>Bloque Curricular 2.</b></p>	<p><b>PRÁCTICAS GIMNÁSTICAS</b></p>	<p>O.EF.4.4 Participar autónomamente en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.</p>	<p>EF.4.2.1. Diferenciar habilidades motrices básicas (caminar, correr, lanzar y saltar) de ejercicios contruidos (acrobacias, posiciones invertidas, destrezas, entre otros) y practicar con diferentes grados de dificultad, realizando los ajustes corporales necesarios para poder ejecutarlos de manera segura y placentera.</p> <p>EF.4.2.2. Reconocer la condición física (capacidad que tiene los sujetos para realizar actividad física) como un estado inherente a cada sujeto, que puede mejorarse o deteriorarse en función de las propias acciones, para tomar decisiones tendientes a optimizarla.</p> <p>EF.4.2.3. Construir grupalmente (con y sin elementos: pañuelos, cuerdas, ulas, cintas, pelotas, bastones y clavos) composiciones gimnásticas y coreografías, identificando las características, utilizando los desplazamientos gimnásticos como enlaces y acordando pautas de trabajo colectivo para encontrar maneras seguras, eficaces y placenteras de realizarlas.</p> <p>EF.4.2.4. Reconocer la importancia de las capacidades coordinativas en la manipulación de elementos para mejorar su dominio, durante la participación en prácticas gimnásticas.</p> <p>EF.4.2.5. Asociar y transferir los ejercicios, destrezas y acrobacias aprendidas a otras prácticas corporales colectivas,</p>	<p>Evaluar las diferentes posibilidades de participación que construyen los y las estudiantes en diversas prácticas lúdicas, enfatizando las diferencias que existen entre los juegos y los deportes.</p>	<p>I.EF.4.3.1. Establece diferencias entre habilidades motrices básicas de ejercicios contruidos, que le permiten transferir a otras prácticas corporales de manera eficaz y segura, ejercicios, destrezas y acrobacias gimnásticas. (I.1., S.3.)</p> <p>I.EF.4.3.2. Construye con pares, de manera segura, eficaz y placentera composiciones y coreografías gimnásticas, asociando habilidades motrices básicas, desplazamientos y enlaces gimnásticos, acuerdos y cuidados colectivos en función del entorno. (J.1., I.2.)</p> <p>I.EF.4.3.3. Identifica posibles cambios corporales producidos por la realización de prácticas gimnásticas, reconociendo y teniendo en cuenta su</p>	
------------------------------------	-------------------------------------	--	--	---	---	--

			considerando las condiciones espaciales, temporales, recursos requeridos, y la necesidad de acuerdos grupales para su realización de modo saludable, seguro y placentero.		condición física de partida.(S.3.)	
<b>Bloque Curricular 3.</b>	<b>PRÁCTICAS CORPORALES EXPRESIVO-COMUNICATIVAS</b>	O.EF.4.5. Participar autónomamente en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas, gimnásticas y deportivas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.	<p>EF.4.3.1. Expresar y comunicar percepciones, sensaciones y estados de ánimos en composiciones expresivas (individuales y colectivas), incorporando recursos (música, escenografía, luces, combinación de prácticas, tipos de lenguajes, etc.) que permitan una construcción escénica para ser presentada ante un público (de pares, institucional o comunitario).</p> <p>EF.4.3.2. Reconocer diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas (danzas, teatralizaciones o circo), como rasgos representativos de la identidad cultural de un grupo o región.</p> <p>EF.4.3.3. Identificar y diferenciar los recursos expresivos (intencionalidad de movimiento, sensaciones, estados de ánimo, gestos, uso del tiempo y espacio, entre otros) de aquellos recursos que enriquecen los montajes escénicos (música,</p>	El criterio de evaluación presente guarda relación con aquellos saberes que el niño y la niña construyen de manera colectiva, en la realización de prácticas gimnásticas.	<p>I.EF.4.5.1. Construye espacios escénicos individuales y colectivos en los que pueda vincular saberes de otras áreas, utilizando diferentes recursos expresivos (percepciones, sensaciones, estados de ánimo, música, vestuarios, entre otras), reconociendo los beneficios y las posibilidades que ofrecen la realización de improvisaciones, ensayos, coreografías y composiciones. (I.3., S.4.)</p> <p>I.EF.4.5.2. Construye con pares espacios de confianza, respeto, colaboración y</p>	

		<p>escenografía, luces, combinación de prácticas, tipos de lenguajes, etc.) para mejorar la participación en diferentes prácticas expresivo-comunicativas.</p> <p>EF.4.3.4. Vincular las prácticas corporales expresivo-comunicativas populares (fiestas, rituales ancestrales, danzas callejeras, carnavales, entre otros) a los significados de origen para resignificarlas y recrearlas, reconociendo el aporte que realizan a la identidad cultural de una comunidad.</p> <p>EF.4.3.5. Reconocer aquellos elementos que favorecen u obstaculizan su participación en las prácticas corporales expresivo-comunicativas (confianza, vergüenza, timidez, respeto, entre otras) y poner en práctica estrategias para mejorar sus intervenciones.</p> <p>EF.4.3.6. Reconocer la importancia de construir espacios colectivos colaborativos de confianza y respeto entre pares, para construir producciones expresivas comunicativas de manera placentera y segura, según los roles propios y de cada participante (protagonista, espectador).</p> <p>EF.4.3.7. Elaborar, comunicar, reproducir e interpretar mensajes en contextos escénicos, que vinculen la creación de prácticas corporales expresivo-comunicativas (danzas, teatralizaciones, circos, coreografías, kermes, celebración)</p>		<p>seguridad antes y durante la presentación, frente a un público, de diferentes prácticas corporales expresivo-comunicativas. (J.2., S.1.)</p>	
--	--	---	--	---	--

			<p>con saberes de otras áreas, para ser presentados ante un público.</p> <p>EF.4.3.8. Reconocer las diferencias y posibilidades que brindan la improvisación y el ensayo, en relación a los objetivos de las prácticas corporales expresivo-comunicativas e incorporar el ensayo como una práctica gimnástica (repetitiva/sistemática) que permite mejorar el desempeño en las presentaciones.</p>			
<b>Bloque Curricular 4.</b>	<b>PRÁCTICAS DEPORTIVAS</b>	<p>O.EF.4.5. Profundizar en la comprensión de sí como sujeto corporal y contextualizado, contribuyendo a la participación autónoma y crítica en prácticas corporales en el entorno escolar y en su vida fuera de las instituciones educativas</p>	<p>EF.4.4.1. Practicar diferentes tipos de deportes (individuales y colectivos; cerrados y abiertos; al aire libre o en espacios cubiertos; de invasión, en la naturaleza, entre otras), identificando similitudes y diferencias entre ellos, y reconocer modos de participación según ámbito deportivo (recreativo, federativo, de alto rendimiento, entre otros), para considerar requisitos necesarios que le permitan continuar practicándolo.</p> <p>EF.4.4.2. Reconocer las diferencias entre competencia y exitismo, para comprender la importancia de la participación en prácticas deportivas recreativas.</p> <p>EF.4.4.3. Identificar las diferencias entre las reglas en los deportes (institucionalizada) y en los juegos (adaptables, modificables, flexibles), para reconocer las posibilidades de participación y posibles modos de intervención en los mismos.</p>	<p>Guiar una propuesta de evaluación, que habilite a los y las estudiantes a participar en diferentes juegos de iniciación a las lógicas de juegos deportivos, sin abordar la complejidad de las estructuras del juego que poseen los deportes, en su expresión más rigurosa.</p>	<p>I.EF.4.6.1. Participa de manera colaborativa y segura en diversas prácticas deportivas, identificando las características que las diferencian de los juegos (reglas, lógicas, objetivos, entre otros) y la necesidad del trabajo en equipo y el juego limpio. (I.4., S.4.)</p> <p>I.EF.4.6.2. Construye estrategias individuales y colectivas empleando las técnicas y tácticas más efectivas, en la resolución de las situaciones problemas que presentan los deportes y los juegos. (I.1., S.3.)</p>	



			<p>EF.4.4.4. Participar en deportes, juegos deportivos y juegos modificados comprendiendo sus diferentes lógicas (bate y campo, invasión, cancha dividida, blanco y diana), objetivos y reglas utilizando diferentes tácticas y estrategias para resolver los problemas que se presentan, asumiendo un rol y valorando la importancia de la ayuda y el trabajo en equipo, como indispensable para lograr el objetivo de dichas prácticas.</p> <p>EF.4.4.5. Explorar y practicar maneras efectivas de resolver técnica y tácticamente los objetivos de deportes y juegos deportivos, reconociendo la posibilidad de mejorarlas para optimizar la propia participación y la del equipo, durante la práctica de los mismos.</p> <p>EF.4.4.6. Reconocer la importancia del cuidado de sí y de las demás personas en la práctica de deportes y juegos deportivos, identificando al adversario como compañero necesario para poder participar en ellas.</p> <p>EF.4.4.7. Comprender y poner en práctica el concepto de juego limpio (fair play) traducido en acciones y decisiones, y su relación con el respeto de acuerdos (reglas o pautas), como requisito necesario para jugar con otras personas.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

<b>6. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA (Utilizar normas APA VI edición)</b>		<b>7. OBSERVACIONES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ministerio del Deporte (2008). Planificación curricular del área de Cultura Física para el sistema escolarizado del país. Quito: s/e.</li> <li>Secretaría Nacional del Deporte, Educación Física y Recreación (SENADER), Ministerio de Educación y Culturas (2003). Programa de estudio y guía didáctica. Área de Cultura Física. Nivel medio. 8vo, 9no, 10mo año de la E.B. 1ero, 2do y 3ero de Bachillerato. Quito: s/e.</li> <li>Ministerio de Educación y Culturas (2016). Programa de estudio y guía didáctica curricular. Área de Cultura Física. Nivel preparatoria Nivel medio. nivel superior 8vo, 9no, 10mo año de la E.B. 1ero, 2do y 3ero de Bachillerato. Quito: s/e.</li> </ul>		<p><i>Se consignarán las novedades en el cumplimiento de la planificación. Además, puede sugerir ajustes para el mejor cumplimiento de lo planificado.</i></p>
<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>DOCENTE:</b> <i>Ing. José Luis Naranjo</i>	<b>DOCENTE:</b> <b>Lic. José Suña</b>	<b>DOCENTE:</b> <b>MSc. Virginia Flores</b>
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

