

Presencialidad versus virtualidad: Una dualidad emergente en el campo de la educación física, deporte y recreación en tiempos de confinamiento

**Presentiality versus virtuality: an emerging duality
In the field of physical education, sports and recreation in times of confinement**

Milton José Morales Vielma

<http://orcid.org/0000-0001-9074-5951>

Universidad de Carabobo

mmvielma@hotmail.com

Geovanni Antonio Urdaneta Urdaneta

<http://orcid.org/0000-0002-9536-5277>

Universidad Popular del Cesar

geovaur@hotmail.com

Marggily Oramaica Morales Vielma

Universidad de Carabobo

oramaica23@hotmail.com

RESUMEN

El propósito del presente estudio fue analizar la praxis educativa en la presencialidad versus virtualidad como dualidad emergente en el campo de la educación física, deporte y recreación en tiempos de confinamiento. Para el logro de tal fin, se examinaron aspectos o categorías de análisis que inciden en la clase de educación física, deporte y recreación desde esas modalidades en tiempo de pandemia y, cómo se vislumbra en pospandemia. Metodológicamente se desarrolló una investigación de corte exploratorio, bajo la modalidad documental con diseño bibliográfico, con el fin de estudiar sistemáticamente las características o aspectos en los fenómenos abordados bajo los postulados teóricos de Fermoso (2005), Pérez, Urdaneta, Casanova (2018), Delgado (1992), Bargueño y otros (2010), Morales, Urdaneta y Chirinos (2020), Laviña y Mengual (2008), Hernández (2006) y Córdoba (2020) entre otros. Entre los hallazgos se evidenció que la educación virtual debe adoptar aspectos de la educación presencial desde el punto de vista de la gestión innovadora constructivista como estrategia, ya que la educación del futuro se vislumbra prospectivamente bajo una dualidad paradigmática emergente con sentido en lo virtual y presencial centrado en los estudiantes con el seguimiento y acompañamiento de un equipo multidisciplinario, siendo el docente el guía facilitador de herramientas virtuales innovadoras para el campo de la educación física, deporte y recreación. Este accionar estar inserto en la concepción constructivista del proceso enseñanza aprendizaje vinculado a un diseño curricular abierto, flexible, innovador, consonó con la realidad y necesidades del alumno. Esta alternativa de mejora permitirá superar la hegemonía de los currículos tradicionales, para dar paso a un modelo dual entre lo presencial y virtual con influencia de los pilares del saber (ser, hacer, conocer y convivir) propuestos por la Unesco y respetando los lineamientos de bioseguridad pospandémica establecidos por la organización mundial de la salud.

Palabras clave: Presencialidad, Virtualidad, Confinamiento, Dualidad emergente, Educación física.

ABSTRACT

The purpose of the present study was to analyze the educational praxis in face-to-face versus virtuality as an emerging duality in the field of physical education, sport and recreation in times of confinement. To achieve this end, aspects or analysis categories that affect physical education, sports and recreation classes were examined from these modalities in times of pandemic and how it is seen in post-pandemic. Methodologically, exploratory research was developed, under the documentary modality with bibliographic design, in order to systematically study the characteristics or aspects in the phenomena approached under the theoretical postulates of Fermoso (2005), Pérez, Urdaneta, Casanova (2018), Delgado (1992), Bargueño and others (2010), Morales, Urdaneta and Chirinos (2020), Laviña and Mengual (2008), Hernández (2006) and Córdoba (2020) among others. Among the findings, it was evidenced that virtual education must adopt aspects of face-to-face education from the point of view of constructivist innovative management as a strategy, since the education of the future is glimpsed prospectively under an emerging paradigmatic duality with meaning in virtual and face-to-face focused on students with the monitoring and accompaniment of a multidisciplinary team, the teacher being the facilitator guide of innovative virtual tools for the field of physical education, sports and recreation. This action is inserted in the constructivist conception of the teaching-learning process linked to an open, flexible, innovative curricular design, consistent with the reality and needs of the student. This alternative for improvement will allow overcoming the hegemony of traditional curricula, to give way to a dual model between face-to-face and virtual, influenced by the pillars of knowledge (being, doing, knowing and living together) proposed by Unesco and respecting the guidelines of Post-pandemic biosecurity established by the world health organization.

Key words: Presence, Virtuality, Confinement, Emerging duality, Physical education.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la realidad que viven los países y las organizaciones sociales ante los cambios, impulsados por la competencia globalizada, la tecnología de punta, las políticas públicas, las exigencias de las ciencias aplicadas al deporte, la necesidad de la población, las nuevas tecnologías de información y comunicación, las redes del conocimiento y más reciente la pandemia del covid 19 decretada el 17 de febrero de 2020 por la Organización Mundial de la Salud [OMS] hacen que las naciones, las empresas públicas, privadas, las organizaciones educativas y los entes de gestión deportiva enfrente grandes retos y desafíos donde busquen soluciones viables a la situación, implementando

una cultura de prevención en medidas de bioseguridad, protocolos de salud, un cambio de conciencia ciudadana y un sistema estratégico educativo virtual propuesto por los lineamientos establecidos por la organización mundial de la salud y los gobiernos del orbe para que sea transformada en una ventaja competitiva al servicio de la sociedad, brindando seguridad y calidad de vida.

Ante esta realidad y prospectiva, la praxis educativa mundial se venía proyectando hacia cambios tecnológicos desde la tercera revolución industrial cuando surgen la tecnología (Telecomunicaciones, Electrónica, Tic y Pc) pasando de plataformas 2.0 a 4.0 o cuarta revolución industrial con la digitalización, (automatización, internet, nube, robótica) aunado al fenómeno de pandemia, el cual aceleró el proceso evolución en todos los ámbitos. La educación física, deporte y recreación no escapa a esta situación, experimentando transformaciones en aspectos curriculares, pedagógicos, metodológicos, bioéticos y bioseguridad.

En el marco de este escenario cambiante, la educación y sus instituciones no han sido ajenas a los adelantos de las tecnologías de la información y la comunicación, encontrando que la gestión en los recintos educativos en cuanto a alfabetización de los estudiantes, la construcción de materiales didácticos, la formación de los docentes y la comunicación con otros pares académicos; entre otros aspectos, se realiza con la ayuda de medios tecnológicos, sin perder el norte de los valores sociales.

Desde esa concepción ontológica, teleológica y pragmática, la educación es definida por Feroso (2005) como un proceso exclusivamente humano, intencional, intercomunicativo y espiritual, en virtud del cual se realizan con mayor plenitud la formación, personalización y socialización de los ciudadanos, apegados a las políticas de Estado. La misma recibe influencias de otras ramas como la antropología, sociología, psicología, pedagogía, entre otras, en busca de una formación integral del sujeto y su convivencia social.

En el mismo orden de ideas, la educación física ha experimentado su influencia en esta era cambiante. Según, Wuest y Bucher (1999) es un proceso educativo que emplea la actividad física como medio para ayudar a los individuos a que adquieran destrezas, aptitud física, conocimiento y actitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo y bienestar. En ese sentido por ser una disciplina pedagógica y una rama de la educación, centra su objetivo principal en el cuerpo humano desde diversas perspectivas: física, mental, social, emocional; así como, el mejoramiento en pro de un desarrollo holístico orientado hacia la formación deportiva y la lucha contra una vida sedentaria.

Es así, como en los diversos cuerpos educativos el individuo es formado mental y socialmente, se le enseñan oficios, técnicas, conocimientos, competencias. Asimismo, la educación física busca educarlo en el uso de su propio cuerpo, ya sea recreativo y atlético, o de simple salud y supervivencia, fortaleciendo los huesos, musculatura y funcionamiento en etapas cruciales del desarrollo humano.

La tendencia actual en materia de educación física esta direccionada a la explotación de la adaptabilidad y la versatilidad del cuerpo, enseñando a los jóvenes a lidiar físicamente con distintas situaciones o requerimientos, y aumentando así sus capacidades corporales. Esto además, complementado con una formación emocional de la sana competitividad, el trabajo de equipo y compañerismo, valoración de la diferencia y respeto por los derechos humanos. De lo planteado surge la necesidad de analizar la praxis educativa presencial con aspectos tradicionales versus la educación virtual en tiempos de confinamiento en el campo de la educación física, deporte y recreación, y cómo se vislumbra en la etapa pos-pandemia. A continuación, se indagará acerca de los referentes teóricos para la comprensión de la problemática objeto de estudio

Concepción de la clase de educación física tradicional

La educación tradicional presencial también conocido como modelo de transmisión, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor como un artesano, y su función

es explicar y explorar claramente sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje y memorización del alumno.

Al referirse a la educación del cuerpo no es simplemente con fines deportivos o recreativos, ni es exclusiva del mundo atlético o de las personalidades competitivas. Se sabe que la actividad física y su incursión ha jugado un rol vital en el equilibrio mental, social y físico de los individuos de letras, científicos, incluso pensadores, políticos, entre otros, es decir que la educación física y sus medios busca el desarrollo biopsicosocial del individuo y su incursión en la sociedad, sin importar sexo, raza, religión, estatus social, condición, ni profesión. En tal sentido, es común la utilización en la asignatura de educación física de prácticas de deportes, los ejercicios atléticos y rítmicos, los circuitos de entrenamiento, promoción de valores; así como, el abordaje de dinámicas grupales y actividades cooperativas.

Se observa una transición de la educación física de ser vista como producto a una concepción educativa centrada en el proceso, en contraposición al enfoque predominante en la praxis durante mucho tiempo que aún en la actualidad se observa la influencia en algunos diseños curriculares del modelo teórico basado en el conductismo; Sin embargo, a raíz de la globalización, las nuevas tecnologías, los cambios organizacionales, las actualización del currículo, los procesos investigativos y las necesidades de los estudiantes han permitido cambios relevantes en la sociedad del conocimiento vinculados a la manera de concebir la educación física, el deporte y la recreación asumiendo una concepción centrada en el proceso, surgiendo como reacción a la basada en el producto.

Desde esta óptica, se sitúa en el extremo opuesto como una concepción de carácter vivencial, plasmada en un paradigma que surgió como contestación al modelo educativo basado en el conductismo que se denominó constructivismo. El mismo es un planteamiento fundamentado en lo experiencial, en el proceso, donde no importan los resultados obtenidos. En este enfoque, el protagonista del proceso es el alumno, mientras el profesor asume un papel de orientador, facilitador y mediador, ofreciendo un diseño curricular abierto con las siguientes características:

Los objetivos son referenciales, no definidos operativamente, los contenidos son de carácter expresivo, más culturales, las tareas son más abiertas y adaptativas, buscando más la creación que la reproducción; predominando el componente lúdico – recreativo y la evaluación es cualitativa.

El alumno es el responsable de su propio proceso de aprendizaje, ya que es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirlo en esa tarea, es decir una visión constructivista del aprendizaje escolar obliga, en este nivel aceptarla incidencia de la enseñanza de cualquier tipo sobre los resultados del aprendizaje mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. (Barbera y otros 2000)

En relación con el profesor los autores citados anteriormente establecen que, su papel en la construcción del conocimiento se centra en orientar y guiar la dirección que señalan los saberes y formas culturales seleccionadas como contenidos de aprendizaje, es decir orientador o una guía cuya misión consiste en ajustar y engranar los procesos de construcción de los alumnos con los significados colectivos culturalmente organizados.

Por tal motivo, dentro del proceso educativo es importante tener presente los estilos de enseñanza aprendizaje que se utilizan en el campo de la educación física, deporte y recreación, que según Pérez, Urdaneta y Casanova (2018) son aspectos que se encuentran establecidos como patrones mentales, los cuales en un momento determinado pueden ser intervenibles, ya que cada vez, que se enfrentan a una situación de aprendizaje, éstos pueden modificarse. Señalan, además, que los estudiantes aprenden significativamente si enfatizan en la aplicación práctica de las ideas, en las teorías abstractas, en la experiencia concreta y en la observación reflexiva.

De esa manera, la educación física es la base educativa para el individuo en relación con su propio cuerpo: se le enseña a llevar a cabo diversos esfuerzos de manera saludable, ejercitarlo, a conocer sus limitaciones y a ponerlo en movimiento con fin de desarrollar habilidades y destrezas útiles para su vida.

En cuanto a los estilos de enseñanza tradicionales más utilizados para el área de la educación física, deporte y recreación, según Delgado (1992) no se dan de forma pura en su aplicación real, por lo que se tiende a agruparlos en categorías más amplias con características comunes entre los cuales se tienen:

1. Estilos tradicionales: Son aquellos que se caracterizan por el máximo control del profesor sobre las decisiones que afectan al proceso de enseñanza aprendizaje, los más comunes son:

Mando directo: Fundamentado en el orden y estilo de la gimnasia tradicional. El maestro determina la actividad a realizar, con unas normas que fijan la calidad/exactitud del ejercicio (modelo), manteniendo una organización fija y teniendo el profesor una posición externa.

Modificación mando directo: Ejecución de la tarea al ritmo más apropiado a sus características, ubicación menos rígida y comunicación más directa con el docente.

Asignación de tareas: Después de la explicación y/o demostración de la tarea se produce una dispersión de los alumnos que comienzan a trabajar a su propio ritmo. El alumno se hace más responsable de su actuación y puede adaptar la tarea a sus posibilidades. El profesor se ve liberado de dirigir la acción y puede utilizar más tiempo en retroalimentaciones.

2. Estilos individualizadores: Son aquellos que se caracterizan por atender fundamentalmente las diferencias respecto a capacidades, ritmos de aprendizaje, intereses, entre los más comunes se encuentran:

Trabajo por grupos de nivel: Se parte de un diagnóstico previo. Estableciendo cuantos niveles desee, formando un grupo para cada nivel. Se tratará el mismo contenido, pero en diferentes escalones, siendo la información inicial diferente en cada grupo.

Trabajo por grupos de intereses: Similar a la anterior, pero esta vez los grupos se dividirán en función de sus gustos, debiendo dar a elegir entre contenidos que consigan el objetivo que pretendemos.

Enseñanza modular: Igual que la individualización por intereses, pero será necesario que haya dos profesores, cada uno dirigirá a un grupo.

Programas individuales: El alumno va con libertad para seleccionar el lugar donde realizará las tareas programadas (la cual vendrá descrita en una hoja de tareas, con gráfico). El alumno deberá leer, realizar y anotar en su ficha.

Enseñanza programada: Se utiliza para aspectos teóricos, con la ayuda de la informática y se basa en la comprobación inmediata de las respuestas dadas.

3. Estilos participativos: Son aquellos cuyo objetivo fundamental es que el alumno se involucre en el proceso de aprendizaje, buscando que observen a sus compañeros, les proporcionen feedback, los tutelen de alguna manera, los más utilizados son:

Enseñanza recíproca: Alumnos por parejas, uno será el ejecutante y el otro el observador (luego intercambiar roles). El observador tendrá una hoja de observación para anotar si están presentes o no en las ejecuciones los puntos clave que destacará el profesor. El conocimiento de resultados se lo dará el observador al ejecutante, mientras el profesor sólo se comunicará con el observador.

Grupos reducidos: Igual que el anterior, pero los grupos los forman mayor número de alumnos, de cuatro a seis, que asumirán diferentes roles: ejecutante, ayudante, observador.

Microenseñanza: Una serie de alumnos asumirá el rol de alumnos/as maestros/as. Después de una información a modo de introducción del maestro, es el alumno quien dará toda la información a los compañeros, pudiendo comunicarse el maestro sólo con los alumnos/as maestros/as.

4. Estilos socializadores: Es importante señalar que no existen estilos de enseñanza socializadores sino técnicas de socialización, cuya principal aplicación se centra en objetivos sociales y en los contenidos conceptuales y actitudinales. Algunas técnicas son: juego de roles, torbellino de ideas, philips 66, entre otros.

5. Estilos cognoscitivos: Son aquellos que intentan estimular un aprendizaje activo y significativo a través de la indagación y la experimentación motriz, lo que traslada la toma de decisiones al alumno, lo más usados son:

Descubrimiento guiado: Se fundamenta en una búsqueda de carácter cognitivo, siendo la mayoría de las soluciones aportadas de forma verbal. Se plantean preguntas cuya única respuesta válida (planteamiento convergente) constituyen los pasos de la progresión y éstos serán puestos en práctica de una manera motriz por los alumnos.

Resolución de problemas: La búsqueda será motriz. El profesor hace una pregunta general, la cual tiene varias soluciones validas (planteamiento divergente). Será conveniente una puesta en común con todas las soluciones aportadas y pasar a su ejecución en situaciones de juego.

6. Estilos creativos: En esta categoría se recogen los estilos que dejan libertad para la creación motriz. El profesor propondrá temas generales que orientarán globalmente el trabajo y el alumnado plantea los problemas a resolver.

Es de suma importancia que la clase de educación física, deporte y recreación, salga de la monotonía y el docente pueda utilizar los estilos de enseñanzas variando su aplicabilidad con estrategias innovadoras y creativas para alcanzar resultados óptimos en relación con lo planificado. Para ello, se requiere de acuerdo con los aportes de Barbera y otros (2000) asumir la concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza vincula con un planteamiento curricular abierto y flexible que rompa con la tradición de currículos cerrados y altamente centralizados.

En la misma línea de pensamiento, Burgueño y otros (2010) en su investigación titulada Educación Deportiva versus Enseñanza Tradicional: Influencia sobre la regulación motivacional en alumnado de Bachillerato establecen como aporte a la investigación un Modelo de Enseñanza Deportiva (MED), respecto al Modelo de Enseñanza Tradicional (MET), que favorece el desarrollo de las regulaciones más auto-determinadas de motivación(motivación intrínseca y regulación identificada) a favor de una reducción de las regulaciones motivacionales menos autodeterminadas (regulación externa y desmotivación) en estudiantes de bachillerato durante su proceso de enseñanza-aprendizaje en clase de Educación Física.

En este aspecto, el MED puede considerarse como un instrumento metodológico innovador, útil y poderoso para escapar de la rutina metodológica tanto del profesorado de educación física como del alumnado, pudiendo suscitar en el estudiante conductas autodeterminadas hacia la práctica deportiva regular en el tiempo libre, siendo recomendada su aplicación de modo combinado con otras metodologías de enseñanza de características semejantes o diferentes.

Desde la óptica de los investigadores, es pertinente que la clase de educación física, deporte y recreación busque un sentido constructivista respetando su praxis pedagógica con estrategias innovadoras que propicie la utilización de métodos integradores en función de las necesidades de los diferentes momentos de la etapa, de las distintas tareas y situaciones, de la diversidad del alumnado, de los diferentes tipos de formaciones, entre otros. Además, las estrategias que se usen con cualquier grupo deben variar frecuentemente como sea posible, evitando la monotonía que genera la repetición excesiva de las mismas técnicas o procesos.

Concepción de la clase de educación física virtual

El avance acelerado de la tecnología está asociado con los diferentes acontecimientos históricos: las guerras mundiales, la guerra fría, la globalización y mas reciente la pandemia del covid 19. De igual forma este desarrollo tecnológico y problemas

ha hecho que se dé una nueva forma de educar, sin dejar de lado el desarrollo de valores sociales, y transitar de una educación presencial a una educación virtual afectando todos los ámbitos, sustentado en la UNESCO (1998), quién define a la educación virtual como:

Entornos de aprendizajes que constituyen una forma totalmente nueva, en relación con la tecnología educativa... un programa informático - interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada. Son una innovación relativamente reciente y fruto de la convergencia de las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones que se ha intensificado durante los últimos diez años (Luanmo2016, 2016, p. 1).

La educación virtual, también llamada educación en línea, se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio, apoyándose en las nuevas tecnologías de la información y comunicación con el fin de instaurar una nueva modalidad de enseñar y aprender.

Por tal razón, la educación virtual es una modalidad de la educación a distancia; que implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, de las relaciones pedagógicas y de las nuevas tecnologías de información y comunicación, es decir no es simplemente una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica.

La educación y las instituciones educativas no han sido ajenas a los adelantos de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, actualmente la gestión de los centros educativos en cuanto a los procesos de alfabetización digital de los estudiantes, la construcción de materiales didácticos, la capacitación de los profesores, la comunicación con otros pares académicos, entre otras actividades inherentes a la praxis educativa, se realiza con la ayuda de medios tecnológicos.

Según Gaviria y Uribe (2006) plantean en su investigación sobre la propuesta de un software que la educación física encuentra en la guía curricular una herramienta virtual para la formación básica de profesores a través de las nuevas tecnologías de la información,

brinda la posibilidad de que el maestro se interrelacione e interactúe con sus pares académicos en los diferentes contextos académicos y sociales.

Este proyecto de capacitación que plantan los autores precitados como la “Guía Curricular en Educación Física para la formación de maestros” que hacen uso de las conversaciones en línea, chat, foro, correo electrónico y programas de educación virtual, se han constituido en medios significativos para facilitar la socialización del conocimiento profesional y disciplinar, elementos que son básicos en la conformación de nuevas comunidades académicas a nivel local, nacional e internacional, es un requisito fundamental en praxis virtual.

En la actualidad, la conformación de grupos y redes de conocimiento en los profesionales e investigadores de la educación física, se han apropiado del uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, facilitando la circulación de conocimientos y experiencias; aspectos que han constituido insumos para la cualificación y actualización permanente y a su vez fundamento para la construcción de planes y proyectos educativos en los campos de la educación formal, no formal e informal. Por tanto, es relevante tener presente que la transición de la educación presencial a lo virtual requiere de una serie de aspectos para que el proceso educativo en ambientes o entornos virtuales de aprendizajes se logro de manera eficaz y cumpla con los objetivos planificados.

Entre estos aspectos deben considerar: los tipos de redes (PAN, LAN, MAN, WAN, GAN), los tipos de entornos virtuales (e-learning, blog, wiki, redes sociales) ya que permiten el acceso a la información e intercambio de ideas, participación activa, socialización de temas, publicación de contenidos e interacción dentro de comunidades educativas de forma sincrónicas y asincrónicas, ofreciendo oportunidades a aquellas personas que no pueden asistir presencialmente a un espacio educativo.

En el mismo orden, se requiere tomar en cuenta la planificación del proceso formativo, el perfil y modelo del estudiante caracterizado por el nivel de comprensión de la

temática, los estilos de aprendizaje, los gustos del usuario a la hora de aprender, las características psicológicas, las metas, el entorno y su estrato social.

Otro aspecto para lograr un mejor desempeño, plantea Córdoba (2020) es la didáctica en la praxis virtual, ya que tiene como fin dirigir y orientar eficazmente el proceso educativo, teniendo en cuenta las metodologías, recursos disponibles, la planeación y normas vigentes, de los cuales hace uso el docente para lograr un mejor desempeño de los estudiantes, es decir que el proceso didáctico se estructura tomando en cuenta al educando, docente, objetivos, módulos o asignaturas de formación y los métodos o estilos de enseñanzas.

Asimismo, los contenidos, objetivos de aprendizaje y recursos didácticos son elementos primordiales a la hora de la planificación de la clase, ya que existen tareas académicas para desarrollar el contenido, entre ellas se pueden mencionar: la selección de información, procesamiento de la información, identificación de casos de estudios, presentación de opciones de contenidos y proponer lecturas complementarias.

Al referirse a los componentes curriculares antes mencionados, Laviña y Mengual (2008) afirman que los objetivos de aprendizaje son cualquier recurso digital que puede ser utilizado para apoyar el aprendizaje y permite tener enlaces a sitios externos o internos del ambiente virtual de aprendizaje (imágenes, videos, audio, entre otros). Asimismo, plantean que los recursos didácticos son cualquier material que se elabora con la intención de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje; además son herramientas que proporcionan al alumno información y le sirven como guía para su aprendizaje, entre ellos están: los organizadores gráficos interactivos, wikis, videos, blog o bitácora web, correo electrónico, pizarra digital interactiva, pizarrón compartido, foro de discusión, videoconferencia).

A manera de hacer la clase mas interactiva y motivadora para Morales y Urdaneta (2020) en su artículo científico intitulado Efectividad del uso de aplicaciones móviles de entrenamiento físico corporal en el rendimiento funcional de los usuarios en los gimnasios inteligentes, establecen los tipos de aplicaciones móviles que se utilizan en los procesos de

entrenamiento, los cuales pueden transferirse al campo de la educación física, deporte y recreación virtual, a manera de estrategia innovadora, entendiendo que la gran mayoría de la población estudiantil posee móviles inteligentes, laptops, tablet, procesadores y tecnología de punta, entre los más utilizados:

Aplicaciones de Ejercicios: Son aplicaciones que permiten llevar un registro de los entrenamientos realizados, cuantificando y consolidando estos datos para ofrecer a sus usuarios información sobre el avance en el logro de sus objetivos. Ejemplos: Runtastic, Strava, Nike Run Club, Fitbit, y Endomondo.

Aplicaciones de Nutrición: También llamadas “Contador de Calorías”. Son herramientas que permiten llevar un registro de todos los alimentos ingeridos por el usuario, cuantificando las calorías que éstos contienen e informando al usuario sobre la cantidad y tipo de alimentos que debe tomar para cumplir los objetivos trazados al inicio de su uso. Ejemplos: Runtastic Balance, Yazio, My Fitness Pal, My Plate y LoseIt.

Aplicaciones de Salud: Este tipo de aplicaciones es una mezcla de las de ejercicios y nutricionales, es decir, permite llevar el registro de las actividades físicas realizadas y las calorías consumidas mediante la alimentación. Ejemplos: Lifesum, Google Fit y Mi Fit.

Ante esta realidad, el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información constituye un dispositivo que ha transformado la forma de educar a las nuevas generaciones en algunos contextos culturales. No se puede desconocer que la presencia de la computadora, el internet, los smartphone y las redes del conocimiento hoy en día, es una realidad palpable y como tal, se encuentra en casi todos nuestros quehaceres diarios, sean estos de información, trabajo, esparcimiento o estudio.

En efecto, las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) han generado controversias y posiciones diversas, pero están ahí, forman parte de la cultura que nos rodea y con ellas se convive y se brindan posibilidades y oportunidades de desarrollo individual y social, como reflexión de este momento histórico que vive el mundo en todos

sus ámbitos producto de la pandemia del covid 19, se ve en la necesidad de trascender a la educación virtual.

Sin embargo, la educación y la escuela no han sido ajenas a estos avances que brindan la tecnología, y en especial la Internet, ellas han incidido significativamente en todos los niveles del mundo educativo. Según Pere Marqués (2005) los principales usos o funcionalidades que se le dan en la educación son las siguientes: (a) Alfabetización digital de los estudiantes (profesores y familias), (b) Uso personal (profesores, alumnos), (c) Acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos, (d) Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos, (e) Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, (f) Comunicación con las familias (a través de la Web del centro), (g) Comunicación con el entorno, (h) Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

El mismo autor considera que, las nuevas generaciones asimilan de manera natural esta nueva cultura que se va creando, asunto que para las personas de generaciones pasadas conlleva en repetidas ocasiones esfuerzos de formación, adaptación y la obligación de “desaprender” muchas cosas que en esta época se hacen de forma diferente o que ya no son funcionales: “Los más jóvenes no tienen el paso experiencial de haber vivido en una sociedad “más estática, sin embargo para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal”.

Es de suma importancia que la educación virtual adopte aspectos de la educación presencial tradicional desde el punto de vista de la gestión innovadora constructivista en tiempo de confinamiento como estrategia, ya que la educación del futuro se vislumbra prospectivamente bajo una dualidad paradigmática emergente con sentido en lo virtual y presencial centrado en los estudiantes bajo el seguimiento y acompañamiento de un equipo multidisciplinario, siendo el docente el guía facilitador de herramientas virtuales innovadoras para el campo de la educación física, deporte y recreación como lo establece Barbera y otros (2000).

METODOLOGÍA

La Investigación desarrollada se fundamentó en un paradigma cualitativo que según Hernández y Mendoza (2018, p.9) plantea que “trata de identificar, básicamente, la naturaleza profunda de realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones, producto de técnicas para recabar información, como la revisión de documentos y su interpretación” es de corte exploratorio, asumido bajo la modalidad documental, la cual según criterios de Fontaines (2012) se centra en el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos o electrónicos.

Este se caracterizó por la aplicación de un diseño teórico, sistematizado mediante el empleo de la técnica análisis de contenido con base en la estructura semántica que a juicio de Álvarez (2016, p.163) es “uno de los procedimientos que más se acerca a los postulados cualitativos desde sus propósitos; busca analizar mensajes, rasgos de personalidad, preocupaciones y otros aspectos subjetivos.”

Para ello, se hizo una revisión documental con diseño bibliográfico, que para Palella y Martins (2017, p.87), se fundamenta “en la revisión sistemática, rigurosa y profunda del material documental de cualquier clase. Se procura el análisis de los fenómenos o el establecimiento de la relación entre dos o más categoría”, con la finalidad de develar las discusiones generadas en el terreno de las tendencias de la praxis educativa en confinamiento y post pandemia con énfasis en el campo de la educación física, deporte y recreación. A partir de allí, se cristalizó la reflexión teórica objeto de estudio.

RESULTADOS

El análisis teórico del estudio sobre la presencialidad versus virtualidad en el campo de la educación física, deporte y recreación en tiempos de confinamiento: una dualidad emergente, permitió a los investigadores evidenciar aspectos relevantes al confrontar los referentes teóricos para la comprensión de la acción transformadora educativa en el proceso investigativo:

En relación con la praxis educativa se debe tener presente que para lograr los objetivos instruccionales e institucionales aspectos pedagógicos vinculados al proceso de la clase presencial y su transitar a lo virtual referido a:

Iniciar con un proceso de alfabetización digital del docente, alumnos y representantes. (Capacitación equipo multidisciplinario) con el fin del que el proceso didáctico virtual tome en cuenta al educando, docente, objetivos, módulos o asignaturas de formación y los métodos o estilos de enseñanzas, como lo menciona Córdoba (2020).

Propiciar el cambio en el espacio donde se desarrolla la clase, pasar de una cancha a la casa, sala, dormitorio u otro, por medio de un entorno virtual de aprendizaje, pero siempre cumpliendo con una planificación y momentos de la clase (inicio, desarrollo y cierre) como lo establece la Unesco (1998).

Fomentar la utilización de estilos de enseñanzas más consonó con la modalidad virtual sin perder la motivación, creatividad, innovación en la aplicación de estrategias de enseñanza aprendizaje. Lo importante es que el docente conozca y sepa aplicar el más adecuado a cada situación concreta, ya que la actividad docente estará favorecida por la alternabilidad de estilos de acuerdo a los objetivos instruccionales y competencias requeridas como lo plantea Delgado (1992).

Aplicar estrategias y recursos didácticos innovadores como herramientas del proceso de enseñanza aprendizaje que le proporcionan al alumno información y sirvan de guía para su aprendizaje, entre los más conocidos: los organizadores gráficos interactivos, wikis, videos, blog o bitácora web, correo electrónico, pizarra digital interactiva, pizarrón

compartido, foro de discusión, videoconferencia y apps móviles respetando el programa de la asignatura como lo conciben Laviña y Mengual (2008).

Utilizar como método el paradigma constructivista, ya que el mismo permite entregar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver una situación problemática. Según, Hernández (2006) los métodos o estrategias propuestos son múltiples y complementarios, ya que cualquier situación de aprendizaje está sometida a un gran número de variables como los contenidos, la edad de los estudiantes, la homogeneidad o heterogeneidad del grupo-clase, los conocimientos anteriores, el grado de motivación y los recursos con que se dispone. La actividad docente se verá enriquecida en la utilización de variedad de métodos y estilos.

Asumir la concepción del proceso como una dualidad emergente en el campo de la educación física, deporte y recreación en el marco pos confinamiento pandémico establece que las nuevas tecnologías de la información y comunicación, es una alternativa de solución , ya que actualmente encontramos software educativos que pueden hacer mediciones y cálculos a los deportistas, construir materiales didácticos para las disciplinas deportivas (balones, calzados, uniformes, entre otros.), escenarios deportivos (estadios, pistas sintéticas, gramas sintéticas, coliseos), y otros avances que han beneficiado a la sociedad del conocimiento en el campo de la cultura física, cuyas experiencias crean una fuerte tendencia a la conformación de comunidades y redes académicas en Educación Física virtuales.

Reflexionar que la educación virtual adopte aspectos de la educación presencial desde el punto de vista de la gestión innovadora constructivista estratégica, ya que la educación del futuro se vislumbra prospectivamente bajo una dualidad paradigmática emergente con sentido en lo virtual y presencial centrado en los estudiantes bajo el seguimiento y acompañamiento de un equipo multidisciplinario, siendo el docente el guía facilitador de herramientas virtuales innovadoras para el campo de la educación física, relacionando la concepción constructivista del proceso enseñanza aprendizaje vinculándola con un curricular abierto, flexible, innovador y consonó con la realidad que responda a las

necesidades del alumno y rompa límites curriculares tradicionales, centralizados por un modelo dual con influencia de los pilares del saber (ser, hacer, conocer y convivir) propuesto por la Unesco y respetando los lineamientos de bioseguridad pospandemia establecidos por la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2020).

REFLEXIONES FINALES

El análisis sobre la investigación presencialidad versus virtualidad en el campo de la educación física, deporte y recreación en tiempos de confinamiento, una dualidad emergente permitió desde la óptica teórica concluir sobre aspectos relacionados con las potencialidades, debilidades, necesidades y retos educativos.

Matriz Emergente desde la Acción

Potencialidades Educativas (PE)	Debilidades Educativas (DE)
Ofrece acceso al conocimiento de fronteras en el campo de la educación física, deporte y recreación.	Falta de formación tecnológica (alfabetismo informático) de los profesores, haciendo más difícil que se sientan cómodos utilizando estas nuevas herramientas.
Genera espacios para la construcción de proyectos educativos en el área con pertinencia profesional y pertenencia cultural.	Capacitación incompleta a los profesores en el manejo y uso didáctico de la computadora y la Internet dirigidos al manejo técnico de los equipos. En este aspecto se recomienda aprender de forma integrada haciendo uso del software en el área.
Genera bases conceptuales para posicionar a la educación física como proyecto educativo transversal.	
Vincula a los profesores de educación física con los docentes universitarios del área a través de medios virtuales (Redes de conocimiento).	Resistencia de algunos profesores en los procesos de capacitación para utilizar las tecnologías de la información y
Facilita la interacción del docente con	

el conocimiento científico, generando opciones para programar el campo de la educación física desde sus fundamentos teóricos.

comunicación.

Se recomienda el desarrollo de una política educativa que ponga mayor énfasis en acercar a los profesores y a los administradores a las tecnologías de la información, mediante procesos concebidos en función de las necesidades de los profesores y que los ayuden en su tarea educativa.

No contar con los equipos y redes de comunicaciones de punta.

Necesidades Educativas (NE)	Retos Educativos (RE)
Se requiere capacitación en el uso de medios tecnológicos e innovadores, que permitan a los profesores acceder a nuevas formas de aprendizaje y de formación en el campo de la educación física, deporte y recreación.	Generar un sistema de capacitación que a través de medios virtuales que contribuya a la formación de la comunidad académica en el campo de la educación física, deporte y recreación de forma presencial virtual.
Se requiere equipar a las instituciones educativas con tecnología de punta, computadoras y acceso a Internet, para poder implementar proyectos virtuales.	Aportar al desarrollo teórico-práctico, metodológico, pedagógico, organizativo y administrativo mediante la construcción colectiva de propuestas educativas contextualizadas, con sentidos histórico, social y cultural en el área de la educación física, deporte y recreación.
Es necesario emprender procesos de transformación en la cultura educativa en relación con el uso	

constante de los medios virtuales por parte del equipo multidisciplinario (Alumnos, docentes, representantes, entre otros). Se requiere la elaboración de instrumentos para el seguimiento de los procesos de formación, capacitación y desarrollo de proyectos en el campo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación física. Se requiere avanzar en el campo de la investigación y divulgación de la información sobre la educación física y otros proyectos de informática educativa en el área.	Conformar redes de conocimientos, con cobertura nacional e internacional, en el área de la educación física, deporte y recreación con el propósito de aportar al desarrollo tecnológico y científico, pero fundamentadas en el desarrollo humano a través de eventos académicos. Elaborar convenios, alianzas, trabajo en equipos y compromisos estratégicos institucionales que apunten a la mejora de las comunidades educativas. Implementar el uso de los medios virtuales para la formación y capacitación, desde el desarrollo de procesos educativos que se dan en los programas presenciales en el campo de la educación física, deporte y recreación.
--	---

Fuente: Elaboración propia (2022).

Para finalizar se debe tener presente que todo cambio amerita nuevos modos de aprender, pensar y actuar para producir un cambio ideológico como tarea colectiva innovadora sin descuidar los valores y modos de hacer la cosas, este proceso reflexivo permite a las instituciones y su personal repensar e innovar en la construcción de un estudiante que sepa enfrentarse a un paradigma emergente con una concepción constructivista del proceso enseñanza aprendizaje vinculada con un curricular abierto, flexible, innovador y consonó con la realidad, que responda a sus necesidades y rompa limites curriculares tradicionales, por un modelo dual entre lo presencial y virtual con

influencia de los pilares del saber (ser, hacer, conocer y convivir) propuesto por la Unesco y respetando los lineamientos de bioseguridad pospandémico establecidos por la organización mundial de la salud.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J. (2016). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodologías. Paidós Educador. México.
- Barrera, P. (2010). Estilos de enseñanza tradicionales o transmisores en educación física. Revista digital EFDEPORTES. Buenos Aires, Argentina. Año 15. N°148.
- Barbera, E y otros. (2000). El constructivismo en la práctica. Claves para la innovación educativa. Editorial laboratorio educativo. Caracas, Venezuela.
- Burgueño, R., Medina, J., Morales, E., Cueto, B. y Sánchez, I. (2017). Educación Deportiva versus Enseñanza Tradicional: Influencia sobre la regulación motivacional en alumnado de Bachillerato. Murcia, España. Cuadernos de Psicología del Deporte Recuperado en: versión On-line ISSN 1989-5879. Versión impresa. ISSN1578-8423
- Córdoba, M. (2020). Docencia Virtual: Didáctica en la educación virtual. Politécnico de Colombia. Medellín, Colombia.
- Delgado, M.A. (1992). Los estilos de enseñanza en la educación física. Granada: ICE. España.
- Fermoso, P. (2005). Teoría de la educación. Editorial Trillas. México.
- Fontaines, T. (2012). Metodología de la investigación pasos para realizar el proyecto de investigación. Júpiter, Caracas - Venezuela.
- Gaviria, D y Uribe, I. (2006). Educación física y nuevas tecnologías. Una experiencia del instituto universitario de Educación Física: “Guía curricular para la formación de maestros”. Universidad de Antioquia, Colombia.
- Hernández, B. (2009). Los métodos de enseñanza en la educación física. Disponible en: <http://www.efdeportes.com/>. Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 132.
- Hernández, R y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial McGrawHill Education. México.

- Marqués, P. (2005). “Impacto de las TIC en el mundo educativo; funciones y limitaciones de las TIC en educación”, consulta en <http://dewey.uab.es/pmarques/si.htm>.
- Morales, M. y Urdaneta, G. (2020). Efectividad del uso de aplicaciones móviles de entrenamiento físico corporal en el rendimiento funcional de los usuarios en los gimnasios inteligentes. Artículo.
- Organización Mundial de la Salud. [OMS] (febrero, 2020).
- Palella, S. y Martins, F. (2017). Metodología de la investigación cuantitativa. Fondo editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela.
- Laviñe, J y Mengual, L. (2008). Libro blanco de la universidad digital. Editorial Ariel, S.A. Madrid, España.
- Pérez, S, Urdaneta, G y Casanova, R. (2018). Saber pedagógico y desarrollo de competencias. Editorial Académica Española. España.
- UNESCO. (1998). Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: Visión y acción. Paris. Disponible: http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm.
- Wuest, D y Bucher, C. (1999). Foundations of Physical Education and Sports. Boston: WCB/McGraw-Hill.