



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

MANUAL DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD DE FOLCLOR DE MANERA VIRTUAL

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESORA DE
EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

AUTORAS:

PALOMA JESSICA BELÉN CORREA PARADA
NATALY ROCIO PAREDES ORELLANA

PROFESOR GUÍA:

CÉSAR GABRIEL ARIAS ARIAS

SANTIAGO DE CHILE, DICIEMBRE DE 2021



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS EN LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

MANUAL DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD DE FOLCLOR DE MANERA VIRTUAL

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESORA DE
EDUCACIÓN FÍSICA, DEPORTES Y RECREACIÓN

AUTORAS:

PALOMA JESSICA BELÉN CORREA PARADA
NATALY ROCIO PAREDES ORELLANA

PROFESOR GUÍA:

CÉSAR GABRIEL ARIAS ARIAS

SANTIAGO DE CHILE, DICIEMBRE DE 2021

AUTORIZACIÓN

2021, Correa, Paloma & Paredes, Nataly.

Se autoriza la reproducción total o parcial de este material, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, siempre que se haga la referencia bibliográfica que acredite el presente trabajo y su autor.

AGRADECIMIENTOS

Hace cinco años ingresamos a un proceso de formación universitaria, llenas de incertidumbre y emociones variadas. Hoy estamos ad portas de finalmente convertirnos en Profesoras de Educación Física, deportes y recreación valorando todo lo experimentado durante cada año de educación en nuestro querido Campus Joaquín Cabezas, más conocido como el Físico. El camino no fue sencillo, pero todo nos permitió fortalecer y confirmar la vocación que tenemos hoy comprometida con la educación de los niños, niñas y jóvenes.

Queremos agradecer en primer lugar a nuestro profesor guía de memoria de título, César Arias Arias, por el acompañamiento en cada paso de este proceso de construcción y formación, por su comprensión y paciencia permitiendo que esto sea enriquecedor para nosotras. Estamos agradecidas de haber contado con un gran profesional y persona, que puso sus conocimientos a disposición confiando en nuestras capacidades sobre nuestro proyecto.

Nataly Paredes

Hoy quiero agradecer principalmente a Dios por la constancia y fortaleza que me entrega día a día para alcanzar mis objetivos, y con ello buscar hacer un bien en mi entorno a través de la educación. Agradezco a mi familia por siempre estar apoyándome durante todo este proceso universitario. Espero enorgullecerlos, a mi padre Oscar, a mi madre Patricia y en especial a mi hermano Cristian, que lamentablemente no alcanzaste a estar conmigo para ver este logro, pero desde el día uno confiaste en mis competencias y aptitudes, y sé que donde estés descansando estarás muy feliz por mí. Finalmente quiero agradecer a mi compañera Paloma Correa por su amistad y fuerza compartida desde el primer año universitario. De aquí en adelante no sabemos qué nos deparará el futuro, pero todo lo que hagamos y decidamos siempre sea con amor y vocación.

Paloma Correa

Hoy para mí es una satisfacción poder agradecer a mi familia por apoyarme y creer en mis decisiones y proyectos, también agradecer al profesor Ignacio Conelli por sus conocimientos entregados en torno al respeto y amor por el folclor. Agradezco también el apoyo, cariño y risas que me entregó Laura Espinoza, que la guardaré por siempre en mi corazón. Por último, agradezco a mi compañera Nataly Paredes por su amistad sincera,

motivación y apoyo constante desde el día uno. Eduquemos a partir del respeto, cariño y amor.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	8
INTRODUCCIÓN	11
I. 18	
1.1 <i>El Folclor, sus implicancias para la educación, y, en particular para la Educación Física.</i>	18
1.1.1 Historia y evolución del concepto de Folclor.	18
1.1.2 Folclor en la Educación.	21
1.1.3 Folclor y Educación Física en CHILE.	23
1.2 <i>Uso de TIC's en la educación.</i>	28
1.2.1 Historia y evolución del concepto de TIC's.	28
1.2.2 TIC's aplicadas en la Educación.	31
1.2.3 Herramientas virtuales que se han utilizado para las clases de Educación Física, y en particular en las enseñanzas de danzas folclóricas.	34
1.3 <i>Las estrategias pedagógicas y didácticas en la asignatura de Educación Física.</i>	41
1.3.1 Concepto de estrategias pedagógicas y didácticas.	41
1.3.2 Estrategias pedagógicas o estrategias didácticas en la Educación.	43
1.3.3 Estrategias didácticas pertinentes en Educación Física.	47
II. 51	
2.1 <i>Paradigma investigativo y Tipo de Investigación</i>	51
2.2 <i>Configuración Holística de la investigación.</i>	54
2.3 <i>Diseño metodológico.</i>	55
2.4 <i>Métodos de investigación.</i>	56
Cuestionario "Uso de TIC's"	59
Encuesta "La enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual"	61
2.5 <i>Universo, Población y Muestra</i>	64
2.6 <i>Cronograma del diseño metodológico de la investigación.</i>	66
2.7 <i>Recursos utilizados (materiales y humanos)</i>	66
III. 68	
3.1 <i>Categorización de los resultados.</i>	68
3.1.1 Resultados de Cuestionario: "Uso de TIC's" para expertos en TIC's.	68
3.1.2 Resultados de Encuesta: "La enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual" para profesores/as de Educación Física.	71
3.2 <i>Triangulación de los datos</i>	73
3.2.1 Triangulación de fuentes opináticas y autores acerca de la preparación docente en TIC's.	73
3.2.2 Triangulación de autores sobre el uso de imágenes y videos como factor dinámico y motivante.	76
3.2.3 Triangulación de fuentes opináticas y autores sobre las clases sincrónicas y sus plataformas.	79
3.2.4 Triangulación de autores sobre LMS.	82
3.3 <i>Propuesta de Manual de estrategias pedagógicas para la enseñanza de la unidad de folclor de manera virtual.</i>	86

3.3.1 Justificación	86
3.3.2 Fundamentos teóricos:	87
3.3.3 Principios orientadores	89
3.3.4 Representación gráfica	90
3.3.5 Componentes	91
3.3.6 Propuesta	95
DISCUSIÓN	154
CONCLUSIONES	156
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	159

RESUMEN

La docencia nunca deja de especializarse ya que la educación y/o el conocimiento siempre está evolucionando a lo largo del tiempo, donde nunca se podrá saber concretamente qué pasará con ella pues cada día ocurren sucesos que nos transforman como sociedad. Así fue y es el caso de la pandemia por COVID-19 donde esta generación no estaba preparada para cambiar de contexto desde una educación presencial a una totalmente virtual, tanto con los estudiantes como con los profesores, y es aquí donde los últimos mencionados tuvieron que reinventar sus estrategias para hacer llegar la materia a sus pupilos. A partir de lo mencionado anteriormente, es pertinente la investigación debido a la formación actual que los docentes de Educación Física reciben sobre el uso de TIC's para darle aplicación en el área del folclor.

Con relación a la problemática, la investigación presenta como objetivo “Crear un manual con estrategias pedagógicas para la enseñanza online de la unidad de folclor en educación física”. Para alcanzarlo, las investigadoras recopilan consideraciones teóricas en torno a la temática del folclor, sus implicancias para la educación, y, en particular para la Educación Física; el uso de TIC's en la educación, y las estrategias pedagógicas y didácticas en la asignatura de Educación Física.

Como métodos empíricos las investigadoras deciden utilizar la selección de información bibliográfica y documental, un cuestionario que es aplicado a una muestra definida de expertos en TIC's para obtener información sobre las consideraciones y acciones a realizar para sacar más provecho a una estrategia pedagógica de uso de TIC's; y finalmente una encuesta para obtener información sobre el desarrollo de sus clases de educación en contexto virtual, principalmente en la unidad de folclor.

Los resultados obtenidos evidencian que los docentes utilizan tanto la modalidad asincrónica como sincrónica, utilizando la creación de video-cápsulas como principal estrategia pedagógica por sus ventajas de tiempo, siendo también un material reutilizable y dinámico. Como herramienta sincrónica es utilizada la aplicación de Zoom contándose en tiempo real con sus estudiantes, pero los docentes expresan que los problemas de señal o falta de motivación o interés no permiten el debido feedback para un aprendizaje significativo. Finalmente se evidencia que la aplicación de la unidad de folclor del currículo educacional, se da principalmente en la educación básica priorizando la enseñanza de nuestra danza nacional.

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1: Tabla 4 y 4.1 de Reyno, A. (2010)	23
Tabla 2: Herramientas digitales y su estructura en la Educación Física de Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)	36
Tabla 3: Tabla resumen de investigación interpretativa (Bisquerra, 2009)	50
Tabla 4: Configuración Holística	51
Tabla 5: Carta Gantt del proceso de investigación	63
Tabla 6: Sistema de Categorización "Cuestionario Uso de TIC's" para expertos en TIC's	67
Tabla 7: Sistema de Categorización "Encuesta La enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual" para profesores/as de Educación Física	69

LISTADO DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Gráfico 3. Brito et. al (2020)	32
Ilustración 2: Gráfico 4. Brito et. al (2020)	32
Ilustración 3: Figura 3: Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)	33
Ilustración 4: Figura 4: Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)	34
Ilustración 5: Figura 5: Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)	34
Ilustración 6: Gráfico 6. Brito et. al (2020)	45
Ilustración 7: Diseño Metodológico	53
Ilustración 8: Sobre la preparación docente en TIC's.	70
Ilustración 9: Sobre el uso de imágenes y videos como factor dinámico y motivante	73
Ilustración 10: Sobre las clases sincrónicas y sus plataformas	76
Ilustración 11: Sobre LMS	79
Ilustración 12: Herrera, J, Gelvez, N. & López, D. (2019).	80
Ilustración 13: Representación gráfica de propuesta metodológica	87

INTRODUCCIÓN

Debido a la contingencia sanitaria del virus covid-19 que se dio en nuestro país a partir del año 2019-2020, la realidad educativa se ha tenido que adaptar a la enseñanza en modalidad virtual. No sólo en Chile, sino que a nivel mundial. Un problema generalizado donde la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) data el cierre temporal de las instituciones educativas en la mayoría de los gobiernos como medida de contención de propagación del virus. Con esta medida se dió inicio al gran desafío para el profesorado. Según como lo indica Villén, C. (2020):

Esta situación inesperada ha trastocado a la mayoría de los docentes, ha forzado a adoptar, en tiempo récord, un cambio en las metodologías, en el sistema educativo y en los escenarios a la hora de enseñar en su conjunto. Los centros educativos y su profesorado han experimentado un cambio drástico de un día a otro en la enseñanza presencial, abriéndose las puertas a la enseñanza online.

En base al diagnóstico de la situación problemática descrita, las autoras de esta investigación indican como contradicción la siguiente: Con la pandemia del virus covid-19, los /as profesores/as han tenido que adaptarse a la modalidad virtual, sin embargo, muchos iniciaron de manera experimental teniendo poca preparación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's de aquí en adelante). Según señala Ferrada, V. et al (2020), en su investigación acerca de la preparación de los/as profesores/as en el área de TIC's para enfrentar sus labores educativas en tiempos de confinamiento, "sólo el 36% de los encuestados se siente realmente preparado para formar a sus estudiantes a través de TIC". Los/as profesores/as de Educación Física no quedan exentos/as de esta situación, y al ser una asignatura en movimiento, se ha complejizado más aún el trabajo de sus unidades curriculares en esta modalidad.

Una vez descrita la contradicción, las autoras de esta investigación se plantean el siguiente **problema de investigación**: ¿De qué forma los docentes de Educación Física pueden obtener mayores herramientas para la enseñanza de la unidad de folclor en modalidad virtual?

Para dar solución al problema de la investigación planteado anteriormente se presenta el siguiente **objetivo general**: Crear un manual con estrategias pedagógicas para la enseñanza online de la unidad de folclor en Educación Física

En base al problema planteado y al objetivo general de investigación, se generan en las investigadoras las siguientes preguntas científicas y sus correspondientes **objetivos específicos**:

- ¿Cómo se define el folclor para efectos educativos y cuáles son las danzas folclóricas que se enseñan en la unidad?
Definir el concepto de folclor y sus implicancias para la educación, y en particular para la Educación Física.
- ¿Cuáles son las herramientas virtuales más utilizadas para las clases de folclor de Educación Física?
Describir las herramientas virtuales que se han utilizado para las clases de danzas folclóricas online.
- ¿Cuáles son las formas de trabajo de la unidad de folclor abarcadas en las clases de educación física en modalidad virtual?
Analizar las estrategias pedagógicas de trabajo online en la unidad de folclor de la asignatura de Educación Física.

A partir de la problemática ya mencionada las autoras advierten que a pesar de enfermedades consideradas también pandémicas como la influenza tipo A H1N1 del año 2009 no existe ninguna investigación que informe sobre la enseñanza a través de una pantalla en aquella época, esto porque no existía un gran manejo de los nuevos avances de las TIC's, además de no existir en ese momento un protocolo que prohibiera la interacción física a nivel mundial. Por esto, al existir una nueva manera de interacción para toda la población es **relevante** que deba existir un manual que aporte como guía a los docentes en el uso de nuevas tecnologías y cómo implementarlas. Puesto que según los resultados de la investigación de Pinos, P., García, D., Erazo, J. & Narváez, C. (2020) se dice que:

(...) los docentes no estaban preparados tecnológicamente, por cuanto usaban las TIC esporádicamente para impartir sus clases, sin embargo, debido a la pandemia que se está viviendo a nivel mundial los docentes se han visto obligados a prepararse más

en el uso y manejo herramientas tecnológicas, con el fin de buscar brindar una enseñanza de calidad.

Con este manual se generará la entrega de herramientas necesarias para una preparación digital docente más completa, principalmente para educadores del área de Educación Física quienes en su formación no se preparan específicamente para generar material para los estudiantes. Estos ejercen en las aulas abiertas, al aire libre y por ende no suelen usar más tecnología que material multimedia de audio. Con este manual, se aporta a su formación profesional, favoreciendo conocimientos sobre las TIC's y cómo usarlas en contexto de confinamiento, partiendo por indicaciones sobre cómo editar una videocápsula, editar la música que se usen en clases sincrónicas o asincrónicas y creación de material interactivo. Para todo esto se entregarán consejos y/o sugerencias para que el material entregado luego a los estudiantes sea más agradable y fácil de entender, ya sea mediante la construcción de un portafolio digital, una página web o una red social.

El rol docente cada vez se ha considerado más esencial ante los ojos de la población chilena, y esta valoración aumentó considerablemente con la llegada de la pandemia y la transformación de la enseñanza-aprendizaje a la modalidad virtual. Así lo comprobó el estudio que realizó la Organización no gubernamental de Elige Educar junto con GfK Adimark; empresa de desarrollo de productos e investigación en Chile, en una encuesta realizada durante el año 2020 sobre la percepción de la ciudadanía sobre la profesión docente. Los resultados mostraron que:

(...) el 80% de los encuestados opina que los profesores realizaron su trabajo con profesionalismo, mientras que el 85% considera que innovaron en su trabajo para continuar con el aprendizaje de niños y niñas. Un valor que no extraña si se considera que, en la valoración espontánea, profesor/a y educador/a de párvulos se ubican nuevamente como la cuarta profesión más valorada en Chile, separada por solo 1 punto porcentual de los abogados/as (Elige Educar, 2021).

Sobre esta misma valoración, también aparece el reconocimiento a la pedagogía específicamente a las asignaturas de las artes visuales y Educación Física. Asignaturas que en contexto normal y de confinamiento, generan los mismos aportes beneficiosos a la salud mental, pero que en tiempo pandémico se hicieron más necesarias.

Otro de los retos para promover la actividad física durante el aislamiento es la relación de este con problemas de salud mental como ansiedad, depresión, trastornos del sueño y demencia. A mayor tiempo una persona está en aislamiento, las consecuencias del desorden psicológico son mayores (Hawkey & Capitano, 2015; como se citó en Muñoz, J. & Paladines, M. (2020))

Es aquí donde en la actual función del profesor en Educación Física es fundamental que cumpla con la promoción de la actividad física a través de sus clases, y una de las formas para aquello es a través del movimiento aplicado a la danza.

Como docentes de Educación Física que se estará ligado durante toda la carrera a las unidades curriculares y que conocen muy bien los objetivos que deben de cumplir en las clases de Educación Física, es **pertinente** que como profesionales del movimiento se realice esta investigación, principalmente en el ámbito del folclor siendo relevante cultural y motivante tanto para este presente como para el futuro, promoviendo la confianza en sí mismos, la mejora en el rendimiento físico, el cuidado de la salud mental y/o la colaboración en el trabajo en equipo siendo esto capaz también de traspasar pantallas y llegar a los estudiantes de manera eficaz. Los/as profesores/as de Educación Física son considerados dinámicos, con capacidad de organización y adaptación que en esta situación pandémica es importante, por lo tanto no existen personas más capacitadas que un docente de Educación Física para enseñar el folclore y lograr transmitir su valor junto con la importancia de la actividad desde tan lejos.

De acuerdo con los **aportes** que entregan los resultados de esta investigación a la Educación Física principalmente, se considera que:

En lo teórico aporta al fundamento de la didáctica de la educación física, adaptándose a la nueva forma en la que el profesorado interacciona con el alumnado considerando nuevas estrategias para alcanzar un aprendizaje significativo aún a la distancia en modalidad virtual. Esto viene a ser un refuerzo para los docentes, ya que tal como lo menciona Isidori (como se citó en Posso, R., Otañez, J., Viteri, S., Ortiz, N. & Nuñez, L. (2020)):

(...) aunque el desarrollo tecnológico no es igual en todas las naciones y territorios se ha hecho urgente tomar alternativas que perfeccionen la didáctica de la Educación Física desde y hacia lugares distantes, puesto que la pandemia ha obligado a la

educación deportiva a repensar en sus métodos y objetivos, ya sea en la escuela o en la universidad.

Este es complementado con el aporte a las ciencias de la Educación Física en torno a la práctica de esta misma con nuevas tecnologías. Las teorías de lo que ya es conocido sobre las praxis de Educación Física han sido actualizadas y adaptadas para esta nueva realidad que vino a quedarse por un largo plazo. Ya no basta sólo con la indicación de docente a estudiante, el contexto de pandemia distancia físicamente y se hace necesario buscar otros canales de comunicación los que la evolución científica y tecnológica ha otorgado:

Hoy en día vivimos una revolución de las nuevas tecnologías permitiendo que cada vez más personas tengan acceso a ellas. Desde el punto de vista docente y en particular desde el área de Educación Física se hace necesario un conocimiento práctico de esta para llevarlas al campo educativo (Corrales, A., 2009).

En lo práctico se aporta con un manual, que presenta nuevas estrategias de enseñanza a través del factor primordial que son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Significa una nueva herramienta de apoyo docente con propuestas para reforzar la enseñanza-aprendizaje de los contenidos de la unidad curricular de folclor de forma online.

Como novedad científica, este manual desde un primer momento vendrá a cambiar el mundo de aquel docente que le faltó preparación y aprendizaje en creación de material digital, del que no pudo realizar una clase que lo hiciera sentir satisfecho del todo o para aquel que no haya pasado por una pandemia u otra situación parecida que lo lleve a enseñar de manera virtual. Hasta este momento no existe un manual o guía para el docente de Educación Física que lo pueda ayudar a desarrollar de mejor manera sus clases, y menos en relación al uso de TIC's, donde se le explique cómo usarlas o ayudarlo a crear material.

Existe una herramienta realizada por los ministerios de Educación, del Deporte y la Salud, instituciones especializadas en manifestaciones de la Motricidad Humana, junto a académicos de diferentes universidades, llamada Guía Didáctica para la Educación Física remota en Educación Básica que se construyó con la finalidad y; como lo menciona el texto:

(...) tiene como fuente inspiradora la Priorización Curricular elaborada por la Unidad de Curriculum y Evaluación UCE del MINEDUC; las Orientaciones Sanitarias y de

Seguridad emanadas de entidades especializadas; las Recomendaciones Pedagógicas para favorecer la inclusión en la clase Educación Física, destinada a estudiantes con discapacidad en modalidad online. (Ministerio de Educación et al, 2020)

Esta guía presenta un apoyo a la docencia en pandemia, pero no se refiere a la didáctica, sus recomendaciones pedagógicas son para un fin y público exclusivo, y solamente se enfoca en educación básica.

Es por ello que este manual quedará a disposición de los/as profesores/as de Educación Física que para los ayude con sugerencias pedagógicas utilizando las herramientas digitales en su proceso de aprendizaje, puesto que cada profesor se ha reinventado y constantemente está buscando cómo mejorar sus clases, material didáctico y/o uso de las TIC's mayoritariamente de manera independiente. Es por ello que una vez teniendo en su posesión este manual y su aprendizaje, los conocimientos se actualizan y es posible expandirlo a los/as colegas profesores/as.

Una vez introducido al lector a las temáticas que aborda esta investigación prosigue el capítulo I o marco teórico que sienta las bases teóricas de la misma, el capítulo II o marco metodológico que indica el proceder metodológico de esta investigación y el capítulo III que describe el análisis de los resultados de la misma y por último la discusión y conclusiones de la investigación.

I. MARCO TEÓRICO

1.1 El Folclor, sus implicancias para la educación, y, en particular para la Educación Física.

El Folclor es una ciencia reconocida, el Folclor es conocido como una cultura popular parte de una comunidad en específico, tanta es su importancia que hoy en día es parte de la educación, a continuación, se presenta el concepto de Folclor, su implicancia en la educación y en específico con la Educación Física.

1.1.1 Historia y evolución del concepto de Folclor.

Para comenzar a hablar de las características y criterios del concepto de Folclor primero es necesario hablar de la etimología de esta palabra. Es por esto que según William John Thoms (1846, citado por Anaya, F., (s.f.)) se describe como: “*folklore: de foll, gente pueblo, y lore, saber*”, para referirse al acervo de las tradiciones populares. De esta manera Folclor resulta significar “saber del pueblo” pero no en el sentido de “lo que se sabe del pueblo” sino que “lo que el pueblo sabe”, por lo que se remonta a lo más originario de una comunidad a través de experiencias y herencias construyendo desde ahí un poder cultural.

Hay que tener en cuenta que luego de que William John Thoms expusiera el término Folclor no fue después de treinta años en 1878 que el concepto fue reconocido y universalmente aceptado por los estudiosos de la nueva ciencia.

Por lo que desde ese momento se crean más definiciones de diferentes autores mencionadas por Anaya, F. (s.f.) tales como:

“Giussepe Pitré lo define como la "Etnografía especial" que atiende a "la población inculta, a las cosas humildes, a la vida de las montañas, de los campos, de los caminos ..."; para Krappe es el "Estudio de las tradiciones no escritas del pueblo, tal como aparecen en la imaginación popular. en las costumbres y creencias, en la magia y en los ritos"; según Enrique B. Wheatly es "La ciencia no escrita del pueblo"; (...) para Mendieta y Núñez, la "Cultura empírica de las sociedades humanas"; según Augusto Raúl Cortazar "es la ciencia que recoge y estudia las manifestaciones colectivas, con valor funcional en la vida del pueblo, que las practica en forma empírica y tradicional".

Folclor es lo que la gente transmite de generación en generación. Folclor es comida, baile, música, vestuario, mitos, leyendas, manifestaciones artesanales (cerámicas, tejidos, remedios caseros, muebles), por lo que las costumbres y/o manifestaciones comunes de la gente y la vivencia del pueblo es Folclor.

Una vez entendido lo que es Folclor pueden surgir dudas como ¿de qué se encarga el Folclor? y ¿qué características constituyen el Folclor?

Ante la primera incógnita la respuesta puede ser incluso instintiva y natural, se encarga de los fenómenos folclóricos, aunque la respuesta puede resultar incompleta cuando no se tiene conocimiento de lo que es un fenómeno folclórico, pero incluso para los estudiosos y conocedores de la ciencia del Folclor puede ser un poco difícil tener una definición acertada. Aunque se puede definir de forma provisional como un evento y/o manifestación cultural del pueblo que afecta directamente a los aspectos del folclor, de tipo empírico y tradicional, cambiante y que sea divulgado.

Por otro lado, deben de existir ciertas características y/o criterios para que un hecho sea folclórico:

- Anónimo: un hecho folclórico debe de tener un autor desconocido, producido desde lo social, no puede tener autor porque pasaría a ser un producto individual de creación personal. Aunque hay que tener en cuenta lo que dice Lázaro Flury (1970, citado por Hernández, (s.f.)): “La mayoría de las cosas que nos rodean son anónimas, pero no son folklóricas. Por tanto la condición "anónima" no les confiere valor folklórico, sobre todo en el campo material”.
- Colectivo: resulta imprescindible que un hecho se despersonalice ya que no resultará común ni folclórico en la vida del pueblo. Por lo que tiene que ser un hecho compartido y aceptado por todos los miembros del pueblo, no debe de ser extraño ni exótico.
- Funcional: se debe de cumplir y satisfacer una necesidad de la comunidad, debe de cumplir una función y mejorar la calidad de vida del pueblo. Esta característica es indispensable ya que genera cambios con el fin de superar problemas cotidianos.
- Espontáneo: se tiene que dar de manera natural entre generaciones tanto por su forma de transmisión que generalmente es oral y mayormente se guía por el ejemplo, no obedece reglas ni tiempos u horarios.

- Empírico: tiene que ser fruto de la experiencia y la observación, no necesariamente tiene que ser fundamentada a partir de la razón científica, sino que, del saber, tiene que partir de creencias basadas en experiencias, por lo tanto no se aprende de la escuela.
- Dinámico: sufre constantes cambios, los hechos folclóricos se transforman, es un proceso continuo, muchos sucesos se extinguen, pero a la vez surgen nuevos.

En Chile, el primer estudioso de las manifestaciones folclóricas y fundador de la Sociedad de Folklore Chileno, Rodolfo Lenz (1909) definió el Folclor como:

aquella rama de la 'ciencia del hombre' que busca la mayor parte de los materiales que se necesitan para la aplicación del método inductivo i comparado en la etnología. Recoge los mitos i todas las manifestaciones de las creencias populares, las leyendas, las consejas, los cuentos, cantos i proverbios, las supersticiones i costumbres. Mientras la etnología general debe siempre tomar en cuenta a todas las naciones del mundo, cualquiera que sea su grado de civilización i parentesco, el folklore se limita a una sola nación o un grupo de naciones que tienen historia común, pero puede también limitarse hasta a una sola provincia i aún a una sola clase de individuos: podría, por ejemplo, hablarse de un folklore de los pescadores chilotes, del minero, del marinero o del bandido chileno.

En síntesis el Folclor es una ciencia autónoma que por la sociedad es vista demasiado lejana, pero a través de la historia ha demostrado estar inmerso en el trasfondo del pueblo, su estilo de vida y sus tradiciones.

1.1.2 Folclor en la Educación.

Para comenzar a hablar del Folclor en la educación surge la siguiente incógnita ¿Cuál es el propósito del Folclor en la educación?, como respuesta se podría argumentar con la relevancia significativa que tiene el Folclor en la vida social y también individual, ya que nos lleva a los inicios de lo que hoy es patrimonio e identidad social, para no olvidar el valor de las costumbres y tradiciones que rodea a un lugar en específico.

Por lo que la escuela con el Folclor transmite la herencia social de los pueblos, las vivencias autóctonas de los antepasados, en diferentes ámbitos como la música, danza, artesanías, entre otros. Enriqueciendo culturalmente a la sociedad completa preservando y difundiendo el genuino saber popular.

Según Carlos Isamitt (2002), se pueden formular dos principales razones que justifican el propósito de que el Folclor se introduzca en la educación las cuales son:

1º) Porque los rasgos que contienen lo característico son lazos íntimos que espontáneamente hacen florecer el amor y la comprensión por las cosas de la propia tierra y logran exaltar sentimientos que directamente promueven la consolidación del espíritu nacional. 2º) Porque los aspectos comunes o semejantes del hombre de distintos pueblos que el folklor revela son aptos para estimular uno de los ideales más generosos, el ascenso por los caminos que pueden conducir a la paz y a la fraternidad.

Es por esto que, el Folclor no debe de solamente practicarse en un evento de la escuela o como una actividad extraescolar, debe de ser parte fundamental del currículum donde se enseñe sobre danza, música, artesanías, comidas, entre otros. Una manera de integrar dinámicamente las actividades del currículum con el Folclor es promover la interacción grupal, aprendizaje a través de la música, danza o costumbres con la finalidad de estrechar lazos con la escuela, con la comunidad, donde se vinculen culturalmente.

La Dra. Merino (s.f.) explica en “El folclor como técnica educativa” que existen diferentes maneras de emplearse el Folclor en la escuela las cuales van en función de:

- El maestro: el profesor debe de tener conocimientos de lo que es el Folclor, debe de captar, realzar y emplear sus valores culturales en su labor educativa.

El Profesor debe conocer la vida espiritual de la comunidad en que se enclava la escuela, tanto como su realidad física y material; así adecuará su enseñanza hacia esas realidades y normará su actitud magisterial y humana hacia el pueblo (Merino, s.f.).

- El alumno: el estudiante generalmente siente que la escuela es un lugar muy diferente, donde hay un desajuste en su ambiente, ya que lo siente diferente a su hogar y/o comunidad.

Pero mediante el folklore que el alumno conoce, se le puede hacer sentir que él también tiene una sabiduría que podrá llevarla a la Escuela. (...); podemos hacerle comprender que sus conocimientos serán aprovechados en cuanto valiosos y que de él depende mostrar el valor que tienen, si reflexiona sobre ellos para su adecuada exposición y aprovechamiento (Merino, s.f.).

- La comunidad: generalmente por diferentes motivos la comunidad siente que está en un lado opuesto de las instituciones escolares. Ante esto una de las mejores soluciones es vincularlos a través del Folclor.

El poblador se sentirá vinculado a la escuela si escucha en sus patios o aulas las canciones de su pueblo; (...) o recibe una apreciación o consejo acerca de ellos; si constata que en las fiestas escolares también son apreciados los instrumentos musicales, el arte local, si él es llamado para enseñar una danza o una técnica artesanal o simplemente para que muestre a la comunidad escolar el producto de su labor (...) sea una técnica, un vestido típico, un objeto artesanal. El padre de familia comprobará que mediante su colaboración la escuela podrá participar en las costumbres y fiestas tradicionales de la comunidad (Merino, s.f.).

Conforme lo anterior es que se puede comprender lo importante que puede llegar a ser el Folclor en la vida de las personas, como una comunidad puede estar satisfecha con lo

que los niños están aprendiendo en la escuela, dejando de lado las culturas extranjeras que a veces nos invaden por los medios de comunicación y dándole más importancia a lo autóctono.

Si entendemos como folklore cualquier tipo de expresión de la cultura tradicional, abarcando así un amplio ámbito de actividades relacionadas con lo que comúnmente se ha denominado cultura popular, indistintamente de que parte del planeta estemos hablando, comprenderemos que el mismo se ha de hallar irremisiblemente representado en el currículo formativo del alumnado de cada comunidad social (Arribas, S., Ibáñez, A. & Arruza, J., 2001)

1.1.3 Folclor y Educación Física en CHILE.

Actualmente, en el Currículum nacional de Chile; de la asignatura de Educación Física realizado por el Ministerio de Educación (MINEDUC a partir de ahora, (s.f.)), está integrada la enseñanza de danzas folclóricas en los siguientes niveles y unidades, con sus respectivos Objetivos de Aprendizaje (OA de aquí en adelante).

- Tercero básico: Unidad 3: Juegos predeportivos y danzas tradicionales.
 - Descripción: Práctica de juegos predeportivos y actividades rítmicas y lúdicas. Dar regularidad a la actividad física de los alumnos con guía del docente.
 - OA5: Ejecutar movimientos o elementos de danzas tradicionales de forma coordinada, utilizando actividades rítmicas y lúdicas de forma individual o grupal.
- Cuarto básico: Unidad 3: Juegos predeportivos y danzas tradicionales.
 - Descripción: Realizar juegos predeportivos, aplicando reglas. Ejecutar movimientos de danzas tradicionales. Fomento de la práctica de la actividad física de manera regular.
 - OA5: Ejecutar movimientos o elementos de danzas tradicionales de forma coordinada, utilizando actividades rítmicas y lúdicas de forma individual o grupal.
- Quinto básico: Unidad 3: Ejecución de una danza nacional.
 - Descripción: Ejecución de una danza nacional. Práctica de una actividad física de intensidad moderada a vigorosa de forma regular.

- OA5: Demostrar la correcta ejecución de una danza nacional, utilizando pasos básicos y música folclórica de forma individual o grupal; por ejemplo: danzas de la zona norte, central, sur e Isla de Pascua.
- Sexto básico: Unidad 3: Ejecución de una danza nacional.
 - Descripción: Ejecución de una danza nacional. Promoción de la práctica regular de actividad física. Desarrollo de la resistencia, fuerza, flexibilidad y velocidad.
 - OA5: Demostrar la correcta ejecución de una danza nacional, utilizando pasos básicos y música folclórica de forma individual o grupal; por ejemplo: danzas de la zona norte, central, sur e Isla de Pascua.
- Séptimo básico: Unidad 3: Deporte y danza.
 - Descripción: Aplicar las habilidades motrices en, al menos, un deporte de oposición/colaboración, y una danza. Desarrollando la resistencia cardiovascular, la fuerza muscular, la flexibilidad y la velocidad, aplicando los principios de frecuencia, intensidad, duración y tipo de ejercicio a efectuar.
 - OA1: Aplicar, combinar y ajustar las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en, al menos: Un deporte individual (atletismo, gimnasia artística, entre otros). Un deporte de oposición (tenis, bádminton, entre otros). Un deporte de colaboración (escalada, vóleybol duplas, entre otros). Un deporte de oposición/colaboración (básquetbol, hándbol, hockey, entre otros). **Una danza (folclórica, moderna, entre otras).**
- Octavo básico: Unidad 3: Coordinación para un deporte y la danza.
 - Descripción: Dominar habilidades motrices específicas en un deporte de oposición/colaboración y usar esas habilidades de forma más coordinada en una secuencia de movimientos en una danza.
 - OA1: Aplicar, combinar y ajustar las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en, al menos: Un deporte individual (atletismo, gimnasia artística, entre otros). Un deporte de oposición (tenis, bádminton, entre otros). Un deporte de colaboración (escalada, vóleybol duplas, entre otros). Un deporte de oposición/colaboración (básquetbol, hándbol, hockey, entre otros). **Una danza (folclórica, moderna, entre otras).**
- Segundo medio: Unidad 3: Práctica de deportes y danzas.
 - Descripción: Perfeccionar y aplicar con precisión habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en al menos un deporte y en una danza.

- OA1: Aplicar, combinar y ajustar las habilidades motrices específicas de locomoción, manipulación y estabilidad en, al menos: Un deporte individual (atletismo, gimnasia artística, entre otros). Un deporte de oposición (tenis, bádminton, entre otros). Un deporte de colaboración (escalada, vóleybol duplas, entre otros). Un deporte de oposición/colaboración (básquetbol, hándbol, hockey, entre otros). **Una danza (folclórica, moderna, entre otras).**
- Tercero y cuarto medio, plan común de formación general electivo:
 - Educación Física y salud 1: Unidad 1: Habilidades motrices especializadas, sus estrategias y tácticas. OA1: Aplicar individual y colectivamente las habilidades motrices especializadas de manera creativa y segura, en una variedad de actividades físicas que sean de sus intereses y en diferentes entornos.
 - Educación Física y salud 2: Unidad 1: Habilidades motrices, estrategias y tácticas. OA 1: Evaluar individual y colectivamente las habilidades motrices especializadas utilizadas en una variedad de actividades físicas que sean de su interés y en diferentes entornos.

Lo anteriormente presentado, es la herramienta en la que los docentes se guían para la realización de su clase y comprender cuál es el principal fin de cada una de estas en sus respectivas unidades. Sin embargo, mediante una investigación realizada por Barra, J. & Cumian, O. (2015) analizan las bases curriculares de quinto a octavo básico en relación con la noción de folclore e identidad nacional en Educación Física y Salud.

En general queda identificado un énfasis en el nacionalismo impuesto en las Bases Curriculares, destacando lo poco abordado del tema y centrando su mayor relevancia en la área motriz, específicamente en lo relacionado a la danza, ya sea en la coordinación, expresión corporal o seguimiento del ritmo, dejando de lado las particularidades del folclore, de qué es y en qué consiste como tal, a su vez no se ve un claro indicio de interculturalidad, más allá de dar luces muy pequeñas de querer o poder indagar un poco más (Barra, J. & Cumian, O., 2015).

Según la cita anterior es que se da a conocer que el Folclor dentro de las clases de Educación Física no es apreciado como se debería, a pesar de que perdura y es nombrado no se muestra su verdadera relevancia a todo lo que comprende la palabra Folclor, a todo lo que se puede indagar y aprender. Además, algo que llamó la atención en la investigación es que

las unidades de Folclor se dictan justo en el mes de septiembre para las fiestas patrias chilenas, generando la pregunta de ¿porque no se puede ejercer actividades folclóricas en meses como abril o mayo?, entendiendo que no solo las danzas nacionales son folclóricas o que solo se le dé importancia a lo nuestro sin conocer e integrar otras culturas.

Conforme a lo anterior es que se puede decir que las bases curriculares no se enfocan en ampliar el conocimiento cultural a través del Folclor, sino que es visto como algo pasajero que solo es vistoso solo un mes al año. Pero esto como se dijo anteriormente es un análisis de las bases curriculares, una herramienta utilizada por profesores/as, pero no se sabe que es lo que opina y qué contenidos son los que dicta en sus clases.

Es por ello que, en relación a la visión docente, otra investigación, esta vez realizada por Reyno, A. (2010) se presenta la opinión de varios docentes chilenos de Educación Física acerca de las actividades expresivo motrices (AEM de aquí en adelante) dentro de los cuales se encuentra la ejecución de las danzas folclóricas.

Los resultados de este en relación con la expresión motriz y los “contenidos que los profesores aplican para dar cumplimiento al área de la Expresión Motriz, en la TABLA 4, respondieron 248 profesores; el 61,3% de ellos indica que realizarían «Danzas Folklóricas Nacionales»” (Reyno, A., 2010). Estos resultados según Reyno, se justifican con el argumento de que “los profesores desconocen los agentes tales como: bailes sociales, danza educativa entre otros, volviendo a aplicar aquellos que fueron aprendidos en sus casas formadoras” (2006).

TABLA 4. Frecuencia de respuestas ordenadas según Contenidos de la AEM.		
Contenido: Expresión Motriz	Total (n = 248)	
Danza	4,8%	
Expresión Corporal	23,4%	
Bailes Populares Juveniles	23,0%	
Bailes Sociales	3,2%	
Danzas Folklóricas Nacionales	61,3%	
Danzas Folklóricas Intemacionales	7,7%	
Otros	3,6%	
Fuente: Cuestionario “Los Contenidos y Actividades de Autosuperación y de Expresión Motriz”		
TABLA 4.1. Frecuencia de respuestas ordenadas según Contenidos de la AEM por Género.		
Contenido: Expresión Motriz	Hombres (n = 123)	Mujeres (n = 125)
Danza	0%	9,6%
Expresión Corporal	12,2%	34,4%
Bailes Populares Juveniles	12,2%	33,6%
Bailes Sociales	0,8%	5,6%
Danzas Folklóricas Nacionales	51,2%	71,2%
Danzas Folklóricas Intemacionales	4,9%	10,4%
Otros	1,6%	5,6%
Fuente: Cuestionario “Los Contenidos y Actividades de Autosuperación y de Expresión Motriz”		

Tabla 1: Tabla 4 y 4.1 de Reyno, A. (2010)

Al observar las respuestas según la variable Género, en la TABLA 4.1., se observa que “el 51,2% de los hombres realizarían «Danzas Folklóricas Nacionales» respondiendo las damas con un 71,2% el mismo contenido” (Reyno, A., 2010).

El estudio nos presenta que en general la perspectiva relacionada con la aplicación de los contenidos de danzas folklóricas en Educación Física es positiva y los docentes la realizan con una buena disposición destacando la importancia del movimiento, la cultura y la expresión en estas actividades. Sin embargo, es relevante no sólo destacar la danza como contenido por sí sola, sino también los elementos que las constituyen:

En relación con las propuestas del MINEDUC, a través de los planes y programas, para dar cumplimiento al eje «Actividades de Expresión» se señalan: las danzas, los bailes y las gimnasias. Sin embargo, prácticamente no se mencionan los contenidos de las mismas tales como: las técnicas corporales, la espacialidad, la temporalidad, la conciencia corporal, la interpretación, la creatividad, entre otros. (Castañer, (2000), Ortiz, (2002) citado por Reyno, (2010))

Es importante que la formación docente sea integral en cuanto a las expresiones motrices, no sólo enseñando coreografías de un estilo como lo es en este ejemplo: el folclor, sino de igual manera conocer los elementos de la danza, su relevancia y su influencia en nuestra identidad nacional, donde la educación tiene como rol fundamental dar a conocer y expandir tanto dentro como fuera de la comunidad estudiantil.

1.2 Uso de TIC's en la educación.

La TIC's pueden enriquecer y transformar la educación. La UNESCO destaca las formas en que la tecnología puede facilitar el acceso universal a la educación, reforzar la integración, apoyar el desarrollo de los docentes, mejorar la calidad y la pertinencia del aprendizaje y perfeccionar la gestión y administración de la educación.

1.2.1 Historia y evolución del concepto de TIC's.

A lo largo de los años los avances tecnológicos se han ido implantando progresivamente en los distintos niveles sociales. Su aparición se remonta en las últimas décadas del siglo XX y se les llamaba en ese entonces “Nuevas tecnologías”, con el paso del tiempo el concepto se ha ido transformando hasta llamarse el día de hoy “Tecnologías de la Información y las Comunicaciones”. Concepto que no solamente se ha alterado por sí mismo, sino que ha cambiado la forma de comunicarse, de organizarse, incluso de trabajar o de divertirse.

Un nuevo espectro recorre el mundo: las nuevas tecnologías. (...) Se debate su contenido específico y se desconocen en buena medida sus efectos precisos, pero apenas nadie pone en duda su importancia histórica y el cambio cualitativo que introducen en nuestro modo de producir, de gestionar, de consumir y de morir (Castell et al. citado en Corrales, A., (2009))

Así es como Castell y otros autores presentan en el año 1986 a las admiradas, pero a la vez temidas nuevas tecnologías. En aquella época, de manera gradual se fue adquiriendo conocimiento sobre la utilización y el rol que se le pueden dar a estas novedosas tecnologías; esto complementado con el uso del internet, su desarrollo cada vez alcanzaba un auge mayor.

Otra forma de conceptualizar las TIC's es la que menciona Sánchez (2000):

Las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.

Roblizo y Cózar (2015) lo definen como un “Fenómeno, técnico y social, que impregna todas las actividades humanas, laborales, formativas, académicas, de ocio y consumo”.

Ayala, E. & Gonzales, S. (2015) dicen que “Es el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, video)”. Códigos que; según como lo mencionan en su texto “Tecnologías de la Información y la Comunicación”, se expresan en variadas tecnologías como son los ordenadores, tarjetas de memoria, discos versátiles digitales (DVD), teléfonos móviles, global position system, (GPS), internet, etc. Aluden también que estas TIC’s se presentan en todos los niveles de nuestra sociedad actual, desde las grandes corporaciones multinacionales, gobiernos y centros universitarios y educativos, hasta profesionales y particulares.

Según las autoras antes mencionadas el objetivo principal de las TIC’s es “la mejora y el soporte a los procesos de operación y negocios para incrementar la competitividad y productividad de las personas y organizaciones en el tratamiento de cualquier tipo de información” (Ayala, E. & Gonzales, S., 2015).

De acuerdo con Cabero (1998) mencionado por Ayala, E. & Gonzales (2015), “las TIC giran en torno a tres medios básicos: la microelectrónica, la informática y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo, de manera interactiva, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”.

Esa nueva realidad de comunicación llegó a instaurarse inesperadamente en todo el mundo desde el año 2020, desarrollando inéditas formas de ejercer la vida laboral y estudiantil llamándole ahora “teletrabajo” y “tele-educación”. Esta modalidad nos permite continuar con los compromisos y responsabilidades, principalmente por las características que posee, siendo estas estudiadas y mencionadas por varios autores, siendo algunas de ellas:

- Inmaterialidad: Su materia prima es la información, concepto abstracto que crea el proceso de la comunicación. “Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos”. Cabero, 1998 citado en Belloch (2015).
- Instantaneidad: Las redes de comunicación aplicadas a la informática permiten transmitir la información de forma rápida en tiempo real. Según Cacheiro, “Se

rompen las barreras temporales y espaciales de naciones y culturas, puesto que nuestro mundo es más pequeño y el acceso a la información muchísimo más rápido que en épocas previas” (2015).

- Innovación: Las TIC's, producen un cambio constante en variados ámbitos, rediseñando las tecnologías y su uso, obligando a los usuarios a la asimilación y adaptación. Estas tecnologías “pretenden la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de sus predecesoras” (Roblizo, M. & Cózar, R., 2015).
- Interconexión: Esta característica se refiere a las posibilidades de interrelacionar las tecnologías, aunque se presenten de forma independiente. Es lo que Adell (1997) califica como “multidireccionalidad y multiformato”.
- Interactividad: Esta se puede considerar como la característica más relevante, ya que posiciona al usuario como productor de información generando una interacción concreta entre este y el ordenador. Según Grande, M, Cañón, R. & Cantón I., esta

“(…) no sólo permite elaborar mensajes, sino también decidir la secuencia de información a seguir, establecer el ritmo, cantidad y complejidad de la información que se desea y elegir el tipo de código con el que quiere establecer relaciones con la información” (2016).

En resumen “esta característica permite adaptar los recursos utilizados a las necesidades y características de los sujetos” (Belloch, 2015).

Una vez revisadas las definiciones dadas por múltiples autores para el concepto de TICs, su historia y evolución, y algunas de sus características, las autoras consideran que su aplicación es un soporte fundamental y útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje en contexto educacional. tanto en modalidad virtual como presencial. Es por esto que se realiza una revisión de las TIC's en educación.

1.2.2 TIC's aplicadas en la Educación.

En la realidad actual, debido al desarrollo de las TIC's descritas anteriormente, las costumbres, hábitos y hasta los modos de vida de los seres humanos, se caracteriza por tener adherida la vida cibernética; lo que crea inéditas herramientas culturales con nuevas transformaciones mentales, que principalmente afecta a las nuevas generaciones conocidas como nativos digitales.

La expresión nativos digitales (“digital natives”) fue acuñada por Marc Prensky en un ensayo titulado “La muerte del mando y del control”, donde los identificaba con aquellas personas que han crecido con la red y los distinguía de los inmigrantes digitales (“digital immigrants”), llegados más tarde a las TIC (Díaz, J & Valdés M., 2020).

Con el manejo de las TIC's en las edades tempranas, estas han sido una gran influencia en la educación de los mismos. Las instituciones educativas de a poco han incorporado su uso permitiendo nuevas formas de acceder, crear y transmitir información, lo que abre las puertas para poder transformar, expandir y flexibilizar nuevas perspectivas del acto educativo.

Según Cabero (2007), estas nuevas perspectivas permiten la flexibilización en diferentes aspectos tales como:

- Temporal y espacial para la interacción y recepción de la información.
- Para el uso de diferentes herramientas de comunicación.
- Para la interacción con diferentes tipos de códigos y sistemas simbólicos.
- Para la elección del itinerario formativo.
- De estrategias y técnicas para la formación.
- Para la convergencia tecnológica. Las nuevas tecnologías en la sociedad de la información.
- Para el acceso a la información, y a diferentes fuentes de la misma.
- Y flexibilización en cuanto a los roles del profesor y su figura.

La adaptación de las nuevas tecnologías al contexto escolar se ha ido desarrollando de forma procesual, adecuando el nuevo rol del establecimiento y sus docentes en relación

a las pautas que incluyen el uso de TIC's en las diferentes asignaturas, siendo aquí donde se empieza aplicar la integración de esta al currículum. Según Sánchez (2003):

La integración curricular de TICs es el proceso de hacerlas enteramente parte del currículum, como parte de un todo, permeándolas con los principios educativos y la didáctica que conforman el engranaje del aprender. Ello fundamentalmente implica un uso armónico y funcional para un propósito del aprender específico en un dominio o una disciplina curricular. Asimismo, la integración curricular de las TICs implica:

- Utilizar transparentemente de las tecnologías
- Usar las tecnologías para planificar estrategias para facilitar la construcción del aprender
- Usar las tecnologías en el aula
- Usar las tecnologías para apoyar las clases
- Usar las tecnologías como parte del currículum
- Usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina
- Usar software educativo de una disciplina

En la actual situación pandémica que se está viviendo a nivel mundial, esta integración ha tomado más protagonismo en la educación a distancia. El rol del profesorado se ha actualizado teniendo que aprender nuevas herramientas tecnológicas que el internet otorga, pero para aquello es fundamental estudiar y discernir sobre la información que se obtiene.

En relación con la información digital, nuevamente Cabero (2007) comenta acertadamente:

Si desde el contexto educativo es cierto que las nuevas tecnologías están poniendo a disposición una verdadera eclosión de información, tanto de forma cuantitativa como cualitativa, también lo es, como ya hemos apuntado, que ha aumentado considerablemente su ruido, de manera que lleva, por una parte, a plantear si tener más información es igual a estar más informado y, por otra, que el problema educativo en este aspecto posiblemente ya no sea localizarla sino discriminarla.

Hay que tener en claro que tener acceso a más información no puede significar a estar más informado, del mismo modo en que estar expuesto a la información no significa

la adquisición de aprendizaje significativo. Ambas son afirmaciones relevantes que debe tener muy en claro, tanto el docente como los estudiantes.

Tales posibilidades de acceso a la información traerán un nuevo problema para los objetivos que debe abarcar la formación de los individuos. ya que el problema de la educación no será la localización y búsqueda de información, sino más bien su selección, interpretación y evaluación (Cabero, 2007).

Son muchos factores los que inciden en la aplicación de las nuevas tecnologías en la educación: la voluntad del establecimiento en incorporar TIC's a la enseñanza-aprendizaje, el equipamiento y la infraestructura del establecimiento, las oportunidades de reunir y compartir experiencias y buenas prácticas de la enseñanza con TIC's, conseguir una mayor colaboración entre los grupos profesionales implicados en la educación, la realización de trabajos colaborativos o la participación en proyectos conjuntos; y el factor más importante, la formación de los/as profesores/as en prácticas innovadoras que utilicen las TIC desde un punto de vista pedagógico.

Por tanto, hoy más que nunca, el papel del docente es importante; y depende de ellos y de sus actitudes de que las TIC's sean un factor determinante en el valor y la calidad de la educación.

1.2.3 Herramientas virtuales que se han utilizado para las clases de Educación Física, y en particular en las enseñanzas de danzas folclóricas.

Con la instauración del covid-19 y las medidas sanitarias abordadas en diferentes puntos del mundo para el cuidado de la salud y la integridad de la comunidad educativa, el profesorado a nivel global ha tenido que reorganizar su proceso de enseñanza, incluyendo los recursos digitales en cada planificación y ejecución de clase.

A pesar de que muchos profesores se han visto perjudicados por esto, al no estar preparados para enfrentar la “realidad virtual”, teniendo que perfeccionarse durante el año para tener un buen manejo de las plataformas virtuales. Por otro lado, para los alumnos también es algo novedoso, porque a pesar de estar más “familiarizados” y haber crecido en un mundo tecnológico, para muchos de ellos fue difícil en primera instancia. No obstante, gracias a las TICS los alumnos han mantenido una vida “activa” a través de las pantallas con respecto a las clases de Educación física y salud (Brito, et al, 2020).

De esta forma los docentes buscan utilizar los mejores recursos tecnológicos para lograr transmitir de manera eficiente sus contenidos, y esto se considera de igual forma a profesores/as de Educación Física. Estos han optado por realizar clases teóricas y prácticas de manera sincrónica online, y/o también se realizan cápsulas donde se graban videos de corta duración y se envía como material didáctico de forma asincrónica, trabajando no sólo el área física sino que de igual forma el área actitudinal y valórica.

Así lo demuestra el estudio realizado por Brito et al. (2020) mencionado anteriormente, con profesores/as chilenos/as, donde en su gráfico número 3 se observa que

la opción más utilizada para impartir las clases remotas es realizar clases en vivo utilizando plataformas virtuales ocupando un 64%. Mientras que el restante se divide en partes equitativas, para las cápsulas de trabajo y el envío de guías con un 18% para ambas.

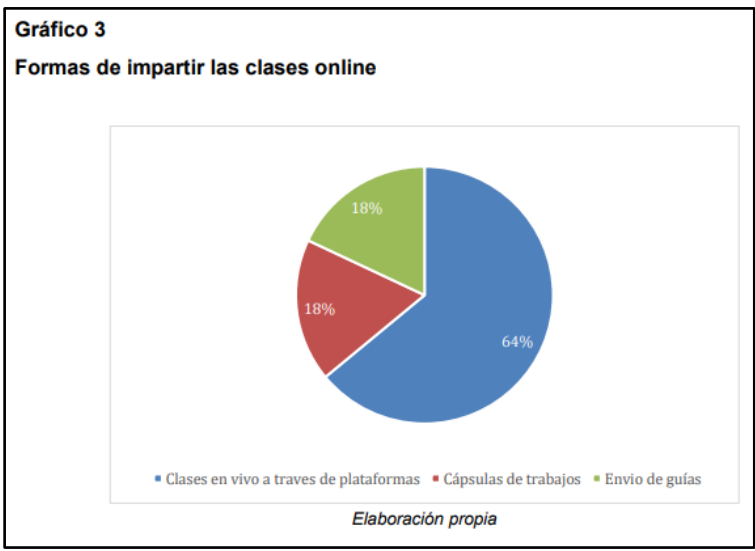


Ilustración 1: Gráfico 3. Brito et. al (2020)

En esa misma línea, se les preguntó a los profesores cuál era la plataforma que más se usaba para clases sincrónicas y la ganadora fue “Zoom ocupando un 62,50%. Mientras que el Google Meet, Canvas, WhatsApp y Facebook ocupan un 12,50% para cada una de ellas” (Brito, et al, 2020).

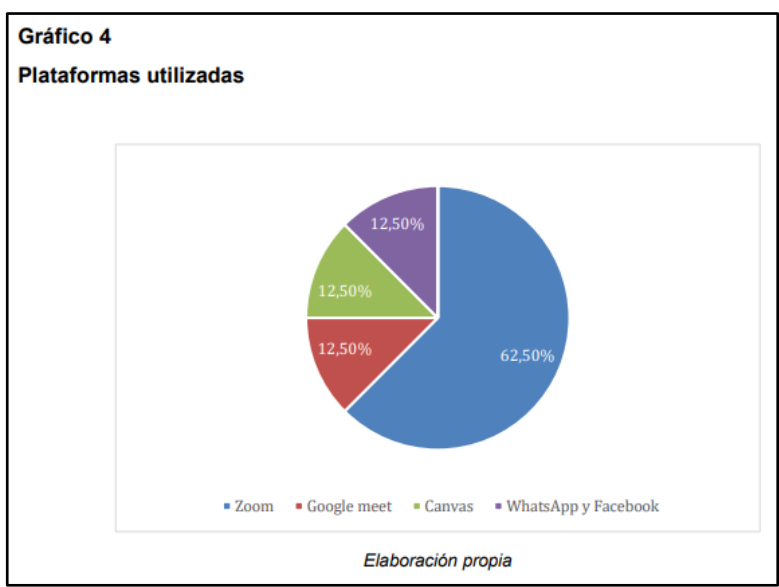


Ilustración 2: Gráfico 4. Brito et. al (2020)

En Ecuador de igual manera se realizó una encuesta parecida a 50 docentes, en la investigación sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación física en época de pandemia. Consultaron sobre cuáles eran los recursos digitales más utilizados para las clases y la figura 3 muestra que “el 62% de los docentes utilizan las aplicaciones de mensajería

instantánea para impartir sus clases y el 38% utilizan las aplicaciones de videollamada y reuniones virtuales” (Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W., 2020).

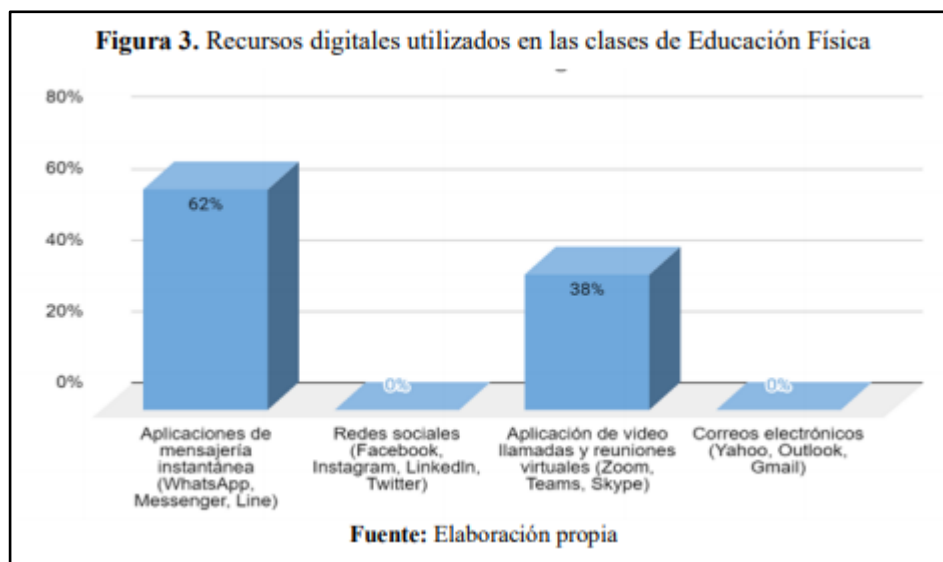


Ilustración 3: Figura 3: Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)

Ahora bien, no sólo se consultó sobre los recursos utilizados en la ejecución de clases, sino que también sobre el medio de envío y recepción de tareas y los instrumentos de evaluación.

En el primer caso

“los archivos que utilizan los docentes con mayor frecuencia para el envío y recepción de tareas se aprecian en la figura 4; donde se maneja los videos con el 54% del total de los encuestados, los documentos Word o PDF con el 26% y las imágenes con el 20% del total de los docentes” (Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W., 2020)

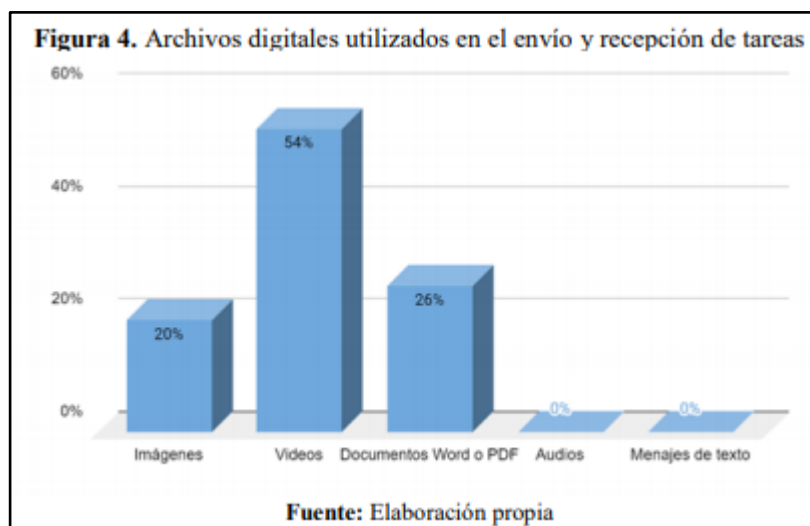


Ilustración 4: Figura 4: Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)

Y en segundo lugar, para evaluar el progreso de los alumnos en el periodo de confinamiento se observa: “en la figura 5 que el 64% del total de los docentes encuestados utiliza la rúbrica, el 34% utiliza el portafolio y el 2% maneja el diario de reflexiones” (Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W., 2020).

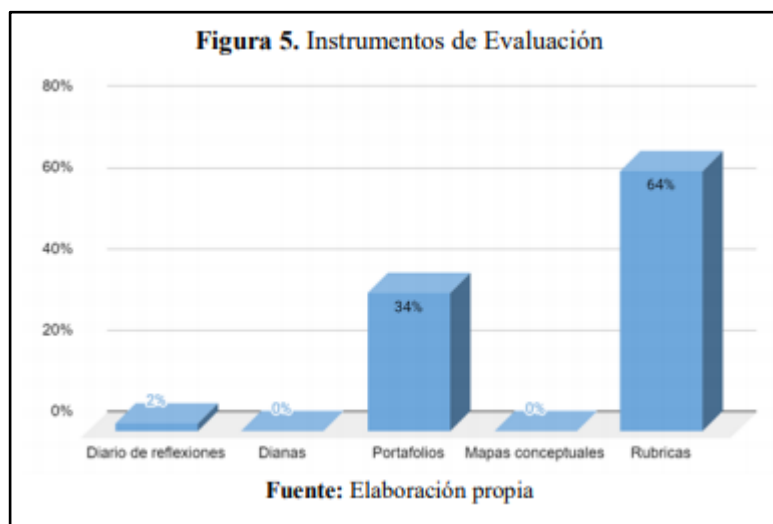


Ilustración 5: Figura 5: Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)

A partir de los resultados observados de ambas investigaciones, los docentes tienen sus preferencias en las herramientas de las TIC's a utilizar y en general poseen un buen manejo de las plataformas virtuales con las que interactúan con sus estudiantes, pero esta misma preferencia a la vez puede ser una desventaja. En el contexto actual de confinamiento debido al covid-19, la jornada de la labor docente se ha vuelto más intensa, por lo que el tiempo se ha acotado, lo que no le permite a los maestros seguir conociendo otras

plataformas. Lo que por consecuencia, los docentes “se restringen al aplicar los recursos digitales reduciendo las posibilidades de aprendizaje de los alumnos”, tal como lo indican Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020) en las conclusiones de su investigación ecuatoriana.

En el área de Educación Física las dificultades son las mismas e incluso un poco más agravadas. Las TIC's llegaron a tomar protagonismo como herramienta de clase y de evaluación, principalmente las de multimedia audiovisuales. Estas permiten la observación del profesor para emitir juicios sobre la participación y ejecución de los estudiantes en las distintas tareas motrices. Así mismo el estudiantado las debiese utilizar para comprobar el nivel de ejecución, los errores en esto y analizar posibles correcciones para mejorar. Todo esto no excluye la utilización de herramientas para el contenido teórico, los cuales apoyan en variadas tareas, dependiendo de la estructuración de la clase. Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020) realizaron una tabla de apoyo docente sobre la utilización de variados recursos digitales en las diferentes secciones de una clase de Educación Física.

Tabla 1. Herramientas digitales y su estructura en la Educación Física		
Planificación	Descripción	Herramientas
Organización	Cuadernos personales	Teachy, Doceo, quickDoe
	Almacenamientos	Dropbox, Microsoft OneDrive, pCloud, Google driver
	Notas	Notebook, basicNote, Google Keep
	Calendarios	Calendario, DigiCal, Google Calendar
	Lista de tareas	Tareas, Todoist, Microsoft To Do
Comunicación	Entornos virtuales de aprendizaje	Moodle, virtual Classroom, Google Classroom, Edmodo
	Blogs	Tumblr, WordPress, Blogger
	Redes sociales	Twitter, Instagram, Facebook, YouTube
Sesiones de trabajo	tablones	Padlet, Lino
	Aplicaciones de mensajería Instantánea	WhatsApp, Messenger, Line
	Correos electrónicos	Yahoo, Gmail, Outlook
	Diseños de sesiones	Testeach, Chalkup
	Exposición	Prezzi, PowerPoint, InfograTIC, Genially
	Específicas	Jumpit, Muscles, Aurasma, Balance It, Move It
	Video llamadas y reuniones virtuales	Zoom, Teams, Skype
	Plataformas virtuales de enseñanza con el juego	ClassDojo, Classcraft
	Plataformas lúdicas	Ludos, Medialab Prado, DAME10, GoNoodle, Change4Life, Eat Smart Move More, La Colla a Casa
	Videojuegos	Brainscape, Kahoot, Activalandia
Estrategias innovadoras (Gamificación)	Contenidos lúdico educativo e interactivo	Para crear (Educaplay o Cerebriti), aplicaciones en IOS/ANDROID (Hudl Technique, Coach's eye, Compass Map Pro, Just Dance, Canva, Póscast, Neou, Zwif)
	Rubricas	Erubrica, Jimdo, Portfoliobox, ,
Evaluación	Portafolios	Art Portfolio Free, Behance
	Diario de reflexiones	Diario
	Mapas conceptuales	Lucidchart, Bubble, Cacao

Fuente: Elaboración propia a partir de (Collado et al, 2019; Prieto, 2020)

Tabla 2: Herramientas digitales y su estructura en la Educación Física de Sánchez, E., Ávila, C., García, D. & Gravo, W (2020)

Específicamente en el contenido de folclor, el uso de TIC's se ha instalado en forma novata bajo este contexto pandémico, como opción; al igual que para todos los/as profesores/as, para seguir adelante con la educación en los establecimientos.

Mediante esta investigación se busca recabar mayor información sobre las tecnologías y su uso docente para el contenido del folclor. Una investigación parecida se realizó en Brasil con estudiantes de pedagogía en Educación Física en el año 2013, donde el experimento

buscó explorar varios medios tecnológicos, como videos, análisis de imágenes y producción de materiales digitales, con el objetivo de que los estudiantes experimenten posibilidades con el uso de las TIC en la enseñanza de contenidos, y de esta manera, replantear este conocimiento durante su futura práctica pedagógica (Dos Santos & Darido, 2013).

Los estudiantes en formación se mostraron receptivos sobre el uso de estas tecnologías en la enseñanza de contenidos, reconociendo la importancia que estas herramientas ocupan en la sociedad actual, y en la vida de los niños y jóvenes. Hoy, ocho años más tarde, en un contexto de confinamiento sanitario, estas ideas impactaron directamente en la formación inicial docente de los futuros pedagogos, y aún más en los docentes ya contratados en algún centro estudiantil, donde sobre la marcha la comunidad educativa tuvo que adaptar sus estrategias de comunicación.

Es importante desarrollar estudios que lleven a cabo propuestas de implementación pedagógica con el uso de las TIC, así como, reflexión y apropiación del uso pedagógico de los recursos tecnológicos ya en la formación inicial de docentes de Educación Física, que puede corroborarse con avances concretos en la exploración didáctica de estos recursos cuando estos maestros ya están en la escuela (Dos santo, I. & Darido, S., 2013).

La presente investigación busca aportar en la idea anteriormente mencionada, vinculando la utilización de las TIC's con la didáctica utilizada en las clases de Educación Física.

1.3 Las estrategias pedagógicas y didácticas en la asignatura de Educación Física.

Existe una relación directa entre las estrategias pedagógicas y las estrategias didácticas, las primeras son la base para la generación de las segundas, porque van en concordancia con el principio pedagógico fundante. A continuación, se presenta cómo se definen estos conceptos y cómo; específicamente las estrategias didácticas, se aplican a la Educación y, principalmente, en la Educación Física.

1.3.1 Concepto de estrategias pedagógicas y didácticas.

Las estrategias pedagógicas son las acciones que los docentes realizan con el fin de facilitar el aprendizaje de sus estudiantes, muchas veces suministran alternativas que se desaprovechan por desconocimiento, lo influye negativamente en la enseñanza-aprendizaje. Según Bravo (2008) citado por Gamboa (2013): “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación”.

Hay que valorar las estrategias pedagógicas, cuando se evalúa un programa se debe de valorar aquellas estrategias que promueven, facilitan y estimulan el aprendizaje. Es por esto que el propósito de las estrategias pedagógicas es que los estudiantes interactúen con las actividades que se realicen ya que desarrollarán sus conocimientos. Según lo anterior es que Toala, J. (s.f.) cita a Bastida, J (2015):

Los alumnos deben reconocer el trabajo de los docentes, debido al aporte significativo que tienen las estrategias pedagógicas en las actividades curriculares, para estimular el aprendizaje cognoscitivo del estudiante, debido a esto, ellos pueden interactuar de manera libre, así mismo adquirir experiencia en la investigación y trabajo grupal y aprender a sociabilizar con sus demás compañeros, estas estrategias tienen como finalidad potenciar el rendimiento académico de los alumnos.

La importancia de estas radica en la claridad de conocimientos que los estudiantes tienen luego de aplicar las estrategias, por lo que el docente puede analizar cómo se comporta cada uno y saber si los métodos usados son los correctos para lograr la mayor capacidad de interacción de los estudiantes.

Por otra parte, la didáctica se entiende como una ciencia que enseña e instruye. Según Amos (2000), citado por Ávila et al (2017):

(...) el objetivo principal de la didáctica está enfocado en dos aspectos. El primero se relaciona con el ámbito teórico, profundizando en el conocimiento que el sujeto desarrolla en un contexto de enseñanza y aprendizaje. El segundo ámbito concierne a la regulación de la práctica con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las estrategias didácticas contribuyen en el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Las decisiones que el docente toma con respecto a cuáles son las estrategias que se aplican depende de en qué momento serán ocupadas y la forma en las que se presentan en clases. Ávila et al (2017) cita a dos autores para definir lo que son las estrategias didácticas la primera es “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (Díaz, 1998) y la segunda definición es “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes” (Tebar, 2003).

Además, existen dos tipos de estrategias didácticas: las de enseñanza y las de aprendizaje, las cuales su importancia radica en que se debe de cumplir un objetivo, las de enseñanza fomentan el aprendizaje, promoviendo que los estudiantes participen de la clase, mientras que las de aprendizaje los estudiantes las utilizan para poder comprender mejor los contenidos.

Las estrategias en general tienen componentes que son considerados fundamentales, Ávila et al (2017) cita a Monereo (1997) que los describe como:

- Los participantes activos del proceso de enseñanza y aprendizaje: estudiante y docente.
- El contenido a enseñar (conceptual, procedimental y actitudinal).
- Las condiciones espacio-temporales o el ambiente de aprendizaje.
- Las concepciones y actitudes del estudiante con respecto a su propio proceso de aprendizaje.
- El factor tiempo.
- Los conocimientos previos de los estudiantes.
- La modalidad de trabajo que se emplee (ya sea individual, en pares o grupal).

- El proceso de evaluación (ya sea diagnóstico, formativo o sumativo).

En base a lo presentado y analizado, las autoras se adscriben a la definición de estrategias pedagógicas que describe Bravo (2008) y se entenderá como estrategia didáctica lo mencionado por Ávila et al (2017).

Una vez comprendido lo que significa estrategias pedagógicas y estrategias didácticas es que debe de comprender que existe una correlación directa entre ambas, siendo las estrategias pedagógicas la base que permite que las estrategias didácticas sean el resultado de lo que pasa en el aula, donde se desarrolla el conocimiento.

Por último un docente debe usar las estrategias pedagógicas de manera lúdica, tiene que tener habilidad motivadora y que logre que los estudiantes interactúen con los aprendizajes, además de tener la habilidad de modificar, variar y/o transformarlas.

1.3.2 Estrategias pedagógicas o estrategias didácticas en la Educación.

La didáctica es uno de los procesos y elementos más importantes dentro de la educación ya que permite que los estudiantes puedan adquirir, procesar y desarrollar los distintos conocimientos que se abordan en clases, logrando un aprendizaje significativo. Esto es posible gracias a la manera de cómo el profesor logra la atención de sus estudiantes. Como sostiene Caccia (2007):

En la situación de enseñanza-aprendizaje, intencionalmente se propone una integración didáctica que permita a los alumnos apropiarse de un modo más amplio y profundo del objeto de conocimiento mediatizado por una estrategia didáctica que satisfaga las necesidades del alumno y esté de acuerdo con sus operaciones de pensamiento.

La definición de didáctica según Brito et. al (2020) “es aquella que engloba todas las herramientas, estrategias, destrezas y competencias que utiliza el docente para la elaboración y desarrollo de una clase, contemplando todas las necesidades de sus estudiantes, generando un aprendizaje significativo en ellos”.

Según EcuRed (s.f.) existen tres tipos de didáctica educativa:

- **Didáctica general:** Como didáctica general designamos el conjunto de normas en que se fundamenta, de manera global, el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin considerar un ámbito o materia específico. Como tal, se encarga de postular los modelos descriptivos, explicativos e interpretativos aplicables a los procesos de enseñanza; de analizar y evaluar críticamente las corrientes y tendencias del pensamiento didáctico más relevante, y, finalmente, de definir los principios y normas generales de la enseñanza, enfocados hacia los objetivos educativos. Su orientación, en este sentido, es eminentemente teórica.
- **Didáctica diferencial:** La didáctica diferencial o diferenciada es aquella que se aplica a situaciones de enseñanza específicas, donde se toman en consideración aspectos como la edad, las características del educando y sus competencias intelectuales. Por lo tanto, la didáctica diferencial entiende que debe adaptar los mismos contenidos del currículo escolar a diferentes tipos de audiencia. Por ejemplo, el mismo tema de historia universal se presentará de maneras distintas a los siguientes grupos: adolescentes, personas con necesidades especiales, adultos cursando estudios secundarios en un instituto nocturno.
- **Didáctica especial:** La didáctica especial, también denominada específica, es aquella que estudia los métodos y prácticas aplicados para la enseñanza de cada campo, disciplina o materia concreta de estudio. En este sentido, establece diferenciaciones entre los métodos y prácticas empleados para impartir conocimiento, y evalúa y determina cuáles serían los más beneficiosos para el aprendizaje del alumnado según el tipo de materia. Por ejemplo, la didáctica especial entiende que los métodos y dinámicas para enseñar disciplinas tan dispares como el lenguaje, las matemáticas, o la educación física deben partir de principios de abordaje distintos.

Campusano & Diaz (2017) también definen las estrategias didácticas como:

Procedimientos organizados que tienen una clara formalización/definición de sus etapas y se orientan al logro de los aprendizajes esperados. A partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje. Son de gran alcance, se utilizan en periodos largos (plan de estudio o asignatura).

Es relevante considerar que en la aplicación de estas estrategias los/as profesores/as son facilitadores y los estudiantes son protagonistas de su propio aprendizaje. El docente es un guía que implementa la estrategia a lo largo de un tiempo de apropiación tanto para estudiantes como docentes, buscando obtener los resultados esperados de aprendizaje a medida que se van adaptando a la estrategia utilizada. La idea es que estas experiencias permitan a docentes y estudiantes solucionar dificultades futuras, a través de los ajustes de esta implementación, alcanzando un aprendizaje significativo.

Una vez aclarada la definición y sus características, surge la pregunta: ¿Qué criterios se utilizan para elegir qué estrategia didáctica utilizar? Campusano & Diaz (2017) indican considerar los siguientes criterios:

a. Ciclo del proceso formativo (Nivel formativo de los estudiantes): Para la selección de las estrategias se deben considerar las características de los estudiantes. Se plantea que en los primeros años los estudiantes suelen ser poco autónomos, utilizan con poca frecuencia técnicas de estudio, tienen baja capacidad para sintetizar e integrar la información, la relación con el docente es de alta dependencia y tienden a utilizar el aprendizaje memorístico sin comprender la información que se almacena, aspecto que limita la capacidad para sintetizar e integrar la información (Latasa, Lozano & Ocerinjauregi, 2012, como lo menciona Campusano & Diaz). Por lo tanto, la sugerencia de estrategias debe considerar estas características, para que así dé la oportunidad de que el estudiante vaya desarrollando ciertas habilidades que le servirán para participar de manera efectiva en dichas estrategias.

b. Nivel de complejidad del problema: El desarrollo de competencias se va dando a medida que el estudiante es capaz de responder a las exigencias cambiantes del contexto y de las problemáticas a resolver, éstas últimas varían en complejidad. Un problema no se restringe a aspectos numéricos, cualquier materia o asunto en que se analiza una situación y no se tiene de manera inmediata una respuesta, implicará

aplicar lo ya aprendido, buscar información nueva y configurar una estrategia para resolver el problema (Ferreiro, 2006, citado por Campusano & Diaz) . Se sugiere que a medida que el estudiante progresa en su formación, se le presenten problemas de diversa complejidad (desde baja hasta alta) los que deberán ser resueltos en un contexto determinado, privilegiando así el desarrollo de las competencias.

c. Nivel de autonomía del estudiante en el aprendizaje: Implica la autorregulación del proceso de aprendizaje que tienen los estudiantes, el que se logra a través de tomar conciencia de sus propios procesos cognitivos y socioafectivos, utilizando procesos metacognitivos para verificar y modular el estado de motivación, compromiso emocional y los recursos internos para lograr con éxito una tarea (Zimmerman, 2002, citado por Campusano & Diaz). Se sugiere que, en el transcurso de un proceso formativo, las tareas a presentar vayan de un menor nivel de autonomía a uno mayor, considerando el nivel formativo en el cual se encuentran los estudiantes. Esto se puede producir como un proceso a través de su trayectoria formativa o en el transcurso de una asignatura.

d. Nivel de mediación de parte del docente: Implica el nivel de apoyo que presta el docente durante el proceso de aprendizaje, ya sea como fomentador de análisis, motivador y facilitador de experiencias de aprendizaje (Parra, 2010, citado por Campusano & Diaz). Considera el nivel de estructuración de la tarea por parte del docente.

Todo lo anteriormente mencionado es aquello que cualquier docente debe manejar, para poder adaptarlo después a su respectiva área educativa.

1.3.3 Estrategias didácticas pertinentes en Educación Física.

Las estrategias didácticas de la Educación Física como se entiende el día de hoy, se originan con Rousseau, Pestalozzi y las escuelas europeas, porque es a partir de ese momento cuando comienza a institucionalizarse la enseñanza de esta disciplina. A partir de aquello, su principal aporte es “procurar una serie de conocimientos prácticos que den alguna luz a los procesos de experimentación e innovación del currículo” (Fonseca, 2020). Este conocimiento práctico, actúa como una síntesis entre la teoría didáctica y los principios que fundamentan su acción; permitiendo la aplicación de estos saberes, el análisis del aprendizaje significativo en los estudiantes para que, con aquellos resultados, se busque siempre la mejora curricular de la enseñanza.

El campo de estudio de la didáctica de la Educación Física, según Moreno (2019):

Está formado por el conjunto de los elementos y contextos de enseñanza-aprendizaje institucionalizados, en la medida que manejan información relacionada con la actividad física y el deporte. Estas son precisamente las materias que constituyen el área de referencia que se conoce como Educación Física.

Como definición entonces, Brito et. al (2020) mencionan que:

Es una herramienta esencial para la organización del trabajo del docente y su principal objetivo es brindar las indicaciones necesarias que permitan incluir los materiales didácticos para el estudio de la asignatura son recursos que tienen el proceso de guiar metodológicamente al docente en sus actividades del día a día.

También Manzano (2013) dice que la didáctica de la Educación Física

proporciona al docente los recursos básicos para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje optimizando y previendo los resultados; proporciona conocimientos teórico – prácticos sobre los contenidos, objetivos, metodologías, estilos, modelos y enfoques y evaluación, relacionándolos de forma organizada para la elaboración de los planes y programas de aula.

Entonces, a la hora de iniciar el trabajo pedagógico en el área de Educación Física, se deben organizar situaciones de aprendizaje significativas que procuren cumplir con los propósitos, y para ello, es necesario tener claro, ¿Dónde estamos?, ¿A dónde queremos

llegar?, ¿Cómo llegar?, y ¿Cómo saber que estamos llegando?. Esto implica un trabajo arduo de planificación y es en el “qué se hará” junto con el “cómo” donde la didáctica se incorpora donde lo lúdico busca ser su principal elemento.

Así mismo Pérez R (2010), citado en Manzano (2013), afirma que es lo lúdico es:

Una dimensión del desarrollo humano, expresión macro que abarca el sentido del disfrute y de libertad de los procesos de expresión creativa y proyectiva; por medio de la cual se buscan altos niveles de gozo y bienestar en la cotidianidad del ser humano, trascendiendo el juego.

Son muchas las estrategias didácticas que el docente puede optar a utilizar, dependiendo principalmente del contexto y de las características de los estudiantes, pero lamentablemente esa gama de posibilidades se redujo debido al contexto actual de covid-19. El modo didáctico empleado se ha tenido que modificar mucho más, tanto por el aprendizaje (movimiento) como el abordar los contenidos obligatorios (currículum).

En un estudio sobre la implementación de didácticas en Educación Física y salud durante la pandemia en dos regiones de Chile de Brito et. al, se realizó una encuesta a los/as profesores/as de Educación Física sobre cuáles eran las estrategias didácticas más utilizadas, mostrando como resultado, el siguiente gráfico.

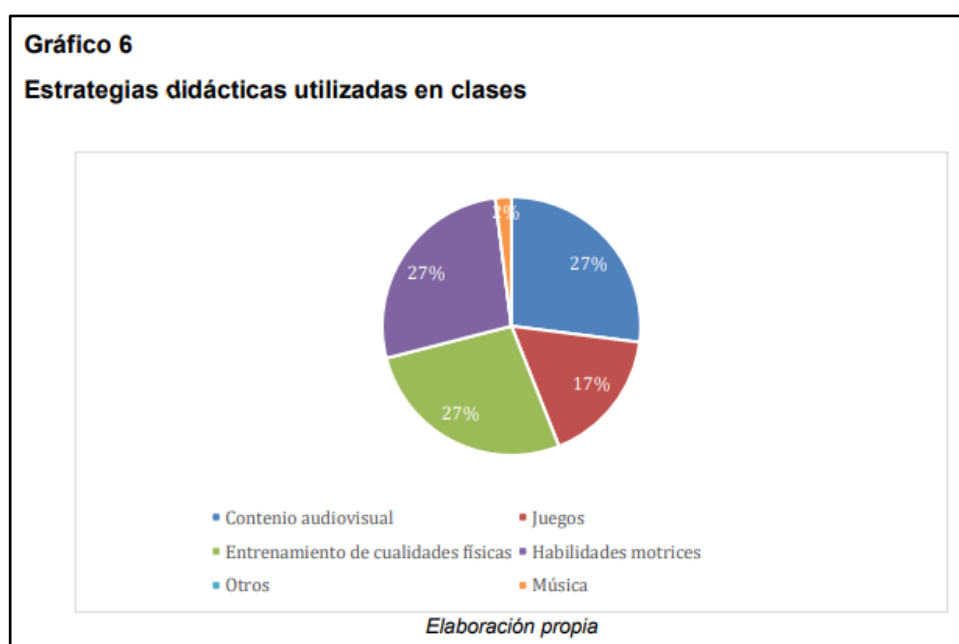


Ilustración 6: Gráfico 6. Brito et. al (2020)

Los resultados muestran que, durante el periodo de pandemia, el juego como recurso pedagógico fue utilizado en minoría por los docentes encuestados, tomando mayor protagonismo la utilización de contenido audiovisual para el entrenamiento de cualidades físicas y habilidades motrices. En relación con lo anterior:

Puede influir tanto el manejo que tenga, o haya desarrollado debido a la ocasión, el docente de actividades lúdicas realizables a través de plataformas virtuales, como el quórum de alumnos por clase o incluso la conectividad que tengan ambos actores involucrados: alumno-profesor (Brito, et al, 2020).

A través del presente documento, se pretende aportar con variadas herramientas tecnológicas que pueden apoyar las estrategias didácticas que decidan usar los docentes en su enseñanza del folclor en modalidad virtual.

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Paradigma investigativo y Tipo de Investigación

- Paradigma **Interpretativo** y enfoque **cualitativo no experimental**:

Bisquerra en su documento de “Metodología de investigación educativa” (2009) menciona que

“(…) en las últimas décadas han surgido una serie de enfoques y metodologías de investigación en el ámbito de la educación y las ciencias sociales que se agrupan bajo la denominación genérica de paradigma crítico o sociocrítico.

De este modo, se reconoce un cierto acuerdo en identificar tres "paradigmas" principales de la investigación educativa: (...) La humanístico-interpretativa, de base naturalista-fenomenológica (paradigma interpretativo) que conlleva una metodología preferentemente cualitativa”.

El paradigma interpretativo nace de la Antropología, Sociología y alguna fundamentación Psicológica; y tiene como finalidad “Comprender e interpretar la realidad educativa, los significados de las personas, percepciones, intenciones y acciones”, tal como se menciona anteriormente”. (Latorre et al, s.f.) citado por (Bisquerra, R. et al, 2009)

Será utilizado el paradigma interpretativo ya que la investigación se centrará en comprender los significados de las acciones humanas para las distintas personas implicadas en la acción social. En este caso, se busca entender la acción de enseñanza-aprendizaje que profesor/a y estudiante ejecutan en un contexto educativo virtual, estudiando de igual forma la etnografía de la comunicación educativa en tiempos de confinamiento.

Algunas de las características de este paradigma:

- El contexto como un factor constitutivo de los significados sociales: En este caso el contexto que determina todo resultado de esta investigación es la actual pandemia por el virus covid-19.
- El objeto de la investigación es la acción humana (por oposición a la conducta humana) y las causas de esas acciones que residen en el significado atribuido por las personas que las realizan: En la presente investigación la acción humana como objeto de investigación es la enseñanza de las danzas folclóricas.

- La objetividad se alcanza accediendo al significado subjetivo que tiene la acción para sus protagonistas: Protagonistas que serán principalmente los/as profesores/as de Educación Física y sus estudiantes.

Bisquerra (2009) también explica el enfoque cualitativo como “aquellos procedimientos de investigación que proporcionan datos descriptivos. La metodología cualitativa describe incidentes clave en términos descriptivos y funcionalmente relevantes, contextualizándolos en el ámbito social donde ocurren naturalmente”.

Las investigaciones cualitativas parten de otra aproximación que entiende la realidad holísticamente e intentan comprenderla en profundidad y transformarla. Con este propósito dan cobertura a la subjetividad e implicación personal del/de la investigador/a en el contexto donde se desarrolla la investigación, a través de estrategias de recogida de datos como la observación, la entrevista o el análisis documental. (Bisquerra, R. et al, 2009).

Para la presente investigación se utilizarán técnicas de recolección de información descriptiva siendo principalmente la encuesta, cuestionario y entrevista las herramientas a usar. Ahora ¿Por qué cualitativa no experimental? La investigación no experimental es la que observa el fenómeno tal cual es y se ejecuta en su contexto, sin manipular ninguna variable. Se utiliza para dar soluciones a los problemas, en este caso, se busca estudiar las herramientas y estrategias pedagógicas que utilizan los docentes de Educación Física en la enseñanza del folclor en modalidad virtual, para analizar sus ventajas y desventajas, buscando posteriormente construir un manual de apoyo docente para aportar en la acción de enseñanza-aprendizaje online.

- Tipo Investigación Fenomenológica.

La investigación cualitativa orientada a la comprensión y entendimiento tiene como objetivo describir e interpretar la realidad educativa desde dentro, desde los protagonistas de la educación. Está fundamentada básicamente en la fenomenología, representada por Husserl y Schutz, entre otros. Esta señala al sujeto como “Productor de conocimiento que se construye a partir de lo que subjetivamente percibe. Prioriza el acercamiento del fenómeno a partir de la experiencia del sujeto, de la finalidad que le atribuye” (Bisquerra, R. et al, 2009).

En la presente investigación se considera al estudiante y docente como formador de sus propios conocimientos a partir de las experiencias que ha vivido y la importancia que le da a cada una de estas. Conocimiento directamente relacionado con sus manejos de la comunicación y educación virtual, vinculado también con el proceso de adaptación.

Bisquerra (2009) menciona que, desde el punto de vista metodológico, “la orientación fenomenológica intenta descubrir todo aquello que aparece como pertinente y significativo en las percepciones, sentimientos y acciones de los actores sociales, siguiendo un proceso de investigación claramente inductivo que en los trabajos adopta múltiples formas”.

A modo de síntesis, en la siguiente tabla resumida de Bisquerra (2009) se presenta una visión general de las principales metodologías, los tipos de investigación y las técnicas de obtención de la información en investigación educativa:

PARADIGMA	OBJETIVO	METODOLOGÍA	MÉTODOS	TÉCNICAS
P. INTERPRETATIVO	Comprender	M. Humanístico-Interpretativa. M. Cualitativa	<ul style="list-style-type: none">• I. Etnográfica• Estudio de casos• Teoría fundamentada• Investigación fenomenológica	Estrategias para la obtención de información cualitativa: observación participante, entrevista en profundidad, diario, análisis de documentos. El investigador/a es el principal instrumento de obtención de la información.

Tabla 3: Tabla resumen de investigación interpretativa (Bisquerra, 2009)

2.2 Configuración Holística de la investigación.

Parametrización de la investigación:

Título de la Investigación	Manual de estrategias pedagógicas para la enseñanza de la unidad de folclor de manera virtual
Problema social o de la realidad	Debido a la contingencia sanitaria del virus covid-19 que se dio en nuestro país a partir del año 2019-2020, la realidad educativa se ha tenido que adaptar a la enseñanza en modalidad virtual
Tema	El folclor en contexto educativo virtual

Contradicción	Con la pandemia del virus covid-19, los /as profesores/as han tenido que adaptarse a la modalidad virtual, sin embargo, muchos iniciaron de manera experimental teniendo poca preparación en TIC. Según señala Ferrada, V, et al (2020), en su investigación acerca de la preparación de los/as profesores/as en el área de TIC para enfrentar sus labores educativas en tiempos de confinamiento, sólo el 36% de los encuestados se siente realmente preparado para formar a sus estudiantes a través de TIC. Los/as profesores/as de Educación Física no queda exentos/as de esta situación, y al ser una asignatura en movimiento, se ha complejizado más aún el trabajo de sus unidades curriculares en esta modalidad.		
Problema de investigación	¿De qué forma los docentes de Educación Física pueden obtener mayores herramientas para la enseñanza de la unidad de folclor en modalidad virtual?		
Objetivo de investigación	Crear un manual con estrategias pedagógicas para la enseñanza online de la unidad de folclor en Educación Física		
Objeto de investigación	La enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual		
Preguntas científicas	¿Cómo se define el folclor para efectos educativos y cuáles son las danzas folclóricas que se enseñan en la unidad?	¿Cuáles son las herramientas virtuales más utilizadas para las clases de folclor de Educación Física?	¿Cuáles son las herramientas virtuales más utilizadas para las clases de folclor de Educación Física?
Métodos (Teóricos-Empíricos-Matemáticos)	Histórico –lógico Selección y análisis bibliográfico	Encuesta – Cuestionario	Encuesta – Cuestionario
Objetivos específicos	<i>Evolución del objeto de investigación:</i> 1.1 Definir el concepto de folclor y sus implicancias para la educación, y en particular para la Educación Física.	<i>Características particulares del objeto de estudio:</i> Investigar las herramientas virtuales que se han utilizado para las clases de danzas folclóricas online.	<i>Generación del resultado científico:</i> Analizar las estrategias pedagógicas de trabajo online en la unidad de

	1.2 Describir las danzas que se enseñan en la unidad de folclor.		folclor de la asignatura de Educación Física.
--	--	--	---

Tabla 4: Configuración Holística

2.3 Diseño metodológico.

El concepto de diseño se define por la Real Academia Española (2020) como “descripción o bosquejo verbal de algo” y el de investigar como “realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia”.

De acuerdo a los significados de estos conceptos y sumándolos es que diseño de investigación se define como:

(...) planteo y descripción -por escrito- de los fundamentos temáticos y de los elementos, instrumentales y teóricos, que permitirán arribar a un nuevo conocimiento, teniendo en cuenta las etapas que se suceden en el orden lógico de todo proceso de investigación. (Martínez, 2013).

Aunque las autoras también simpatizan con la definición más simplificada de Pavón (2010) “plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación”. Una vez que el concepto general ya es comprendido se debe de agregar ahora lo cualitativo entendiéndolo básicamente como datos descriptivos y funcionalmente relevantes, por lo que finalmente como término específico de lo que es el diseño de investigación cualitativo tenemos la definición de Salgado (2007):

El término diseño en el marco de una investigación cualitativa se refiere al abordaje general que se utiliza en el proceso de investigación, es más flexible y abierto, y el curso de las acciones se rige por el campo (los participantes y la evolución de los acontecimientos), de este modo, el diseño se va ajustando a las condiciones del escenario o ambiente.

A partir de lo mencionado en lo anterior y basado en el siguiente proceder investigativo se presenta a continuación el diseño metodológico cualitativo no experimental de alcance descriptivo:

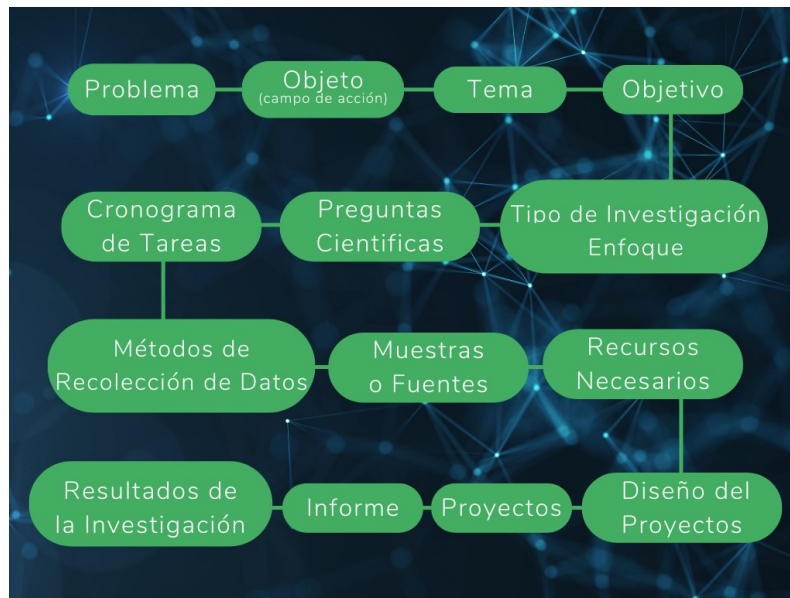


Ilustración 7: Diseño Metodológico

2.4 Métodos de investigación.

- Métodos teóricos utilizados:

- Histórico –lógico: Estudia “la trayectoria real de las personas, sucesos, eventos o fenómenos en un período de tiempo” (Arias, 2021). Este método se enfoca en estudiar la esencia, basándose en el desarrollo y funcionamiento del fenómeno. En este caso, las autoras llevan a cabo el método histórico-lógico principalmente en el marco teórico porque ordena los datos de manera coherente e histórica, enfocándose en el proceso evolutivo del objeto de estudio. De igual forma se utiliza en el análisis de resultados sobre el desarrollo de las clases de Educación Física en medio de la actual pandemia 2020-2021, a través de la obtención de resultados de la entrevista a docentes y estudiantes, ya que mediante esta herramienta se busca conocer los antecedentes y la lógica objetiva del desarrollo histórico en el periodo de tiempo anteriormente mencionado, de las enseñanzas de danzas folclóricas, que es el presente objeto de estudio.
- Análisis documental o bibliográfico: Es el “análisis de la información que provee la literatura, investigaciones, teorías, documentos, leyes, etc. Para comprender o profundizar en el objeto, fenómeno y/o suceso estudiado, o bien en alguna de sus partes” (Arias, 2021). Las autoras llevan a cabo este método en el marco teórico de la presente investigación donde a partir de las

referencias bibliográficas encontradas y estudiadas, se presentan los temas que permiten comprender la enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual. Esto con el fin de “profundizar las relaciones y cualidades de los procesos no observables directamente” (Arias, 2021), que justifican y enriquecen el objeto de estudio previamente mencionado, tales como la enseñanza-aprendizaje del folclor y la enseñanza-aprendizaje a través de las TIC’s.

- Análisis –síntesis: Este método consta de “establecer mentalmente la unión o combinación de las partes, previamente analizadas, posibilitando descubrir relaciones y características generales entre los elementos de la realidad” (Arias, 2021). Las autoras lo llevan a cabo en el marco teórico donde se estudian los componentes del fenómeno, y más predominantemente en el análisis de resultados donde se examina cada factor que influye en el folclor en contexto educativo virtual, para saber las cualidades y propiedades, para posteriormente descubrir cómo se relaciona y contribuye cada uno de ellos en su enseñanza. Esto con el fin de realizar una investigación pedagógica íntegra sobre la construcción y formación de un tema o fenómeno particular.
 - Sistemática: “Permite sistematizar y dar orden lógico a la investigación en sí, al objeto de estudio, o a los resultados obtenidos derivados de la aplicación de diversos instrumentos (métodos empíricos) o al análisis teórico” (Arias, 2021). Las autoras lo llevan a cabo a lo largo de todo el proceso de investigación, cuando se recopila información y se analiza para estructurarla de mejor manera, y presentar el orden lógico de la misma. Tanto en los apartados de la introducción, como en el desarrollo del marco teórico, en la presentación de los resultados y en el análisis de los mismos.
- Métodos empíricos utilizados:
 - Selección de información bibliográfica y documental: “Se refiere a la búsqueda y selección de material bibliográfico y documental relevante para todo el desarrollo de la investigación” (Arias, 2021). Mediante la navegación web se realiza la búsqueda y segregación de la información, documentos, teorías, etc. para obtener información verídica. Esta se presenta a lo largo del estudio y se

deja constancia de su lugar de procedencia en las referencias bibliográficas con el fin de que otorgue credibilidad a la investigación, siendo posible la verificación de su origen, dando reconocimiento, de igual forma, al trabajo de otros/as autores/as.

- Cuestionario: Es un “Instrumento destinado a conseguir respuestas a preguntas utilizando para ello un impreso o formulario que el contestante llena por sí mismo” (Arias, 2021). El instrumento se creará a través de la plataforma de *Google Forms* con preguntas abiertas en su mayoría, y algunas cerradas; siendo aplicado a una muestra definida de expertos en TIC’s para obtener información sobre las consideraciones y acciones a realizar para sacar más provecho a una estrategia pedagógica de uso de TIC’s.

- Encuesta: “Es un instrumento dirigido a obtener información y consiste en una serie de preguntas formuladas directamente a los sujetos, predominantemente a grupos, colectivos, poblaciones o universos de los que se interesa conocer en determinados aspectos y variables (definidos y delimitados con exactitud)” (Arias, 2021). El instrumento se creará a través de la plataforma de *Google Forms* con preguntas de carácter mixto, abiertas, cerradas o encadenadas; siendo aplicado a una muestra definida docentes en ejercicio de Educación Física que hayan ejecutado o estén actualmente ejecutando la labor en establecimientos educativos de educación básica y/o educación media, de manera online para obtener información sobre el desarrollo de sus clases de educación en contexto virtual, principalmente en la unidad de folclor, y la llegada de esta al establecimiento y sus estudiantes.

Cuestionario “Uso de TIC’s”

Cuestionario para expertos en TIC’s

Objetivo del instrumento: Obtener información, por parte de expertos, acerca del desarrollo y uso de TIC’s que contribuya a la generación de estrategias pedagógicas de enseñanza para su implementación en la escuela.

*Obligatorio

SECCIÓN 1. DATOS GENERALES DEL EXPERTO

1. _____ *Nombre:
2. _____ *Título profesional:
3. _____ *Área y lugar de trabajo:
4. *Años de experiencia en TIC’s: _____

SECCIÓN 2. USO DE TIC’S EN CLASES VIRTUALES

5. ¿Considera que los establecimientos y el profesorado se han capacitado para la educación virtual?*

- Sí
- No

Según su respuesta, positiva o negativa, explique por qué ha sucedido eso

6. ¿Cuáles considera usted que son las TIC’s más utilizadas en los establecimientos?*

—

7. ¿Qué es lo que se debe considerar para la ejecución de estrategias pedagógicas mediante las TIC’S?*

—

8. ¿Cree que los/as profesores/as necesitan mayor formación en uso de TIC’s?*

- Sí
 - No
- ¿Por

qué?

-
9. ¿Qué herramientas virtuales recomienda para la ejecución de clases sincrónicas?*

—

¿Y para las clases asincrónicas?*

—

10. ¿Qué instrumentos debería considerar un profesor para generar material didáctico basado en TIC's?*

—

11. ¿Qué competencias debería considerar un profesor para generar material didáctico basado en TIC's?*

—

SECCIÓN 3. TIC'S APLICADAS A LA DANZA

12. ¿Hay alguna TIC's que apoye más el ámbito de la danza? Si un profesor/a quisiera enseñar bailes con apoyo y uso de TIC's ¿Qué estrategia o uso de TIC's le recomendaría?*

—

13. El/la profesor/a del caso ¿Qué debiera considerar, por ejemplo, a la hora de crear un manual virtual para la enseñanza de bailes?*

—

Encuesta “La enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual”

Encuesta para profesores/as de Educación Física

Objetivo del instrumento: Obtener información, por parte de profesores/as de Educación Física en ejercicio, acerca del uso de TIC's que contribuya a la generación de estrategias pedagógicas de enseñanza para su implementación en las clases en la unidad de Folclor.

*Obligatorio

SECCIÓN 1. DATOS GENERALES DEL DOCENTE

1. _____ *Nombre:

2. _____ *Correo:

3. _____ *Título profesional:

4. *Años de experiencia docente: _____

5. *Tipo de institución en la que trabaja:

- Privado
- Público
- Particular-subvencionado
- Corporizado

SECCIÓN 2. MODALIDAD VIRTUAL DEL EJERCICIO DOCENTE

6. Con la adaptación de la educación presencial a la modalidad online, ¿Cómo se preparó?*

- A través de capacitaciones de mi establecimiento
- A través del trabajo colaborativo docente
- De manera autodidacta, estudiando y viendo tutoriales

Otro: _____

7. ¿Qué modalidad predomina en sus clases?*

- Sincrónica
- Asincrónica

- Ambas por igual

8. Para las clases sincrónicas, ¿Qué plataforma virtual usa?*

- Zoom
- Meet
- Facetime
- Skype

Otro: _____

9. Para las clases asincrónicas, ¿Qué metodología comúnmente utiliza?*

- Textos y documentos
- Video cápsulas

Otro: _____

10. ¿Sabe editar videos?*

- Sí
- No
- Más o menos

¿Qué plataforma o aplicación utiliza?: _____

¿Ha averiguado la existencia de otras?

- Sí
- No

11. ¿Sabe editar audios?*

- Sí
- No
- Más o menos

12. ¿A través de qué medio hace llegar el material didáctico a sus estudiantes?*

- Plataforma del establecimiento
- Correo electrónico
- Redes sociales

Otro: _____

SECCIÓN 3. ENSEÑANZA DE DANZAS FOLCLÓRICAS ONLINE

13. ¿Ha realizado clases de danzas folclóricas en modalidad virtual?*

- Sí
- No

Si su respuesta fue positiva... ¿A qué niveles ha realizado clases de folclor en modalidad virtual?*

- Transición
- Básica
- Media

14. ¿Qué danzas ha enseñado a través de esta modalidad online?*

SECCIÓN 4. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

15. ¿Qué estrategias pedagógicas ha utilizado para la enseñanza de estas? ¿Por qué?*

16. ¿Cuáles cree que son las ventajas y desventajas de la/s estrategia/a que utiliza?*

Muchas gracias por su participación.

2.5 Universo, Población y Muestra

- Universo: “Son todas las unidades que tienen una o más propiedades en común de las que se quiere obtener información o llevar a cabo una investigación” (Arias, 2021). Según la definición anterior el universo se refiere a todos los posibles casos para la aplicación de instrumentos.

En el caso de esta investigación el universo serían todos los/as profesores/as de Educación Física y expertos en TIC's.

- Población: “La población es el conjunto de todos los individuos a los que se desea hacer extensivo los resultados de la investigación.” (Bisquerra, R. et al, 2009). Además de la definición anterior las autoras quieren también presentar la de Arias (2021) “Conjunto de individuos del universo que se encuentran en un espacio o territorio que les es propio y varían en el transcurso del tiempo”.

De modo que el concepto de población en pocas palabras es un grupo de todos los posibles casos para la aplicación de instrumentos. La población de la presente investigación son los/as profesores/as de Educación Física de Chile dictando clases virtuales durante el periodo 2020-2021, además de contar con expertos en TIC's que trabajen en la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (A partir de ahora, UMCE).

- Muestra: Parte del grupo de los posibles casos. Bisquerra et al (2009) indica:

El concepto muestra adquiere significados distintos según el enfoque desde el que se efectúa un estudio. Desde la perspectiva cuantitativa, el primer paso para seleccionar la muestra consiste en establecer con claridad y delimitar las características de contenido (¿quiénes son las unidades de análisis?), de lugar (¿dónde están ubicadas?) y de tiempo (¿en qué momento?) de la población.

Para entender mejor el concepto de muestra las autoras también presentan la de Arias (2021):

Es una fracción o subconjunto de cualquier tamaño de la población de la cual proviene. Se escoge para realizar la observaciones o recogida de datos”.

Por lo que en pocas palabras muestra se entiende como parte del grupo de los posibles casos. La muestra de la presente investigación es 21 profesores/as de Educación Física de la Región Metropolitana (A partir de ahora, RM) que dictaron la unidad de folclor de manera virtual durante el periodo 2020-2021. Además de contar con 3 expertos en TIC's que trabajen en la UMCE durante el periodo 2020-2021.

Criterios de selección de la muestra: Esta será una muestra por conveniencia, dirigida y no aleatoria. Una vez establecido esto, los criterios para participar en los instrumentos empíricos de investigación serán los siguientes.

Criterios de selección de la muestra de profesores/as de Educación Física para participar en encuesta:

- Profesores/as de Educación Física con mínimo 3 años de experiencia docente.
- Que estén en ejercicio de la profesión en un establecimiento educacional (Educación básica y/o media).
- Que estén o hayan realizado clases de la unidad de folclor de forma virtual en modalidad sincrónica o asincrónica.
- En colegios públicos, particulares-subvencionados o privados de la RM.

Criterios de selección de la muestra de expertos en TIC's para participar en cuestionario:

- Profesional de la Educación o Profesional del área de informática con especialización en procesos educativos
- Académico universitario especialista en el área de TIC's.

- Mínimo 3 años de experiencia de ejercicio de su profesión en la especialidad.
- Que desempeñe labores en la UMCE u otra universidad chilena especializada en Educación.

2.6 Cronograma del diseño metodológico de la investigación.

Carta Gantt: Manual de estrategias pedagógicas para la enseñanza de la unidad de folclor de manera virtual.											
Periodo											
2021											2022
Actividades	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero
Parametrización											
Inscripción											
Introducción											
Marco teórico de la investigación											
Marco metodológico de la investigación											
Validación de instrumentos											
Recolección de datos mediante instrumentos											
Presentación y análisis de resultados											
Propuesta											
Conclusiones											
Referencias											

Tabla 5: Carta Gantt del proceso de investigación

2.7 Recursos utilizados (materiales y humanos)

Recurso según la Real Academia Española (2021) se define como “Medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende”. A continuación, las autoras presentan una serie de recursos utilizados en esta investigación:

- **Recursos Materiales**

Dentro de lo que son los recursos materiales refiriéndonos a ellos como instalaciones, equipos, útiles de escritorio y otros insumos que son indispensables para el desarrollo de la investigación corresponden los siguientes, un computador y acceso a internet, bibliografía encontrada en diferentes sitios web, un cuestionario y encuesta donde se requiere de una cuenta Gmail para la elaboración y aplicación de estos.

- **Recursos Humanos**

Refiriéndonos a los recursos humanos como personas con las que se cuenta en el proceso de investigación tenemos en primer lugar a César Arias como guía durante todo el proceso investigativo, 20 profesores/as y/o egresados de Educación Física en proceso de titulación, 3 especialistas en TIC's y un validador de instrumento.

III. ANÁLISIS DE RESULTADOS

3.1 Categorización de los resultados.

Luego de obtener los resultados a través de la aplicación de los instrumentos investigativos, se procede a realizar la clasificación de dichos datos obtenidos, una con cada instrumento. Para esto, en primer lugar, se reconocieron las similitudes de las preguntas para posteriormente identificar sus regularidades. Estas, se agruparon en categorías, las cuales terminaron formando el sistema de categorías que se presentará a continuación. Finalmente se realiza la triangulación de la investigación.

3.1.1 Resultados de Cuestionario:” Uso de TIC’s” para expertos en TIC’s.

Sistema de categoría	Categoría	Regularidades
Formación virtual docente en relación al material didáctico y sus estrategias pedagógicas.	“Formación de los docentes TIC’S”: se refiere a las regularidades que dan cuenta que los establecimientos y profesores/as no se han capacitado para la educación virtual, donde según los expertos estos si necesitan mayor formación en TIC’s de la que ya tienen, la adaptación de la comunicación ha sido importante ya que paso de contexto personal a virtual, por último, mientras más información tenga el docente mejor es su rol pedagógico.	<ul style="list-style-type: none">● Los establecimientos y profesorado no se han preparado para la educación virtual.● Es importante la adaptación de la comunicación, ya que con el contexto se hizo fundamental transformarla desde una comunicación “personal” a una comunicación virtual en conjunto con el uso de TIC’s.● Los expertos creen que los/as profesores/as necesitan mayor formación en TIC’S.● Si el docente está mayor formado/a en TIC’s puede

		ejercer de mejor manera su rol pedagógico.
	<p>“TIC`s utilizadas en el contexto educativo virtual: se refiere a las regularidades que dan cuenta de que las TIC`s más utilizadas se basan en las Plataformas Learning Management System (desde ahora LMS) donde las más utilizadas en el contexto educativo virtual son el Internet, computadores y celulares, pasando a herramientas virtuales las que más se utilizan son las audiovisuales con conexión simultanea como por ejemplo Meet de la Suite Google, las Plataformas LMS son un buen instrumento base para generar todo material didáctico en este contexto virtual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Los expertos creen que las TIC`s más utilizadas son el Internet, computadores y celulares. ● Los expertos recomiendan principalmente herramientas audiovisuales con conexión simultánea tal como lo ofrece Meet a través de la Suite de Google para las clases sincrónicas. ● Los expertos recomiendan Plataformas LMS para las clases asincrónicas. ● Conociendo el contexto COVID-19 que se nos presenta, basado en esto se debería considerar las Plataformas LMS como un instrumento para generar material didáctico.
	<p>“Estrategias pedagógicas mediante las TIC`s”: se refiere a las regularidades donde hay que considerar los objetivos de aprendizajes que sean claros, las características y el aprendizaje de los estudiantes, aportan mucho los videos con secuencias claras apoyando con clases sincrónicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Para la ejecución de estrategias pedagógicas se debe considerar objetivos de aprendizaje claros, las características y el aprendizaje de los estudiantes. ● TIC`s recomendados por los expertos para el ámbito de la danza son videos con

	<p>considerando al público objetivo.</p>	<p>secuencia clara (apoyado de clases sincrónicas para corregir).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los/as profesores/as deben de tener en cuenta a la hora de realizar un manual de danza es al público al que está dirigido.
	<p>“Generación de material didáctico”: Esta categoría se refiere a las regularidades que dan cuenta de que se utilizan Plataformas LMS para generar material didáctico en contexto virtual, es importante el conocimiento, diseño y gestión de ambientes virtuales en los docentes para la creación de material didáctico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conociendo el contexto COVID-19 que se nos presenta, basado en esto se debería considerar las Plataformas LMS como un instrumento para generar material didáctico. ● Las competencias que debe de tener un profesor a la hora de realizar material didáctico basado en TIC's es el conocimiento, el diseño y gestión de ambientes virtuales.

Tabla 6: Sistema de Categorización "Cuestionario Uso de TIC's" para expertos en TIC's

3.1.2 Resultados de Encuesta: “La enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual” para profesores/as de Educación Física.

Sistema de categoría	Categoría	Regularidades
<p>Empleo y aplicación de material y estrategias pedagógicas en clases de folclor online.</p>	<p>“Manejo docente en la modalidad asincrónica y sus beneficios”: se refiere a las regularidades que dan cuenta de que en algunos establecimientos se valoran por igual ambas modalidades, siendo en la asincrónica más valorada la utilización de video cápsulas por sus ventajas de tiempo sobre un aprendizaje previo a la clase regular, siendo también un material reutilizable y dinámico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● La modalidad que predomina en la clase es la asincrónica y sincrónica por igual. ● La metodología que más se usa son las video cápsulas. ● Los/as profesores/as sí saben editar videos. ● Los programas más utilizados para edición de video son Filmora, Movie Maker y Canva. ● La estrategia pedagógica más utilizada es la creación de video cápsulas junto con la exposición de videos demostrativos. ● La ventaja de las video cápsulas es que se pueden guardar y repasar cuando desee el estudiante.
	<p>“Clases sincrónicas: modalidad utilizada pero poco conveniente al objetivo”: se refiere a las regularidades que dan cuenta de la intención de tener contacto en tiempo real</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Las clases sincrónicas también predominan en las clases virtuales. ● La plataforma virtual que más se usa para las clases virtuales es Zoom.

	<p>con los estudiantes, pero los problemas de señal o falta de motivación o interés no permiten el debido feedback para un aprendizaje significativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Una de las desventajas de esta modalidad es que la corrección o retroalimentación no es la adecuada debido a los problemas de conexión o por las cámaras apagadas de los estudiantes.
	<p>“Enseñanzas de danzas folclóricas en el aula virtual”: se refiere a las regularidades que dan cuenta de la aplicación de la unidad de folclor del currículo educacional, principalmente en la educación básica priorizando la enseñanza de nuestra danza nacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Todos los/as profesores/as han realizado clases de folclor. ● La danza más enseñada es la cueca. ● Diecisiete de diecinueve profesores/as han realizado clases en educación básica.

Tabla 7: Sistema de Categorización "Encuesta La enseñanza de las danzas folclóricas en modalidad virtual" para profesores/as de Educación Física

3.2 Triangulación de los datos

La técnica de la triangulación de fuentes (Ruíz, 1999), se utilizó como la herramienta que permitió contrastar los datos obtenidos y elevar la objetividad de su análisis en el estudio realizado, combinando fuentes de diversa procedencia: documentales y opináticas, utilizando diferentes estrategias y fuentes de información. La ejemplificación parcial de los resultados permitió la introducción de los resultados otorgando la base para la creación de la propuesta final de este estudio, basado en los resultados obtenidos.

3.2.1 Triangulación de fuentes opináticas y autores acerca de la preparación docente en TIC's.



Ilustración 8: Sobre la preparación docente en TIC's.

La expansión del covid-19 a nivel mundial obligó a tomar como medida para la prevención de contagio el confinamiento en el hogar. Esto afectó directamente a la forma de funcionamiento de toda institución, principalmente a los establecimientos educacionales. La educación se tuvo que reinventar buscando nuevos modos de interacción donde profesor y estudiantes pudieran desempeñar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La comunidad educativa tuvo que indagar cómo adaptarse al contexto online y el uso de TIC's, siendo los docentes los principales actores. Y es en estos mismos donde se evidenció una alta deficiencia en el manejo de TIC's para enfrentar sus labores educativas, al descubierto con el abrupto cambio de modalidad.

En su investigación llamada “Formación docente en TIC y su evidencia en tiempos de covid-19”, Ferrada, V, et al (2020), mencionan que “sólo el 36% de los encuestados se siente realmente preparado para formar a sus estudiantes a través de TIC”. Una cifra muy baja en comparación a la muestra total de la investigación. Ferrada, V. et al. reflexiona sobre la comprensión de la práctica docente no sólo desde lo tradicional, sino de la evolución y actualización junto con el descubrimiento de conocimiento que cada día aparece y expande más nuestras ideas y relaciones. Por ello también debe ser comprendida a través del abordaje de las posibilidades que nos permite la tecnología; según ellos, en el sentido de

abrir el espacio formativo a nuevas opciones que dinamizan el espacio-tiempo más allá de la presencialidad física. Esto es posible sólo si los docentes entienden el sentido de la utilización de las tecnologías, reconociendo la utilidad de estas en las propias experiencias docentes de preparación de materiales, manejo de información digital, presentación de contenidos o para comunicarse con los/as estudiantes (Ferrada, 2020).

Siguiendo la misma línea, en el instrumento de cuestionario realizado por las investigadoras dirigido hacia los expertos en TIC's, el 66,6% de ellos considera que los establecimientos y el profesorado no se han capacitado para la educación virtual. Y el 100% cree que los/as profesores/as necesitan mayor formación en uso de TIC's. La pandemia encontró a todos desprevenidos y desinformados, existiendo así pocas personas que manejen el ámbito de TIC's para uso educacional. La crisis económica que atravesó este confinamiento, produjo que los establecimientos no contaran con los recursos necesarios para contratar un profesional que capacite al personal institucional, es por esto la mayoría de los establecimientos otorga la capacitación que está a su alcance siendo esta no totalmente eficiente como se esperaría de un experto.

Así mismo, estas capacitaciones, ya sean provenientes del establecimiento u otro origen, amplió los conocimientos sobre la existencia de distintas herramientas para el uso virtual, pero de todas formas el docente no está preparado ante cómo aplicar estas sobre el área de trabajo que esté a cargo. Si se ha de reforzar el uso de estas herramientas para la temática y contenido a tratar, al momento de la ejecución de clase se hace de manera superficial teniendo poca capacidad de relación entre lo expuesto en las TIC's y la didáctica pedagógica de la enseñanza. Si esto pasa con docentes de asignaturas consideradas

fundamentales como lo son Lenguaje, Matemática y Ciencias, en los docentes de Educación Física se hace aún más difícil el dominio del contexto virtual para desempeñar las clases.

Lo anteriormente expuesto lo corroboran en la investigación llamada “Formación del profesorado de Educación Física en el uso de aplicaciones tecnológicas”, donde Menescardi, C., Suarez, C. & Lizandra, J. (2021) mencionan que:

Los resultados han mostrado que las aplicaciones utilizadas son escasas, reduciéndose a herramientas ofimáticas (procesador de texto, hoja de cálculo y presentaciones), sin tener en cuenta todas las posibilidades de uso y potencialidades de otras aplicaciones o herramientas disponibles en la red. Se concluye que los docentes en formación en EF tienen un conocimiento y uso estándar de las herramientas de gestión de información y la comunicación, básicamente como usuarios de Google, mientras que han avanzado muy poco en la creación de contenido digital genérico y específico sobre la EF.

Todos los antecedentes presentados revelan que los docentes aún necesitan de formación para el empleo de TIC's en sus labores pedagógicas sobre cualquiera de sus contenidos, por lo que la propuesta de las investigadoras será un material útil que aportará en esta preparación en particular de los/as profesores/as de Educación Física en su contenido de danzas folclóricas.

estudiantes respecto al uso de recursos icónicos en las actividades académicas, expone dos grandes puntos:

A) La imagen como instrumento facilitador de comprensión y aprendizaje: (...) los alumnos percibieron como positiva la experiencia de trabajar con imágenes, expusieron que los debates y los espacios de diálogo creados en el aula entre las imágenes y otros recursos –textos, biografías, referencias sobre el contexto histórico de creación- fueron productivos para ampliar y complementar las interpretaciones.

B) El valor motivacional de las imágenes: (...) destacaron que aprender con imágenes fue una experiencia gustosa, atractiva e interesante; asimismo, expresaron que debería extenderse a todas las asignaturas, y ser constante en todos los años de escolarización. En tanto perciben que se esfuerzan más por alcanzar los objetivos y las metas pedagógicas.

Entendiendo que las imágenes son la base de un video, ahora hay que saber el cómo es recibido en este caso por lo estudiantes y cómo funciona en la educación como muy bien lo manifestó Rifo (2014)“El uso de la imagen como recurso didáctico debería ser tenido en cuenta como una estrategia de enseñanza-aprendizaje para planificar las tareas académicas en distintas asignaturas y en todos los niveles educativos”. En el caso del video como recurso didáctico Cabero (2007) expone lo siguiente:

(...) sirven no sólo para motivar y animar a los alumnos en clase, sino también, para crear una dinámica participativa, y perfeccionar determinadas habilidades expresivas y perceptivas. Sin olvidarnos que al mismo tiempo aprenden a dominar nuevas herramientas de comunicación, aspecto al que se le da bastante importancia en los nuevos planes de estudio no universitario.

Ante todo esto el docente ahora es quien debe poner todo de su parte para poder enviar un material de calidad a sus estudiantes que contenga cada una de las particularidades que la imagen puede entregar. García (2014) expone lo siguiente respecto a la planificación de un video:

El docente que planifica usar el video como recurso didáctico necesita fundamentalmente diagnosticar y caracterizar a sus estudiantes, analizar los objetivos de la asignatura, formular el o los objetivos que se quieren alcanzar, observar previamente el material, elaborar la guía didáctica, planificar las actividades

a desarrollar antes, durante y después del vídeo, determinar otras fuentes de información, y planificar la integración de los conocimientos con otras asignaturas y disciplinas.

En resumen, el uso de imágenes y videos sobre todo en tiempos de pandemia ha sido una herramienta de suma importancia, tanto para los docentes como para los estudiantes, para ambos es un facilitador de la enseñanza-aprendizaje.

3.2.3 Triangulación de fuentes opináticas y autores sobre las clases sincrónicas y sus plataformas.



Ilustración 10: Sobre las clases sincrónicas y sus plataformas

Con la instauración de la educación virtual, los docentes se vieron forzados a buscar la forma de mantenerse en contacto con sus estudiantes a través de las tecnologías para continuar los programas y actividades, lo que los llevó a la utilización de plataformas y herramientas virtuales para la modalidad asincrónica, es decir, para la conexión simultánea. En la encuesta realizada por la investigadoras dirigidas a los/as profesores/as de Educación Física sobre el uso de TIC's, el 47,4% declaró que la modalidad sincrónica es la que predomina en sus clases virtuales, y las plataformas mencionadas son *Zoom* utilizada por un 52,4% de los encuestados, luego le sigue *Google Meet* utilizada por un 38% de los encuestados, y finalmente la plataforma *Teams* utilizada por un 9,6% de los encuestados.

Teams es una plataforma de comunicación y colaboración de la empresa *Microsoft*, la cual permite las reuniones de video, almacenamiento de archivos e integración de otras aplicaciones relacionadas con la corporación. *Zoom Video Communications* es una empresa estadounidense conocida por su sistema de videollamadas y reuniones virtuales, disponible para computadoras de escritorio y portátiles, celulares y tabletas. Y para finalizar, *Google Meet* es una plataforma de videoconferencias de *Google*, antes llamada *Hangout Meet*. Está incluida en el paquete de *Google suite* o también conocido como *Google Workspace* el cual

contiene variadas aplicaciones web con funciones similares a las *suites* ofimáticas (recopilación de aplicaciones informáticas utilizadas en oficinas) tradicionales.

En el cuestionario realizado por las investigadoras dirigido a especialistas en TIC's, se les preguntó: ¿Qué herramientas virtuales recomienda para la ejecución de clases sincrónicas? Siendo la regularidad respondida: “Principalmente herramientas audiovisuales con conexión simultánea tal como lo ofrece *Meet* a través de *Google suite*”, corroborando la utilidad de la comunicación instantánea en clases virtuales siempre y cuando se cuente con una buena conexión a internet. Pero ¿qué tan efectivas son estas plataformas para el aprendizaje a distancia?.

Un estudio realizado en México llamado “Classroom y zoom en un cambio obligado de uso de tecnologías en educación” (2020) realizado por Alatorre, E. & Calleros, D., evaluó la percepción de los estudiantes ante esta variación de modalidad. Este confirma que, a pesar de estar ante una generación de estudiantes que tiene mayor contacto con recursos digitales, no necesariamente los emplean como recursos de aprendizaje, ya que ellos manifiestan la aparición de estrés al estar inmersos en la educación virtual, mencionando que no suplen las clases presenciales, pero cumplen con la necesidad de continuar con la educación.

En relación directa con las plataformas estudiadas, algunas de las conclusiones de Alatorre, E. & Calleros, D. (2020) fueron:

- “Respecto al uso de la herramienta ZOOM, se asume como recurso para mejorar la comunicación y disminuir la sensación de soledad y falta de apoyo para el aprendizaje”.
- “Si bien las sesiones vía ZOOM al inicio de la experiencia de utilizar esta herramienta para lograr una comunicación sincrónica que apoyara el aprendizaje no se aceptaban totalmente por las estudiantes, al final del ciclo escolar 32 de las 38 estudiantes que respondieron el instrumento hicieron comentarios de que había sido de gran apoyo ya que ayudó a resolver dudas y fue fácil de usar. Los comentarios negativos sobre el uso de ZOOM para lograr aprendizajes, no se refirieron a la herramienta, sino a la conectividad ya que por mala calidad del internet las sesiones no se lograban sin contratiempos, se comenta además que se requería al inicio capacitación para uso”.

- En cuanto a la opinión acerca de Classroom, “las 38 encuestas presentaron respuestas de aceptación refiriendo las bondades de su uso, Se anota que es una buena herramienta, fácil de usar para subir trabajos (...) y se acomoda a los tiempos del estudiante”.
- “Respecto a Classroom, en el estudio que se presenta (...) al cierre del ciclo escolar, al retomar este cuestionamiento la percepción sube de valor, lo que se muestra como aceptación y reconocimiento de la utilidad, en el uso de esta plataforma para trabajar en educación a distancia. Un espacio muy aceptado en esta plataforma es el dedicado al envío de trabajos, ya que desde un inicio las participantes en este estudio comentan su aprobación al darles certeza de que sus productos o tareas no se pierden, como pudiera ser al enviarlas al asesor vía correo electrónico”.

Se coincide con Cabrales (2020), en Alatorre, E. & Calleros, D. (2020), que menciona después de su estudio, que

la docencia virtual no suplirá la presencial al menos en el corto plazo. Ciertamente la plataforma Classroom y la herramienta de ZOOM son aceptadas, pero aún como apoyo, no para suplir la docencia y el aprendizaje que se realizan en la presencialidad.

3.2.4 Triangulación de autores sobre LMS.

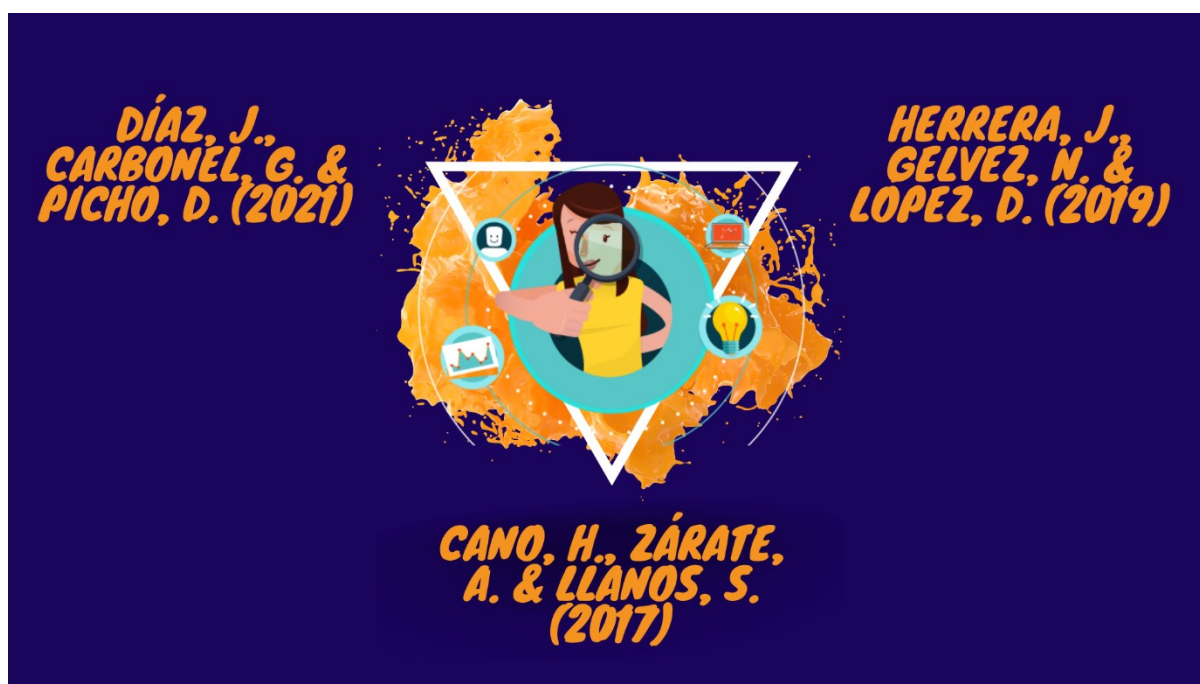


Ilustración 11: Sobre LMS

Uno de los términos que va tomando fuerza en la realización de clases a distancia son las plataformas LMS que podría traducirse como “Sistemas para la gestión de aprendizajes”. Estas plataformas son las que recomiendan nuestros expertos en TIC’s a través del cuestionario realizado por las investigadoras, para la ejecución de las clases asincrónicas y para la consideración como un instrumento para generar material didáctico basado en TIC’s. Pero ¿qué son específicamente las LMS?

Son una plataforma software (Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas) especializada que integra funcionalidades básicas. Díaz, J., Carbonel, G. & Picho, D. (2021) la definen de forma general como “plataformas que ayudan a crear, gestionar, organizar y entregar materiales de enseñanza en línea a los estudiantes”. Herrera, J, Gelvez, N. & López, D. (2019). También complementan que funciona para la “gestión de cursos, publicación de contenidos, gestión de alumnos, sistemas de comunicación y sistemas de evaluación”.

Este software entra en la clasificación de los Software as a Service (SaaS a partir de ahora, traducido al español: Software como Servicio) que según menciona Herrera, J, Gelvez, N. & López, D. (2019) “corresponde a un modelo de distribución de software mediante el cual una aplicación es ofrecida a múltiples clientes y es accesible a través de la

red”. La arquitectura SaaS puede clasificarse dentro en cuatro “niveles de madurez”, donde los atributos principales son “fácil configuración, eficiencia multi-tenant y escalabilidad. Cada nivel se distingue del anterior por la adición de uno de estos atributos” (Herrera, J, Gelvez, N. & López, D., 2019).

Como se mencionó anteriormente, dentro de los servicios ofertados en plataformas SaaS se encuentran las LMS las cuales permiten a los usuarios registrarse en diferentes programas de capacitación, guardar registros del desempeño de los estudiantes y brindar informes para la gestión de la organización. La LMS generalmente está diseñada para múltiples editores y proveedores, permitiendo administrar cursos desarrollados a partir de múltiples fuentes o bien incluye capacidades de creación de contenidos (LCMS).

Las plataformas LMS, aportan importantes herramientas al proceso educativo, tales como lo muestra la siguiente figura de Herrera, J, Gelvez, N. & López, D. (2019)



Ilustración 12: Herrera, J, Gelvez, N. & López, D. (2019).

Las LMS se han utilizado desde hace años donde a través de la experiencia y estudios se han encontrado diversas necesidades que se presentaban en el desarrollo de las clases en línea, apareciendo poco a poco de acuerdo al crecimiento de cada proceso. Así lo mencionan Cano, H., Zárate, A. & Llanos, S. (2017) en su estudio llamado *Más allá de un LMS: un entorno virtual para cursos en línea*:

(...) a medida que se incrementaron los desarrollos e incluso los alumnos, las herramientas que proporcionaban los LMS comenzaron a resultar ineficientes, pues sea porque no estaban desarrolladas para ello o por la inexperiencia en el manejo, o incluso porque las herramientas no estaban lo suficientemente evolucionada.

En el caso tratado en el mencionado estudio de Cano, H., Zárate, A. & Llanos, S. (2017), los sistemas actualizados fueron:

- SAEC. Adaptado para realizar la administración escolar de los cursos en línea.
- LMS. Elección de Moodle como LMS principal para la impartición de cursos, en este sistema se adaptó del modelo didáctico de desarrollo de cursos en línea.
- SCUDEL. Sistematización para la integración de las unidades didácticas. Este sistema funciona también como repositorio de materiales de cursos en línea.
- SMACL. Monitoreo, seguimiento y analíticas del aprendizaje de los cursos en línea que se imparten.

En conjunto con la evolución de las herramientas que nos permiten los sistemas LMS, es importante destacar, como se dijo anteriormente, la capacitación tanto de profesores/as como de estudiantes.

En relación a esta idea es necesario señalar que la gestión de estas plataformas requiere revisión y conocimiento previo de sus funciones para poder utilizar todos sus componentes de la mejor manera. Sobre ello, Kennedy (2018) mencionado por Díaz, J., Carbonel, G. & Picho, D. (2021) indica que

los LMS se pueden dividir en dos grupos: de código cerrado y de código abierto. La gestión del aprendizaje de código abierto se puede modificar y desarrollar, y se utiliza de forma gratuita, como por ejemplo Moodle, ATutor y Dokeos. Los LMS de código cerrado, por otro lado, son propiedad de empresas privadas y solo los utilizan las instituciones y/o usuarios con licencia, como por ejemplo Blackboard, Teams. Esta clasificación es importante, ya que el usuario podrá elegir el servicio que puede y debe utilizar para los fines que mejor se ajusten a sus necesidades.

De esta forma, en el contexto actual, la enseñanza y el aprendizaje dependen en gran medida de los conocimientos y habilidades del profesorado en el uso de herramientas y plataformas digitales, entendiendo cómo utilizarlas y siendo capaz de organizarlo todo junto a estudiantes y colegas.

También, Admiral et al., (2017) mencionado por Díaz, J., Carbonel, G. & Picho, D. (2021) señalan que:

las actitudes que tengan los docentes respecto a las tecnologías determinará su grado de utilización, tanto desde un punto de vista tecnológico como pedagógico, lo que vendrá determinado por el grado de aceptación de la tecnología del LMS, el cual estará influenciado por la diversidad de herramientas que contenga y por la diversidad de tareas que lleve a cabo el docente en la misma.

A modo de resumen, la plataforma LMS es una de las herramientas que no solo promueve el proceso de aprendizaje, sino que también cambia la forma en que las personas aprenden y enseñan; especialmente en la pandemia actual, la educación tiene que adaptarse al entorno virtual, y donde los docentes están enfrentando el desafío de la enseñanza en línea.

3.3 Propuesta de Manual de estrategias pedagógicas para la enseñanza de la unidad de folclor de manera virtual.

3.3.1 Justificación

Dado el problema actual de la realidad social, donde una pandemia mundial hizo que los docentes que no tenían las herramientas ni la preparación necesaria para una educación virtual tuvieran que aprender más sobre tecnología, el presente manual otorga la oportunidad de reinventarse para poder hacer sus clases de manera que esta traspase las pantallas y sus estudiantes aprendan.

Esta realidad quedó reflejada en las encuestas realizadas a los docentes de Educación Física, quienes comentan que esta falta de herramientas dificultaron sus clases, ya que los docentes no recibieron aprendizajes sobre TIC's durante su formación y tampoco dentro de sus establecimientos de trabajo. Además, las clases online también tienen sus desventajas, son menos las de tipo asincrónicas donde la mayoría sabía editar videos, y fueron más las clases sincrónicas, en las que la corrección o la retroalimentación son entorpecidas por la mala conexión o estudiantes con cámaras apagadas.

Es por estas situaciones de la realidad escolar que surge la necesidad de crear una propuesta metodológica que funcione como herramienta y pueda ayudar a los docentes en su labor para mejorar y contribuir en el desarrollo integral de los estudiantes.

3.3.2 Fundamentos teóricos:

Estrategias Pedagógicas:

Para llevar a cabo una clase donde exista un proceso de enseñanza y aprendizaje los docentes pueden recurrir a una serie de herramientas que permita la interacción con los estudiantes, donde se fomente la participación y la motivación con la finalidad de transmitir conocimientos.

Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. (...) Las estrategias pedagógicas suministran invaluable alternativas de formación que se desperdician por desconocimiento y por la falta de planeación pedagógica, lo que genera monotonía que influye negativamente en el aprendizaje. Gamboa, García y Beltrán (2013)

El concepto descrito anteriormente por Gamboa, García y Beltrán nos dice lo importante de las estrategias pedagógicas que deben de tener siempre una intencionalidad pedagógica ya que se transforma en nuevas formas activas y creativas de aprendizaje donde se estimula la motivación, fortalecen el desarrollo integral y promueven inteligencias múltiples, por el contrario cuando no existe esta conexión del docente y el estudiante y solo hay técnicas de por medio el aprendizaje se empobrece y las acciones se mecanizan.

Folclor:

El Folclor es un conjunto de expresiones culturales tradicionales de un pueblo, en todas sus manifestaciones, como la artesanía, leyendas, refranes, música y danza, ritos, entre otras. En cada una de las regiones se muestra el sentimiento y pensamiento característico de la zona, diferenciándolo como un folclor material e inmaterial.

El Folclor está presente dentro de la Educación Física donde su finalidad dentro de la danza en específico es reproducir movimientos con diferentes estructuras rítmicas, ejecutando secuencias coreográficas y demostrando habilidades de expresión corporal. (MINEDUC, 2013)

Uso de TIC's:

En la sociedad actual se requiere de un sistema educativo con la implementación de procesos y estrategias pedagógicas mediadas por herramientas tecnológicas, que le brindan al docente la posibilidad de aplicar procedimientos donde los estudiantes puedan concentrar su atención en el aprendizaje.

Como la escuela debe garantizar la preparación de las futuras generaciones, se debe de integrar una nueva cultura, con material didáctico, fuente de información, instrumento para realizar trabajos, etc. Los docentes solicitan o quieren contar con recursos informáticos e internet, pero la incorporación de estos no solo supone una infraestructura, además se necesita de una comunidad educativa que participe para mejorar la calidad de enseñanza.

El uso de TIC's puede tener más de un propósito o finalidad, siempre dirigida al aprendizaje de los estudiantes siendo un instrumento de comunicación, de información, un instrumento lúdico, entre otros.

Didáctica en la Educación Física

Cierto es que el concepto de didáctica dentro de la Educación Física al igual que en otras didácticas específicas se está construyendo, incluso el concepto general de didáctica se considera en un proceso de construcción. Por lo tanto, nos encontramos ante un concepto joven que se quiere consolidar como una disciplina autónoma.

A pesar de ser un concepto joven autores han tratado de darle un significado o explicar cuál es su propósito, Moreno (2019)expone lo siguiente:

La didáctica de la Educación Física se centra en el conocimiento práctico, que actúa como una síntesis entre la teoría didáctica y los principios que fundamentan su acción. Su principal aporte es procurar una serie de conocimientos prácticos que den alguna luz a los procesos de experimentación e innovación del currículo.

En otras palabras lo anterior nos dice que para la clase de Educación Física se tiene como actor principal al estudiante, donde éste demuestra sus habilidades físicas como intelectuales. Por otro lado tenemos a Hernández que expone que “La Didáctica de la Educación Física centra su estudio en las relaciones profesor/alumno que se establecen en un proceso intencional de enseñanza y aprendizaje en torno al movimiento humano como objeto de comunicación”.

Este autor nos dice que la relación entre el docente y el estudiante es importante para poder lograr un aprendizaje, los dos autores expuestos nos da a entender que debe de existir una relación de por medio para lograr un fin en este caso a través del movimiento.

3.3.3 Principios orientadores

La propuesta se basa en tres principios orientadores que tienen como finalidad potenciar las competencias de los docentes que ejercen en modalidad virtual debido al confinamiento en pandemia. Estos principios son “La información oportuna”, “La comunicación efectiva” y “La formación continua”.

Los principios anteriormente señalados forman parte de esta propuesta, ya que de acuerdo al marco teórico y a lo expuesto en esta investigación es propicio trabajar cada uno de estos aspectos en los profesionales de la educación.

La información oportuna es uno de los principios más relevantes para este plan, puesto que como se mencionó en la teoría, a la mayoría de los docentes se les encontró desprevenidos con la instauración de una modalidad que trabaja fundamentalmente con elementos digitales. La importancia de contar con información que sea precisa, confiable e idónea en la actualidad, mejora la calidad de las funciones ejercitadas por el personal de educación. No basta con sólo conocer las diferentes aplicaciones que nos ofrece la tecnología, sino que se hace imprescindible distinguir cómo ponerlas al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La comunicación efectiva es el segundo principio que, para el presente contexto se torna un desafío. “La comunicación es el proceso en el cual se transmiten y se reciben diversos datos, ideas y actitudes que constituyen la base para el entendimiento o acuerdo común” (Medina, 2015). Entre estudiante y profesor/a es primordial esta forma de interacción, Hernandez, C; Gamboa, A & Ayala, E. mencionan que “Una comunicación efectiva, multidireccional, y no centrada exclusivamente en el docente es fundamental en el aprendizaje en los estudiantes. Es un requisito indispensable si se desean construir conocimientos en un ambiente de aprendizaje” (2014). Lamentablemente esta se complejiza cuando pasa a ser “telecomunicación”, pero aún con ello, se deben buscar las herramientas adecuadas para que la educación continúe aún a la distancia, desarrollando además la competencia digital entre los docentes y sugerir estrategias para la consecución de una fluidez digital que llegó para quedarse.

Finalmente la propuesta busca aportar al tercer principio que es la formación continua sobre todo del público objetivo de esta investigación que es el profesorado.

Tanto la figura del profesor como la calidad, desarrollo y perfeccionamiento del mismo es determinante en la educación del alumno. Esta situación hace que se considere necesaria, como una exigencia de la propia naturaleza de la profesión docente, la formación continua. La vida está en constante transformación, fruto de la globalización y de los avances en las distintas ramas del conocimiento, lo que obliga a estar actualizados (Colomo, E. & Cívico, A., 2018).

3.3.4 Representación gráfica

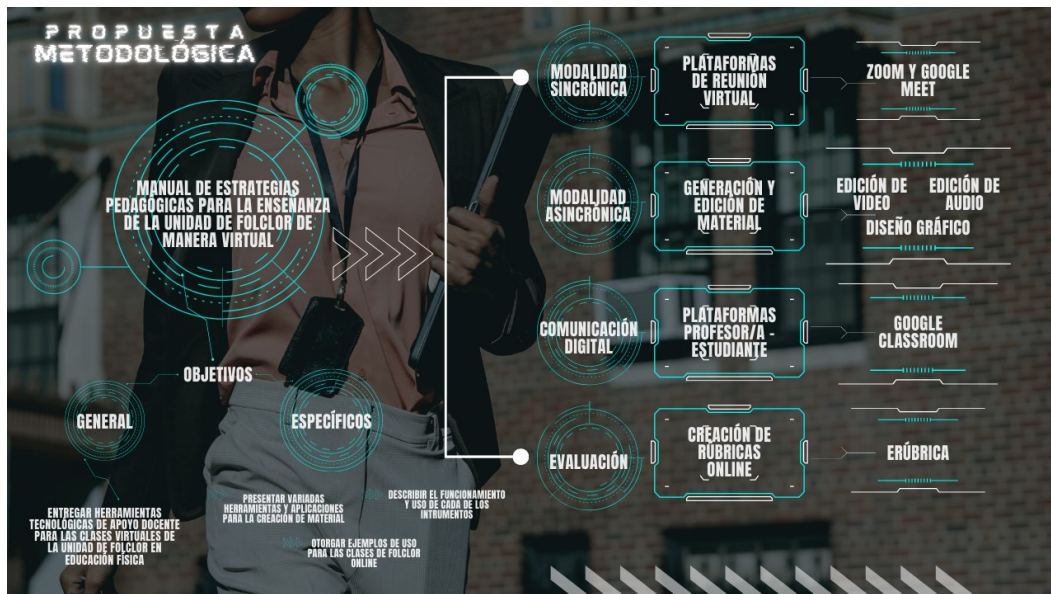


Ilustración 13: Representación gráfica de propuesta metodológica

3.3.5 Componentes

Modalidad sincrónica

Se refiere a la manera virtual en la que los integrantes de se reúnen al mismo tiempo en una misma plataforma, es decir la interacción se realiza en tiempo real. En el contexto educacional es donde los estudiantes tienen la oportunidad de aprender e interactuar en el momento con su profesor y sus compañeros. Según Delgado, P. (2020): “Más a detalle, el sincrónico es un tipo de aprendizaje grupal ya que todos están aprendiendo al mismo tiempo. Técnicamente, el aprendizaje sincrónico también incluye conferencias, debates, clases en aulas físicas o actividades grupales”.

La mayor ventaja es que los estudiantes pueden resolver sus dudas ahí mismo en la interacción virtual con el docente, pero una de sus importantes desventajas es que no todos los estudiantes tienen un acceso de calidad tanto al internet como a los implementos tecnológicos.

Plataformas de reunión virtual

Con la llegada de la emergencia sanitaria, el uso de las plataformas de las reuniones virtuales, o también llamadas videoconferencias, se intensificaron para mantener el contacto en todos los contextos, laboral, estudiantil, familiar, etc. ya que la videoconferencia es un proceso de comunicación visual y auditiva bidireccional que se realiza en tiempo real y a distancia para establecer la conversación entre dos o más participantes. Torres, D. (s.f.) menciona que “Los mejores programas tienen una curva de aprendizaje rápida, un precio asequible e incluyen herramientas necesarias para realizar reuniones productivas”.

Las plataformas más utilizadas son: **Zoom, Google meet**, Skype, Facetime y Microsoft teams.

Modalidad asincrónica

Esta forma de interacción virtual se da en integrantes que por medio de material compartido se vinculan cada uno a su propio tiempo. En el caso de la educación online, Delgado, P. también define que “el aprendizaje asincrónico es aquél que puede suceder estando desconectados a través de videos, material o recursos educativos previamente

proporcionados por la profesora o profesor, es decir, la clase aprende lo mismo pero cada alumno a su ritmo. Es más autodirigido ya que el alumno decide a qué hora aprender” (2020).

Una de sus ventajas es que permite al estudiante ser independiente y organizar sus tiempos de estudios y aprendizaje, estando en la plataforma todo el tiempo disponible. La desventaja más grande es que se realiza una retroalimentación incompleta y se debe buscar otras alternativas para un mejor feedback.

Generación y edición de material

Con la educación a distancia, los docentes debieron buscar nuevas estrategias para hacer llegar la materia a los estudiantes de forma lúdica e interactiva. Muchos encontraron herramientas sencillas y prácticas que les permitieron crear, editar y guardar material en distintos formatos, tales como imágenes, videos o audios para posteriormente realizar sus propias presentaciones y lecciones en el aula virtual. Algunos de los recursos digitales más útiles son:

Canva: Es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio, como si son profesionales.

Audacity: Es un editor de audio multiplataforma libre y gratuito, con él que puedes grabar, modificar y exportar o guardar el resultado en distintos formatos.

Camtasia Studio: Es una plataforma enfocada en crear contenido audiovisual de forma sencilla en sistemas operativos como Windows y Mac. Es el mejor software todo en uno para grabar pantalla y editar vídeo, añadir efectos, transiciones y más.

Inshot: Es una aplicación en el teléfono móvil, bien sea Android o iOS, con la que podemos recortar, editar, dar mejor definición o un nuevo estilo a nuestras fotos y videos de forma sencilla y rápida.

BeFunky: Es una web editor de fotografía con variadas opciones de personalización tales como retoques, filtros, marcos, inserción de gráficos, dibujos, creación de collages, etc.

PowToom: Aplicación que sirve para crear presentaciones en formato animado, con movimiento y sonido. La versión gratuita permite utilizar diversos estilos y realizar presentaciones de hasta cinco minutos.

Comunicación digital

Este es un concepto muy fácil de deducir como un intercambio de mensaje a través de un medio digital, por lo que según esto hay otros conceptos que se unen el emisor y el receptor. Gracias a los nuevos avances de la tecnología y cómo la sociedad también ha evolucionado la forma de comunicarse ahora puede ser mucho más amplia y se pueden utilizar diversos medios visuales como imágenes, redes sociales, videos o paginas web.

Pero una mejor y completa definición la entrega Ruiz, A. (2018):

Este concepto, el de comunicación digital, engloba todos los métodos y herramientas utilizados para transmitir e intercambiar mensajes a través de un medio digital. La transferencia de información que se realiza mediante este sistema se lleva a cabo con símbolos, tanto escritos como lingüísticos.

Plataformas profesor/a-estudiante

Con la pandemia y el distanciamiento social la escuela se trasladó al hogar obligando a todos y todas a tomar mayor control de un dispositivo tecnológico (computador, tablet, celular), por lo que cambió la comunicación tradicional entre el docente y los estudiantes así que había que buscar una herramienta digital que facilite este trato. Con esto surgieron herramientas que suplen este rol tales como Edmodo y Classcraft, pero una de las más utilizadas en los establecimientos es:

Google Classroom: Es una herramienta creada por Google destinada exclusivamente al mundo de la educación. Permite gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma de gestión de aprendizaje.

Evaluación

La evaluación es una parte importante de la clase y se puede entender de diferentes maneras dependiendo de las necesidades, propósitos u objetivos, como el control y la

medición de los estudiantes o el enjuiciamiento de la validez del objetivo. Además existen diferentes tipos de evaluación, como la diagnóstica, formativa y sumativa.

MINEDUC (s.f.) explica el concepto de evaluación como:

(...) conjunto de acciones lideradas por los profesionales de la educación para que tanto ellos como los alumnos puedan obtener e interpretar la información sobre el aprendizaje, con el objeto de adoptar decisiones que permitan promover su progreso y retroalimentar los procesos de enseñanza.

Creación de rúbricas online

Las rúbricas son herramientas versátiles que nos ayudan a realizar una evaluación. Estas describen un conjunto de criterios con niveles que deben de ser coherentes con el trabajo que están realizando los estudiantes. Es una ayuda al docente para ser más objetivo cuando las actividades son más cualitativas, abiertas o interpretativas. Tiempo atrás se armaba una rúbrica con papel y lápiz, actualmente gracias a la evolución de la tecnología, existen herramientas que facilitan la creación de estas de forma virtual, para posteriormente lograr traerlas de forma física a través de la impresión. Las plataformas más conocidas para la creación de estas son:

ERÚBRICA: Es una herramienta online para crear y editar fácilmente rúbricas propias, evaluar de manera online, además de poder descargarlas en distintos formatos (PDF, Word, Excel) todo de forma gratuita.


3.3.6 Propuesta

The cover features a dark blue background with various icons representing technology and education. At the top right, the year '2021' is written vertically. The title is prominently displayed in the center-right. The authors' names and affiliation are listed below the title. The UMCE logo is in the bottom left corner. Icons include a lightbulb with gears, a laptop, headphones, a video camera, a person at a laptop, an envelope on a monitor, a speech bubble, a camera, and a smartphone.

2
0
2
1

MANUAL DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA UNIDAD DE FOLCLOR DE MANERA VIRTUAL

Correa, Paloma & Paredes, Nataly
Universidad Metropolitana de las
Ciencias de la Educación



UMCE

CONTENIDOS

PRESENTACIÓN

CAPÍTULO 1: MODALIDAD SINCRÓNICA

PLATAFORMAS DE REUNIÓN VIRTUAL

CÓMO USAR ZOOM

CÓMO USAR GOOGLE MEET

CAPÍTULO 2: MODALIDAD ASINCRÓNICA

GENERACIÓN Y EDICIÓN DE MATERIAL

EDICIÓN DE VIDEO

EDICIÓN DE AUDIO

DISEÑO GRÁFICO

CAPÍTULO 3: COMUNICACIÓN DIGITAL PROFESOR/A - ESTUDIANTE

CÓMO USAR GOOGLE CLASSROOM

CAPÍTULO 4: EVALUACIÓN

CREACIÓN DE RÚBRICAS ONLINE

CÓMO USAR ÉRUBRICA



PRESENTACIÓN

ESTIMADO DOCENTE:

Le damos a conocer el Manual para profesores/as que expone una serie de estrategias pedagógicas para aplicar en la asignatura de Educación Física en modalidad virtual, específicamente para su unidad de danzas folclóricas.

Con la pandemia del virus COVID-19, los/as profesores/as se han adaptado a la modalidad virtual, sin embargo, muchos iniciaron de manera experimental teniendo poca preparación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's). Por esto, al existir una nueva manera de interacción para toda la población es relevante que exista un manual que aporte como guía a los docentes en el uso de nuevas tecnologías y cómo implementarlas.

En este manual se genera una síntesis de herramientas necesarias para una preparación digital docente más completa, principalmente para educadores del área de Educación Física quienes en su formación no se preparan específicamente para generar material para los estudiantes, estos ejercen en las aulas abiertas, al aire libre y por ende no suelen usar más tecnología que el material multimedia de audio. Con este manual, se busca aportar a su formación profesional, favoreciendo conocimientos sobre las TIC's y cómo usarlas en contexto de confinamiento, partiendo por indicaciones sobre cómo editar una video cápsula, editar la música que se usen en clases sincrónicas o asincrónicas y creación de material interactivo. Para todo esto se describen consejos y/o sugerencias para que el material entregado luego a los estudiantes sea más agradable y fácil de entender.



01

MODALIDAD SINCRÓNICA



PLATAFORMAS DE REUNIÓN VIRTUAL



¿Qué es?

La misma página oficial de Zoom se define de la siguiente manera: "Zoom es el líder en comunicaciones de video empresariales modernas, con una plataforma en la nube fácil y confiable para videoconferencia y audioconferencia, colaboración, chat y seminarios web en dispositivos móviles, computadoras de escritorio, teléfonos y sistemas de sala.

Zoom Rooms es la solución de sala de conferencias original basada en software utilizada en todo el mundo en salas de juntas, conferencias, reuniones y capacitación, así como en oficinas ejecutivas y aulas. Fundada en 2011, Zoom ayuda a las empresas y organizaciones a reunir a sus equipos en un entorno sin fricciones para hacer más."

En resumen, Zoom utiliza los servicios de la nube en Internet para realizar videoconferencias por video, audio o ambos, uniendo a personas de todo el mundo. Esta aplicación utiliza dos servicios llamados Zoom Meeting y Zoom Room, en donde la primera es la reunión de videoconferencia alojada en la plataforma y la segunda la configuración del hardware físico para programar y realizar conferencias, esta última es más utilizada por grandes empresas.




Características y funcionalidades

- Las reuniones individuales (anfitrión e invitado) son de duración ilimitada.
- El anfitrión puede ser capaz de designar a otros usuarios como anfitriones, quienes pueden expulsar, chatear o intervenir de manera directa con el resto de los participantes. Igualmente, cualquier persona que esté dentro de una conferencia puede activar o desactivar el video o audio de su webcam en el momento que lo desee.
- Permite programar reuniones a futuro. Para ello, a través de la plataforma es posible elegir una hora y fecha, seleccionar un título y generar un enlace que podrá ser compartido con los participantes que serán invitados.
- Una función sumamente útil de Zoom, es la opción de crear una pizarra virtual que puede ser compartida en pantalla con el resto de los usuarios participantes. Esto permite escribir, dibujar o llevar a cabo explicaciones de manera más sencilla y cómoda.
- Es posible transmitir la pantalla mientras al mismo tiempo se transmite el vídeo captado por la webcam. Así, se pueden dar explicaciones o aclarar dudas mientras el resto de los participantes puede ver al emisor.
- Además de las videoconferencias, es posible tener una sesión de chat de forma paralela a la incursión en video. Esto permite responder inquietudes o hablar de manera privada con uno de los usuarios participantes.

TIPOS PLANES

Plan gratuito: Las conferencias grupales se ven limitadas a un lapso de 40 minutos y permiten un número máximo de 100 participantes. Además de esto, dichas conferencias no pueden ser grabadas.

Plan pagado: Una de las principales diferencias y ventajas que ofrece Zoom frente a otras plataformas similares, es la posibilidad de grabar las conferencias llevadas a cabo. Esto permite reproducirlas el número de veces que un usuario desea, lo que resulta útil en gran medida para tomar apuntes, recordar detalles y otros fines.



Descarga

La aplicación de escritorio está disponible para Windows y macOS , mientras que la aplicación móvil está disponible para Android e iOS. Escanea el código QR para dirigirte a la página de su descarga de acuerdo a tu dispositivo:

COMPUTADORES

Zoom para Windows:



Zoom Rooms

Developer: Zoom Video Communications, Inc.
Price: Kostenlos



DESC...

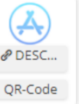
QR-Code

Zoom para macOS:



Zoom Rooms Controller

Developer: Zoom
Price: Free ★★★★★



DESC...

QR-Code

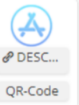
DISPOSITIVOS MÓVILES

Zoom para iOS:



ZOOM Cloud Meetings

Developer: Zoom
Price: Free ★★★★★



DESC...

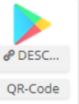
QR-Code

Zoom para Android:



ZOOM Cloud Meetings

Developer: zoom.us
Price: Free ★★★★★



DESC...

QR-Code

Crear una cuenta REUNA

Ingresa a www.plaza.reuna.cl y hacer click en "Registrarse".



Rellenar los datos solicitados. Importante registrar el correo institucional.

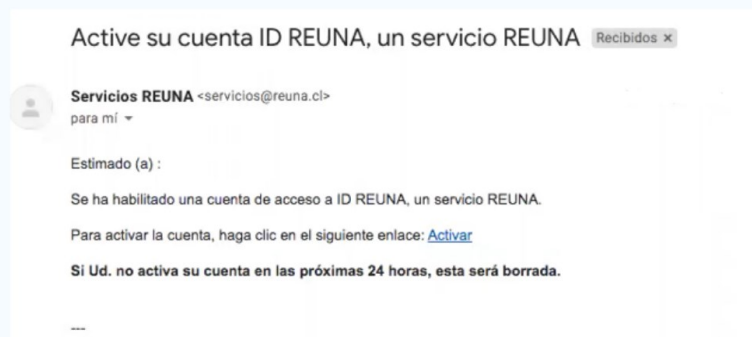
Solicitar cuenta

1 Seleccione institución 2 Ingrese sus datos 3 Confirme envío

Seleccione institución

[Siguiente](#)

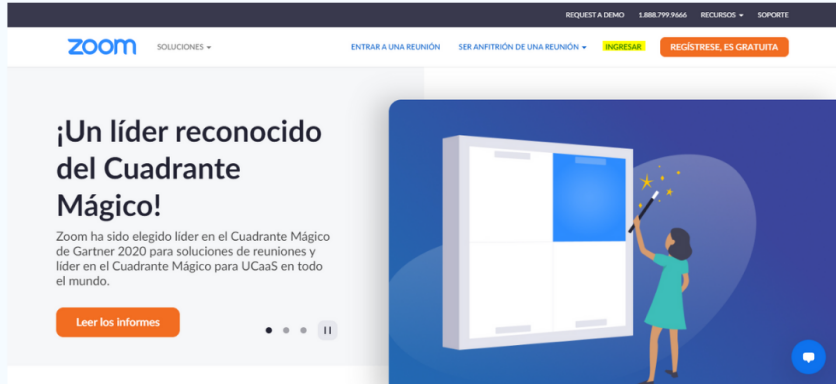
Una vez enviados, le llegará un correo donde debe hacer click en activar.



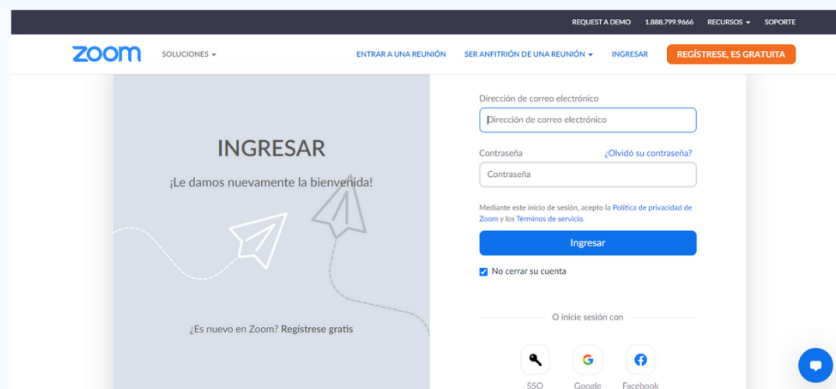
Crear una reunión

Versión gratuita

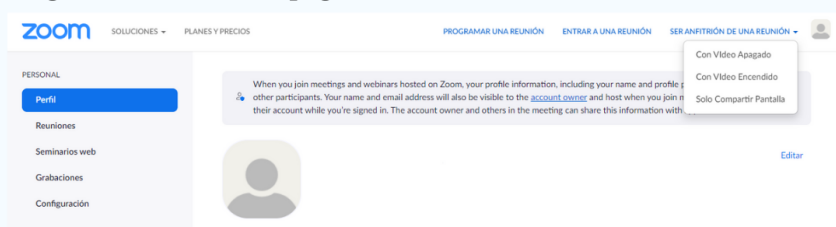
Ingresar mediante la aplicación o por medio de www.zoom.us



Hacer click en "INGRESAR" y poner su correo y contraseña. También tiene la opción de iniciar sesión con SSO, Google o Facebook.



Posteriormente haga click en "Ser anfitrión de una reunión" y puede elegir si es "con video apagado" o "con video encendido".



*Duración sólo de 40 minutos usando el link generado sólo una vez.

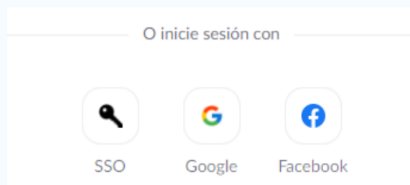
Crear una reunión

Versión REUNA

Ingresar mediante la aplicación o por medio de www.zoom.us



Hacer click en "INGRESAR" y e inicie sesión con SSO.



Escribir "reuna"

Registrarse con SSO

Dominio de la compañía
reuna .zoom.us

Continuar

No conozco el dominio de la compañía

< Regresar

Seleccionar proveedor "ID REUNA"

Seleccione su proveedor de identidad

Estimado usuario: Si su institución no aparece en la lista, es porque aún no cuenta con acceso federado. Por favor seleccione ID REUNA

Por favor, seleccione el proveedor de identidad que desea usar para autenticarse

ID REUNA

ID REUNA

Ingresar con datos personales

Indique su nombre de usuario y clave de acceso

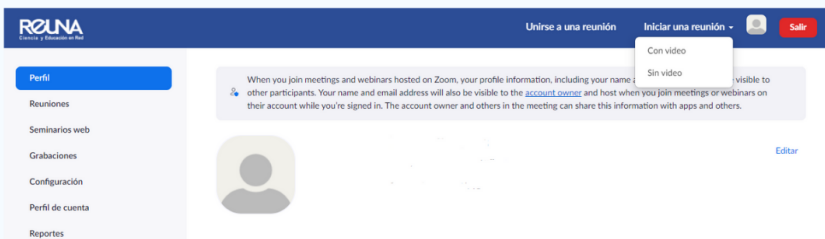
Un servicio solicita que se autentique. Esto significa que debe indicar su nombre de usuario y su clave de acceso en el siguiente formulario.

Correo electrónico

Clave de acceso

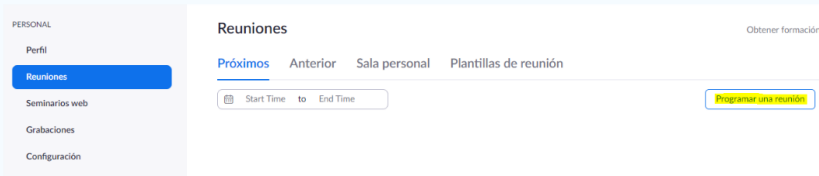
[Login](#) [Recuperar clave](#)

Posteriormente haga click en "Iniciar una reunión" y puede elegir si es "Con video" o "Sin video".



Programar una reunión

Dirigirse a "reuniones" y luego a "Programar una reunión".



PERSONAL

- Perfil
- Reuniones**
- Seminarios web
- Grabaciones
- Configuración

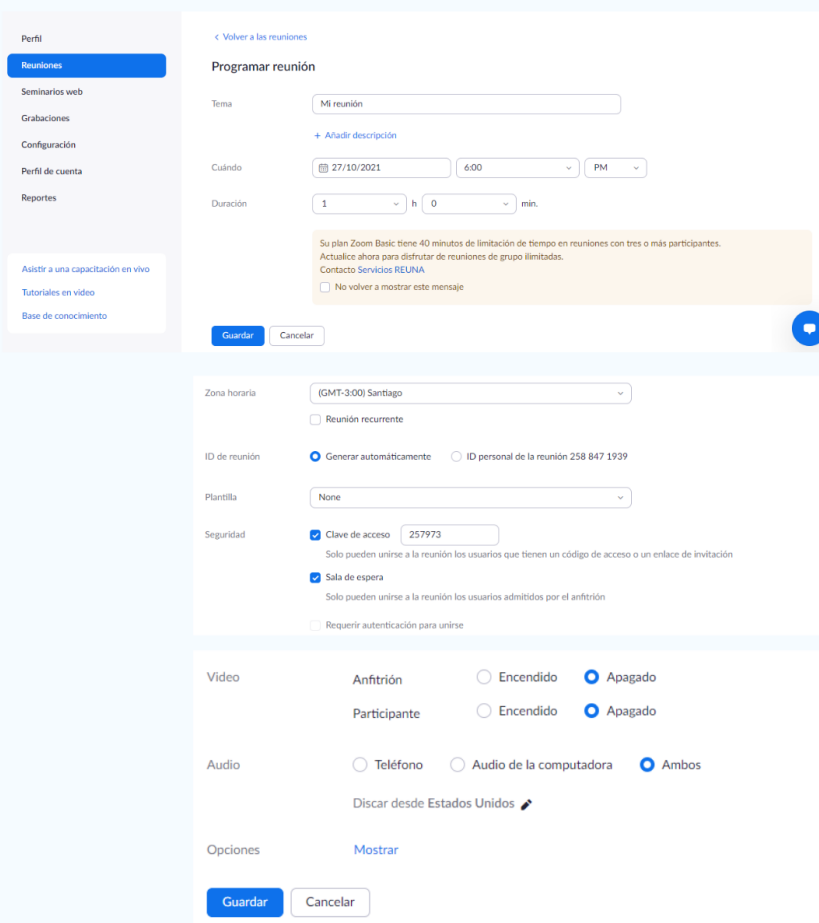
Reuniones

Obtener formación

Próximos Anterior Sala personal Plantillas de reunión

Start Time to End Time [Programar una reunión](#)

Rellenar la información solicitada.



< Volver a las reuniones

Programar reunión

Tema

+ Añadir descripción

Cuándo

Duración h min.

Su plan Zoom Basic tiene 40 minutos de limitación de tiempo en reuniones con tres o más participantes. Actualice ahora para disfrutar de reuniones de grupo ilimitadas. Contacto Servicios RELUNA No volver a mostrar este mensaje

[Guardar](#) [Cancelar](#)

Zona horaria

Reunión recurrente

ID de reunión Generar automáticamente ID personal de la reunión 258 847 1939

Plantilla

Seguridad Clave de acceso

Solo pueden unirse a la reunión los usuarios que tienen un código de acceso o un enlace de invitación

Sala de espera

Solo pueden unirse a la reunión los usuarios admitidos por el anfitrión

Requerir autenticación para unirse

Video

Anfitrión Encendido Apagado

Participante Encendido Apagado

Audio Teléfono Audio de la computadora Ambos

Discar desde Estados Unidos

Opciones [Mostrar](#)

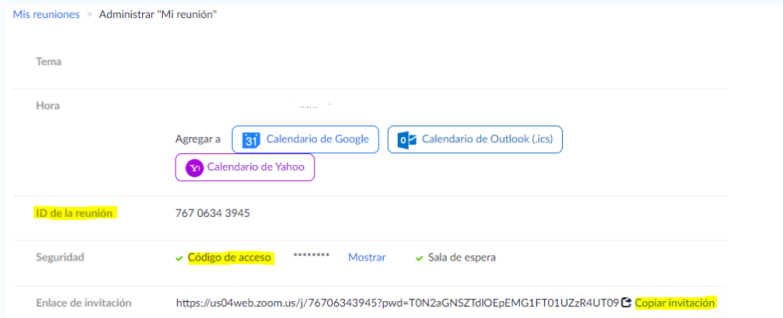
[Guardar](#) [Cancelar](#)

Observación: En versión gratuita es obligatorio el uso de Clave de acceso y no aparece la opción de gestionar el Audio.

Invitar a una reunión

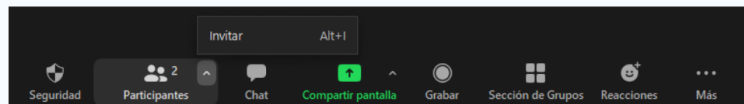
OPCIÓN 1:

Si acaba de programar la reunión, puede hacer click en "Copiar invitación" y esta hacerla llegar por algún medio digital a sus invitados, o también puede darle los datos del ID de la reunión que se genere y su código de acceso en caso de que lo haya programado con este.

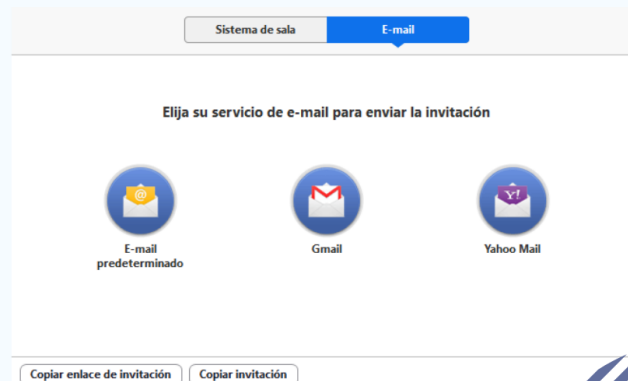


OPCIÓN 2:

Si la reunión ya está la inició, en barra inferior deben hacer click en la flecha que está al costado derecho de "participantes" y luego clicar en "invitar".

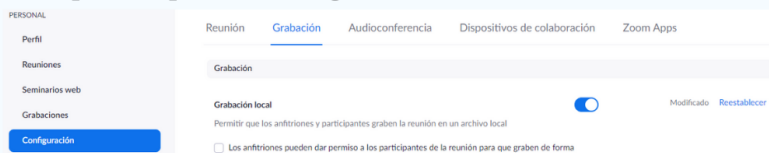


Le aparecerá una pestaña donde puede invitar a través de alguna plataforma email o también puede ser copiando la invitación completa, o sólo el link de esta.



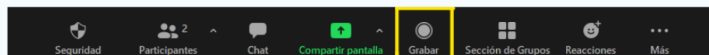
Grabar una reunión

Inicie sesión en su cuenta zoom.
Diríjase a "configuración" y posteriormente a "grabación".
Modifique las opciones a su gusto.



Para grabar una reunión de Zoom, debe elegir si desea utilizar la opción local o en la nube. Local significa que usted mismo almacena el archivo de video en su computadora o en otra área de almacenamiento. Con suscriptores pagos, Zoom almacena el video por usted en su almacenamiento en la nube. Cabe señalar que el almacenamiento en la nube es limitado, así que tenga cuidado con la cantidad de reuniones que graba.

Cuando comience la llamada de Zoom, debería ver una opción para grabar en la parte inferior de la pantalla. Hacer clic en eso le permite grabar localmente o en la nube.



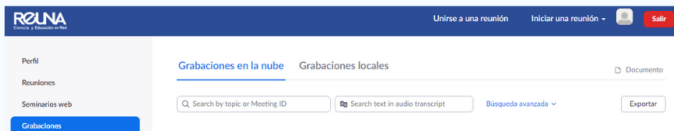
Dependiendo de la configuración, puede grabar el anfitrión o algún participante con el permiso de este. Una vez realizado el click en el botón rojo anterior, le llegará una notificación a los participantes para autorizar la grabación y su participación en ella.



Cuando termine la llamada, Zoom convertirá automáticamente la grabación en un archivo de video MP4 utilizable guardado en la nube o se procesará para guardarlo en el computador, posteriormente los pueden encontrar en:

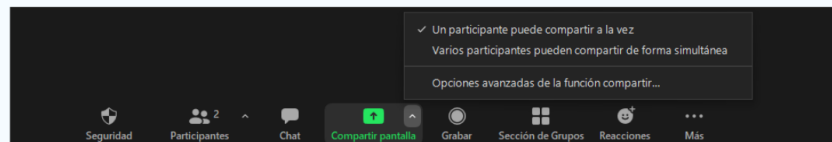
- PC: C: \ Usuarios \ Nombre de usuario \ Documentos \ Zoom
- Mac: / Usuarios / Nombre de usuario / Documentos / Zoom

Para el almacenamiento en la nube de sus grabaciones de reuniones de Zoom, inicie sesión en su cuenta y navegue hasta la página "Mis grabaciones".

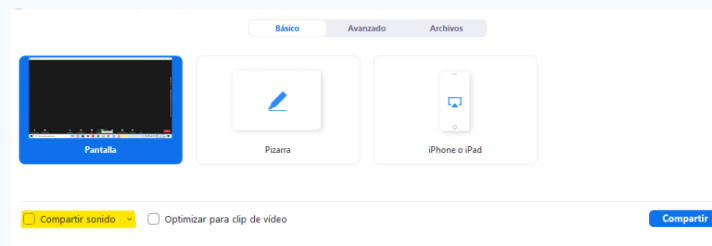


Compartir pantalla

Una vez iniciada la reunión, en la barra inferior hay un botón llamado "Compartir pantalla" con una flecha al costado superior derecho. Haciendo click en ella puede modificar quiénes pueden compartir efectivamente pantalla, si sólo el hospedador o cualquier participante.



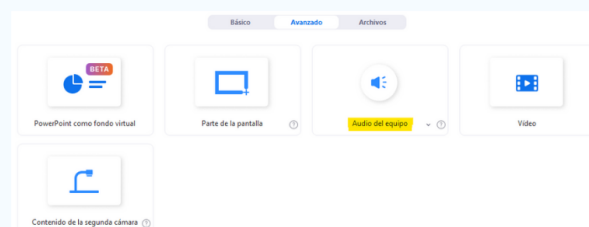
Al hacer click en el botón, debe seleccionar la pantalla que desee compartir. Tiene la opción de marcar el cuadrado inferior izquierdo para "compartir sonido", con este botón, cualquier sonido reproducido por su computadora se compartirá en la reunión.



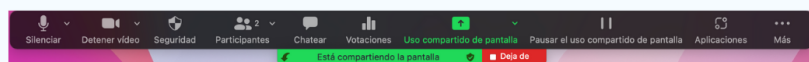
Finalice haciendo click en "compartir".

COMPARTIR SÓLO AUDIO

Una vez clickeado en "compartir pantalla" de la barra inferior de la reunión, puede ir a "Configuraciones avanzadas" y seleccionar la opción que dice "compartir sólo audio".

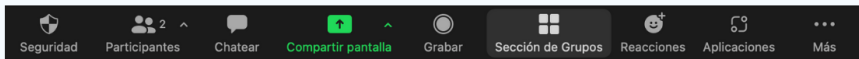


Para terminar puede hacer click en "dejar de compartir".



Creación de pequeños grupos

En la barra inferior de la reunión, aparece una opción llamada "...".



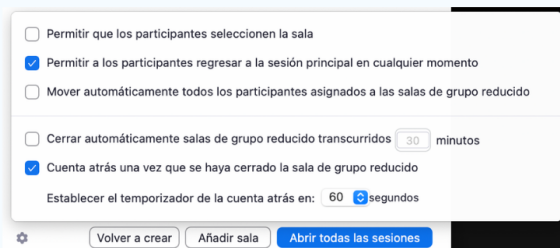
Después de hacerle click se abre la ventana de configuración donde pueden seleccionar:

- La cantidad de salas
 - Si la aplicación asigna a los estudiantes automáticamente a cualquier sala
 - Si el anfitrión elige la sala y el estudiante que va allí
- Si los participantes eligen a qué sala dirigirse.

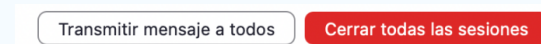
Volver a crear sala de grupo reducido

- Asignar automáticamente
- Asignar manualmente
- Permitir que los participantes seleccionen la s

Una vez seleccionada la opción, al hacer click en "Crear" y vuelve a aparecer una ventana donde muestra qué estudiantes están asignados en las salas para revisar y con opciones para poder modificar en caso de ser necesario. Una vez esto listo, se clickea en "Abrir salas".



Durante la reunión aparecen las siguientes opciones para el anfitrión:

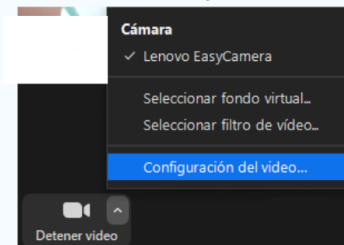


Esta opción es muy utilizada entre los docentes, ya que la estrategia del trabajo en grupos pequeños da muchos frutos. En el caso de la unidad de folclor, se pueden dividir los estudiantes en grupos para trabajar en ensayos coreográficos o creación de presentaciones teóricas. Además, es muy útil para las correcciones de las danzas visualizando una cantidad menor de estudiantes, o para los estudiantes más vergonzosos donde así se puede crear una sala exclusiva para el profesor y un estudiante.

Otras maniobras

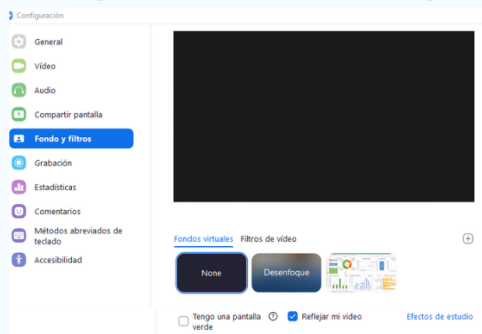
CÓMO USAR FONDOS VIRTUALES

En un Mac o PC simplemente abra su reunión Zoom, haga click en la flecha del costado derecho del botón "detener/iniciar video" ubicada en la barra inferior, y seleccione "Configuración del video...".



De la pestaña que aparecerá, seleccione "Fondos y filtros" en el menú lateral izquierdo.

Zoom proporciona algunos fondos virtuales. Haga clic en el que le gustaría usar.



Si desea tener su propio fondo, haga clic en el signo más arriba y a la izquierda de los fondos de muestra, elija una imagen de su computadora y agréguela.

La compañía recomienda usar una pantalla verde y una buena cámara web para obtener los mejores resultados, pero también es posible usar un fondo virtual sin una pantalla verde, basta con tener un color sólido.

Esta es una estrategia didáctica para captar la atención de los estudiantes, ya que así puede poner fondos de los lugares donde se expresa la danza, y ellos pueden intentar adivinar cuál será la danza que se trabajará durante aquella sesión. Así la mantiene durante toda la clase mientras el fondo sólido del espacio no desfigure la imagen del docente que está enseñando.

Otras maniobras

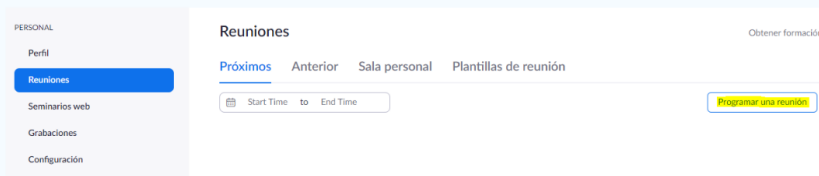
ATAJOS DE TECLADO EN ZOOM

Es posible utilizar varias teclas de acceso directo durante las reuniones de Zoom para acceder a las funciones o cambiar la configuración fácilmente. Estos incluyen multitud de cosas, pero nuestras favoritas son:

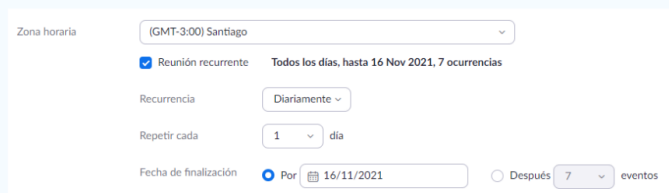
- **Alt + A:** Silenciar / reactivar audio
- **Alt + M:** Silenciar / reactivar audio para todos excepto el anfitrión
- **Alt + S:** Compartir pantalla de inicio
- **Alt + R:** Iniciar / detener la grabación local
- **Alt + C:** Iniciar / detener la grabación en la nube
- **Alt + P:** Pausar o reanudar la grabación
- **Alt + F1:** Cambiar a la vista de orador activo en una videoconferencia

CREAR REUNIONES PERIÓDICAS

En la aplicación Zoom, simplemente inicie sesión, haga clic en "reuniones" y luego a "programar una reunión" tal como se mencionó anteriormente.



En la parte de "zona horario" haga click en la casilla de reunión recurrente y ahí puede modificar y dejar fijo las repeticiones de aquella reunión y dentro las fechas en la que realiza la clase, por lo que se utiliza el mismo link o ID generado para todas las ocasiones.



PLATAFORMAS DE REUNIÓN VIRTUAL

GOOGLE MEET

¿Qué es?

Google Meet es un servicio de videotelefonía desarrollado por Google. Es una de las dos aplicaciones que constituyen la nueva versión de Hangouts, siendo la otra Google Chat.

Google ha puesto las videoconferencias de nivel empresarial a disposición de todo el mundo. Ahora, cualquier persona que tenga una cuenta de Google puede crear una reunión online con hasta 100 participantes y reunirse durante 60 minutos por sesión.

Las empresas, centros educativos y demás organizaciones pueden utilizar las funciones avanzadas, con reuniones de hasta 250 participantes internos o externos y emisiones en directo a un público de hasta 100.000 espectadores de un mismo dominio.

Cómo registrarse y acceder para usar Google MEET

PARA USO PERSONAL

Si ya usas Gmail, Google Fotos, YouTube o algún otro producto de Google, solo tienes que iniciar sesión en tu cuenta de Google.

PARA ADMINISTRADORES DE GOOGLE WORKSPACE

Google Meet ya está incluido en Google Workspace y G Suite para Centros Educativos.

Para empezar a usar Meet como parte de Google Workspace, activa las videollamadas en tu organización.

ACCEDER DESDE EL ORDENADOR

Utiliza cualquier navegador web moderno; no hace falta descargar nada. Solo debes de entrar al link <https://meet.google.com>

Puedes iniciar una reunión o unirse a una reunión desde cualquier navegador moderno con un ordenador de escritorio o portátil. No hay que instalar software adicional.

ACCEDER DESDE TU TELÉFONO O TABLET

Descarga la aplicación móvil Google Meet con los códigos QR del costado.

Organiza reuniones, participa en ellas o comparte tu pantalla desde la aplicación móvil Google Meet. Descárgala en Google Play o en el App Store de Apple.



Google Play



App Store
Apple



Cómo iniciar una reunión de video




DESDE LA WEB DE GOOGLE MEET

- Visitar la web <https://meet.google.com>
- Hacer click en “Iniciar o unirse a una reunión”.
- Introducir el nombre de la reunión (si la estamos creando nosotros) o el código de la reunión si nos han invitado.
- Si hemos creado nosotros la reunión y queremos invitar a los participantes, deberemos hacer click en “copiar datos de acceso” y enviárselo a los asistentes

DESDE GOOGLE CALENDAR - VERSIÓN WEB

- Necesitar abrir Google Calendar y crear un evento.
- Hacer click en “Añadir videollamada de Google Meet”.
- Añadir a los participantes con los que quieras realizar la videollamada en el apartado “Invitados”.
- En caso de tener configuradas salas de conferencia, puedes añadirlas antes de guardar el evento.
- Hacer click en “guardar” para crear el evento. Tenemos la opción de notificar por correo electrónico a los miembros del equipo y a los usuarios externos de la compañía.

DESDE GOOGLE CALENDAR - VERSIÓN APP

- Necesitas abrir la aplicación Google Calendar y crear un evento.
 - Hacer clic en “Añadir conferencia”
 - Añadir a los participantes con los que quieras realizar la videollamada en el apartado “Invitados”.
 - Hacer clic en “Listo”.
- 



Cómo utilizar las funciones gratuitas de Google MEET



NÚMERO ILIMITADO DE REUNIONES

Reúnete con quien quieras, tantas veces como quieras. Invita hasta 100 participantes a una reunión. Por motivos de seguridad de Google Meet, las personas invitadas deberán iniciar sesión con una cuenta de Google para poder unirse a la reunión.

COMPATIBLE CON TODO TIPO DE DISPOSITIVOS

Google Meet funciona en cualquier dispositivo. Únete a reuniones desde un ordenador de escritorio o portátil, con un dispositivo Android o con un iPhone o iPad. Si tu organización necesita utilizar una sala de conferencias, el hardware de Google Meet ofrece opciones de gran calidad a un precio asequible. También puedes informarte sobre la interoperabilidad de Google Meet con sistemas de terceros.


COMPARTE LA PANTALLA CON LOS DEMÁS

Muestra toda tu pantalla o la ventana de una aplicación para compartir presentaciones o colaborar en documentos.

Mejora tus presentaciones de Meet con estos diez consejos.

INTERCAMBIA MENSAJES

Haz que las reuniones sean más dinámicas con mensajes durante las llamadas. Para compartir archivos, enlaces y otros mensajes con el resto de los participantes, basta con hacer clic en el icono del chat. Los mensajes solo están disponibles durante la reunión





Google MEET para el sector educativo



G SUITE FOR EDUCATION

Los centros educativos pueden usar Google Meet gratis como parte de Google Workspace para Centros Educativos. Además, Meet, Classroom y el resto de las aplicaciones de Google Workspace cumplen con distintas normativas, como la ley de protección de la privacidad infantil online de EE. UU. (Children's Online Privacy Protection Act, COPPA), la ley de privacidad y de derechos educativos de la familia de EE. UU. (Family Educational Right Privacy Act, FERPA) y el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD).

GRABAR LAS REUNIONES

Con Google Meet tenemos la posibilidad de grabar las reuniones, únicamente para las versiones de G Suite Enterprise y G Suite Enterprise para centro educativos.



**G Suite for
Education**



MODALIDAD SINCRÓNICA APLICADA A LA UNIDAD DE FOLCLOR



02

MODALIDAD ASINCRÓNICA



EDICIÓN DE VIDEO

Camtasia Studio



¿Qué es?

Camtasia es un conjunto de programas creados y publicados por TechSmith.

Camtasia Studio 8 para Microsoft Windows está compuesto de dos componentes principales:

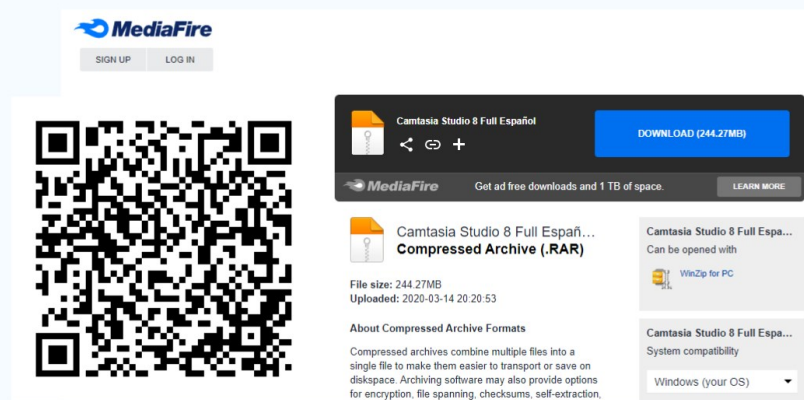
- Camtasia Recorder - una herramienta de captura de pantalla y audio independiente
- Camtasia Studio editor - el componente con el nombre del programa, que es ahora una herramienta multimedia con la interfaz estándar del "timeline" para manejar varios clips en una misma pista, además de otras mejoras.

Su utilización no requiere un gran dominio técnico ni cualidades tecnológicas lejos de nuestro alcance. Es un programa destinado a personas que sin tener conocimientos de producción podrían crear y editar sus propios videos, ya que sus funciones y herramientas no presentan complejidad en su aprendizaje debido a su diseño intuitivo.

Instalación

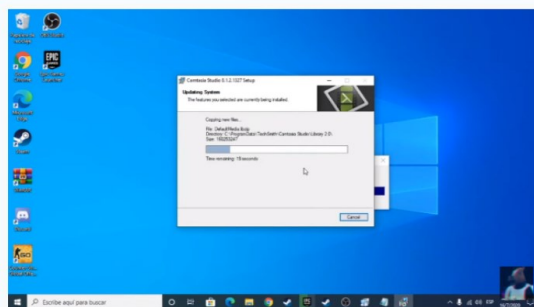
PARA WINDOWS

A continuación dejaremos el código QR de la plataforma dónde descargarlo:



The screenshot shows the MediaFire interface. On the left is a large QR code. To its right, the file details for 'Camtasia Studio 8 Full Español Compressed Archive (.RAR)' are displayed, including a 'DOWNLOAD (244.27MB)' button. Below the file name, it states 'File size: 244.27MB' and 'Uploaded: 2020-03-14 20:20:53'. There is also a section titled 'About Compressed Archive Formats' and a 'System compatibility' dropdown menu set to 'Windows (your OS)'.

Y también el tutorial de Youtube que indica cómo dejar la aplicación de forma full (ilimitada) y en español:



🔥 Cómo DESCARGAR CAMTASIA STUDIO 8 FULL (EN ESPAÑOL) 🔥
ACTIVADO ✅ • PARA WINDOWS 7|8|10 ❌ 2020

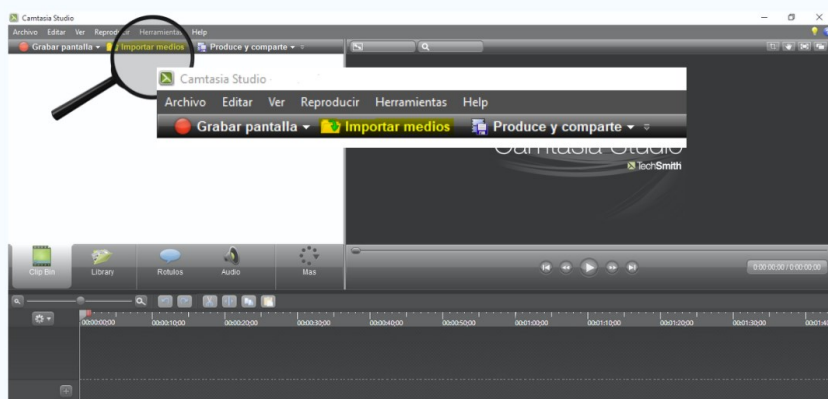


🔥 Cómo DESCARGAR CAMTASIA STUDIO 8 FULL...

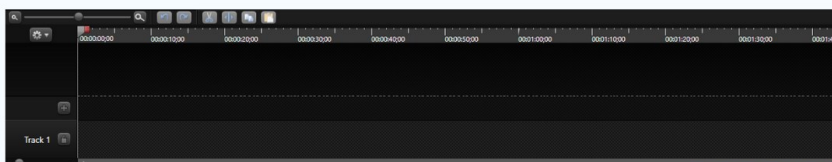
Herramientas básicas

PARA WINDOWS

Primero se debe tener claro a priori que se va a utilizar, las imágenes, videos y audios. Estas se deben importar a la plataforma haciendo click en "**Importar media**" y lo seleccionamos.

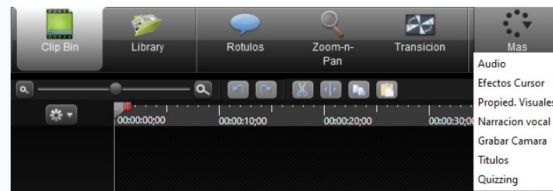


Después se debe comprender las funciones que nos ofrece la plataforma. Abajo se tienen las **Líneas de tiempo** también llamadas "Track" donde uno puede ubicar el material como le acomode, ya que no hay líneas específicas según el formato, sino que se pueden mezclar y adjuntar donde sea. Aquí uno puede determinar su duración, y el orden de los elementos visuales, ya que pueden presentarse de manera continua uno tras otro o superponerse utilizando más de una línea. (Ojo que mientras más líneas se utilicen, más carga de trabajo tiene la aplicación por lo que suele ralentizarse).

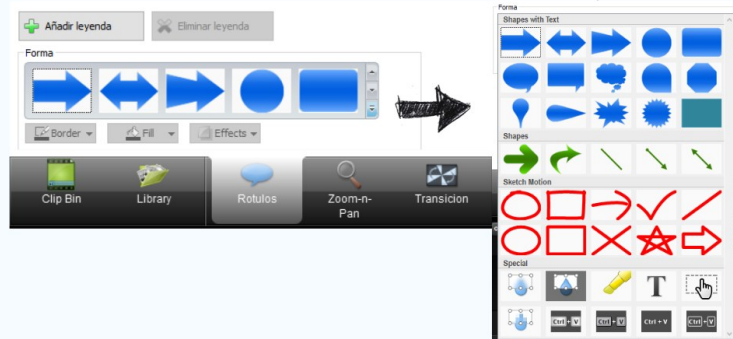


Herramientas básicas

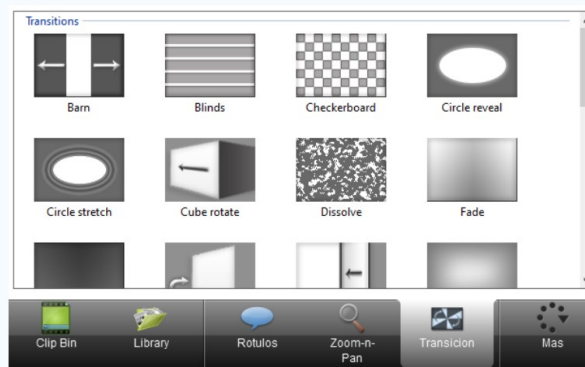
Sobre la línea de tiempo, en el lado izquierdo aparecen variadas opciones de configuración para distintos ámbitos.



Lo más utilizados son "Clip Bin" que es la sección donde encontraremos todos nuestros elementos adjuntados. También está "Rótulos" donde puede agregar figuras con texto, flechas, bocetos en movimiento y agregados especiales.

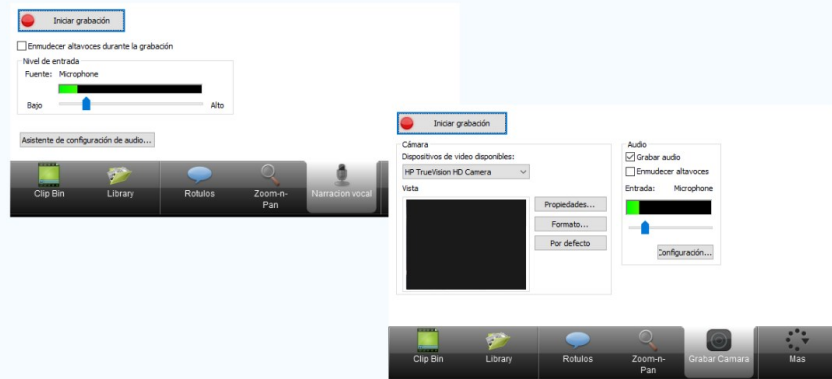


Está también la opción de transiciones con variadas opciones para agregar entre elementos visuales.

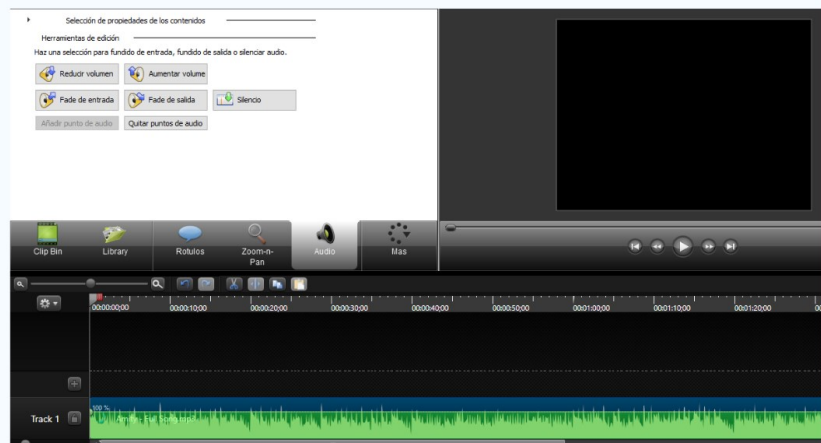


Herramientas básicas

Está la opción de "Narración vocal" donde puede grabar su voz a través del micrófono de su computador, y también esta "Grabar cámara" donde se graba lo que su webcam del computador observa.



Y por último y el más usada es la opción de "Audio". Si hace click en el elemento mp3 que adjuntó a la línea de tiempo, y luego hace click en esta opción, tiene las herramientas de subir o bajar el volumen, junto con agregar un efecto de desvanecerse de salida, y el mismo efecto de entrada si lo desea.



Otras maniobras

ATAJOS DE TECLADO EN ZOOM

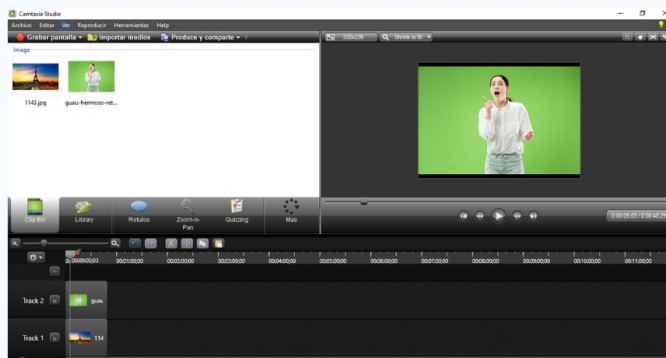
Es posible utilizar varias teclas para acceder a las funciones durante la edición en la línea de tiempo. Algunas de estas son:

- **Espacio:** Play / Pausa
- **S:** Dividir elemento seleccionado
- **Suprimir:** Eliminar elemento seleccionado
- **A:** Agregar texto o título
- **C:** Agregar Rótulos
- **Control + Click en más de un elemento:** Seleccionar elementos

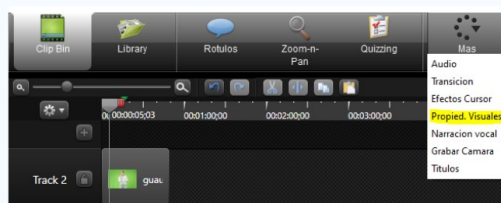
COMO USAR FONDO VERDE

Es posible adjuntar imágenes o videos que tengan un color sólido y fuerte, comúnmente es verde, y este color se puede eliminar observando el elemento que se encuentre detrás de este.

Se deben tener las imágenes adjuntadas, la que desee que vaya de fondo y la que se agregará sobre esta, pero originalmente esta tiene el fondo de color. Se agregan a las líneas de tiempo, una sobre la otra.

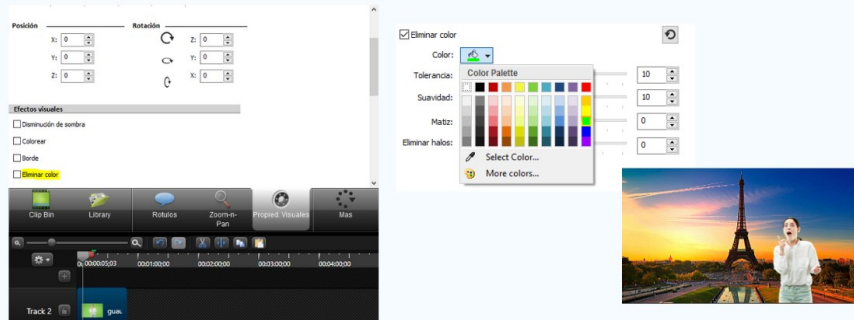


Luego debe ir a "Más" y seleccionar "Propiedades visuales".



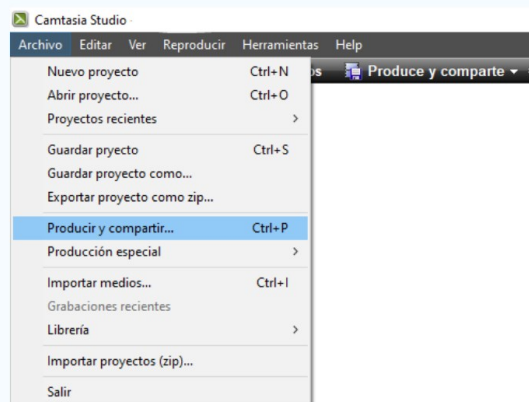
Fondo verde o de color

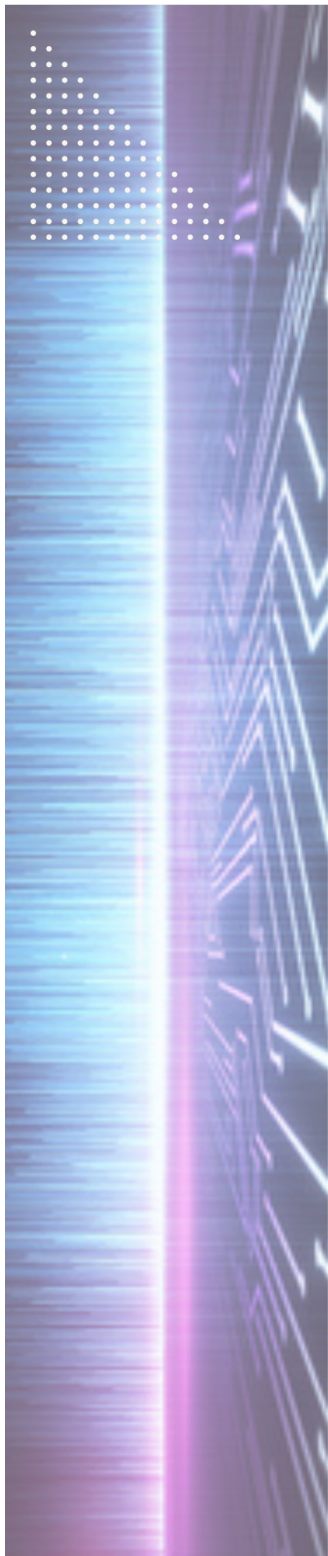
Seleccionará la imagen con fondo verde, y debe bajar con el cursor hasta encontrar la opción de "Eliminar color". Luego debe hacer click en el tarro de color para posteriormente ir a "Seleccionar color". En el mouse le aparecerá una pipeta con el que debe ir a hacer click a la pantalla de visualización en el color que desea eliminar, y listo.



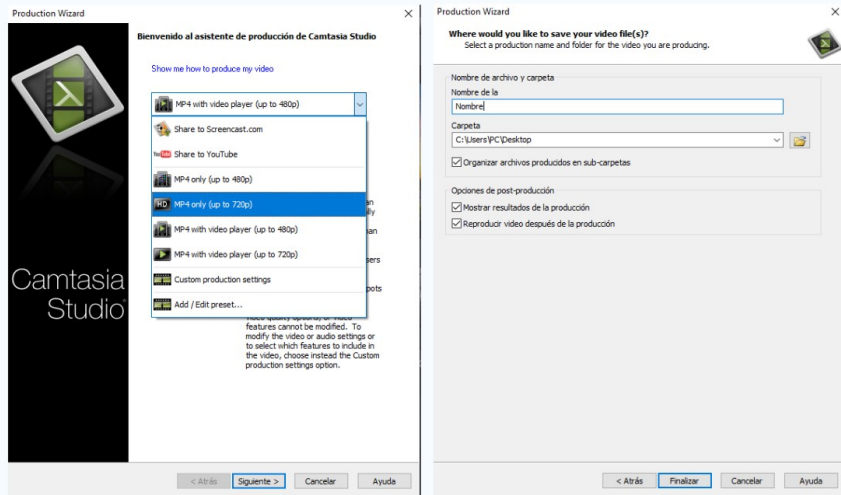
RENDERIZAR O GUARDAR

Una vez que se considere que el proyecto está completamente armado y listo, se debe dirigir a la parte superior izquierda donde dice "Archivo" y hacer click en "Producir y compartir".





Aparecerá una ventana para seleccionar el formato y calidad del video exportado. Y finalmente debe ortorgarle un noche al archivo y elegir la ubicación donde será guardado, para posteriormente hacer click en finalizar.



EJEMPLO PARA LA UNIDAD DE FOLCLOR VIDEO: TUTORIAL CAMTASIA - EJEMPLIFICACIÓN RAPA NUI Y CUECA



EDICIÓN DE AUDIO

Audacity



¿Qué es?

Audacity es un programa de grabación y edición de audio multiplataforma de libre uso y código abierto distribuido bajo licencia GPL. Está disponible para Windows®, Mac®, GNU/Linux® entre otros sistemas operativos.

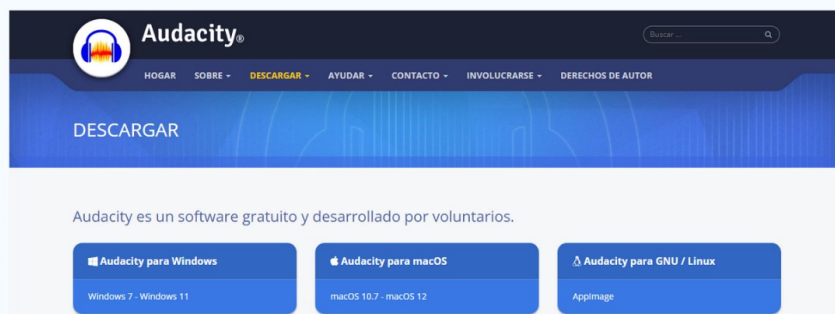
¿Para qué sirve?

Audacity es un potente editor y grabador multipista de audio que nos permite, entre otras funciones:

- Realizar grabaciones desde diferentes fuentes sonoras: micrófono, entrada de línea de la PC, placas de audio externas por USB o Firewire, etc.
- Grabar varios canales de audio al mismo tiempo (multipista), a través de un hardware dedicado.
- Importar y exportar audio en diferentes formatos, incluyendo Wav, MP3, Aiff, entre otros.
- Editar y mezclar varias pistas y agregar efectos y procesos a los diferentes segmentos de audio.

Instalación

A continuación te dejaremos el código QR de la página oficial de la aplicación donde puedes descargarlo para Windows, MacOS y GNU/Linux:



Audacity es gratis. No se requiere registro ni compra de hardware.

Dejamos también video tutorial del paso a paso de descarga e instalación:



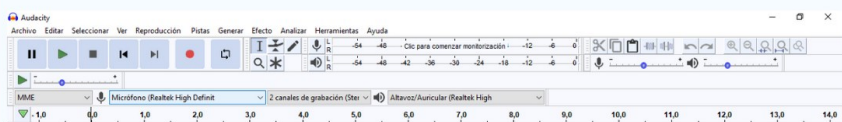
#Audacity #Descargandolo #Software

DESCARGAR Audacity 2021 en Español | WINDOWS - MAC | 32 y 64 bits

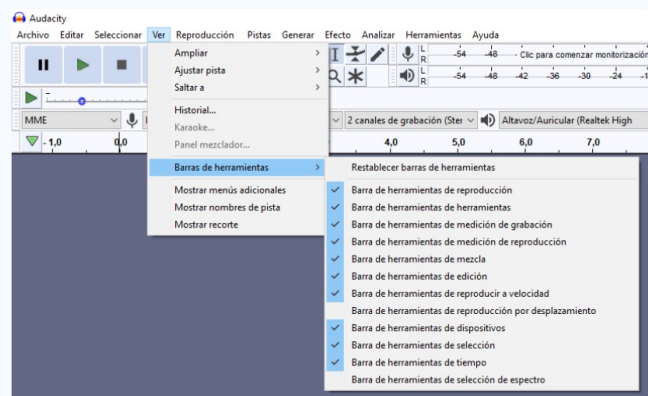
PRESENTACIÓN DE HERRAMIENTAS

EN WINDOWS

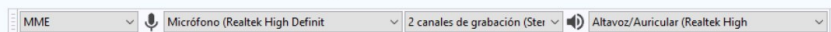
En la parte superior se presentan todos los botones y herramientas que se pueden utilizar.



En "Ver" que es una de las opciones superiores, puede posteriormente hacer click en "Barra de Herramientas" para seleccionar las que quiera mantener, agregar o eliminar en la visualización del programa.



Posee también las opciones de configurar cuál es el micrófono y audio de salida a utilizar en caso de que sea más de uno. Normalmente esto se configura de forma automática.



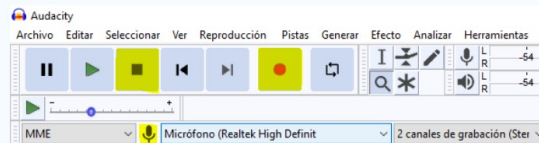
Además cuenta con una barra de herramientas de reproducción que se hace la más utilizada.



Herramientas básicas

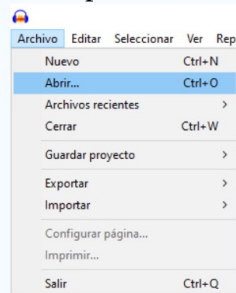
GRABAR AUDIO

Sencillamente debe comprobar si su micrófono es reconocido por el programa en la opción de configuración mencionada anteriormente. Posteriormente debe hacer click en "Grabar" (Círculo rojo de la barra de herramientas de reproducción). Ya con esto puede hablar y emitir los sonidos a grabar, para finalizar por hacer click en "Parar" (Cuadrado de la barra de reproducción).



IMPORTAR AUDIO

Nos dirigimos a la barra superior en "Archivos" y hacemos click en "Abrir...".



Se le abrirá una ventana donde debe buscar la carpeta donde se ubica el audio a utilizar.

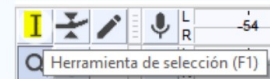
Una vez que estemos en la carpeta donde tengamos nuestro archivo, seleccionamos y abrimos. sino un método más rápido es simplemente arrastrar y soltar el archivo, En normal que genere doble línea de tiempo.

Una vez importado un audio, se presenta un patrón de sonido, el cual es gráfico espacio temporal de las palabras emitidas.

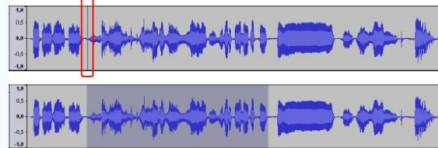
EDITAR UN AUDIO

SELECCIONAR UN FRAGMENTO

Se click en el icono de la barra superior:
Con este el mouse pasa visualizarse
como el mismo icono.



Este se dirige al punto de inicio de la selección, y al hacer click vemos que se transforma en una línea. Con el cursor aún en presión, debe moverse hacia el lado que lo desee y hasta punto donde quiere que el fragmento termine.



CORTAR

El mismo fragmento seleccionado se puede cortar con el ícono:
o con el comando Ctrl+X



Lo cual hará que el fragmento seleccionado desaparezca y se junten
ambos extremos límites de lo que estaba seleccionado.

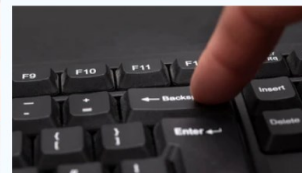
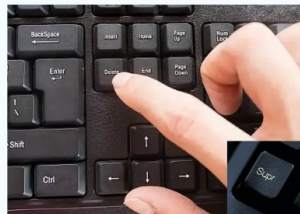
El fragmento cortado se puede volver a pegar con Ctrl+V o con el
ícono:



dentro de la misma u otra línea de tiempo.

ELIMINAR

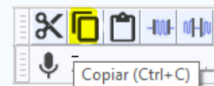
El mismo fragmento seleccionado, en caso de querer borrarlo sin la
necesidad de trasladarlo, es haciendo click en la tecla "Delete" o
también se encuentra como "Supr". O clickeando en la tecla
"Backspace" reconocida por una flecha apuntando hacia la izquierda.



EDITAR UN AUDIO

COPIAR

Para copiar el fragmento seleccionado se utiliza Ctrl+C o el ícono:



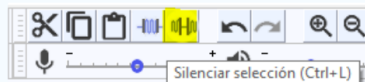
para pegarlo en otro lado como se mencionó anteriormente.

OTRAS OPCIONES

Recortar: Elimina todo lo que está fuera de un fragmento seleccionado.

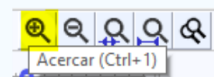


Silencio: Reemplaza el fragmento seleccionado por un silencio absoluto.

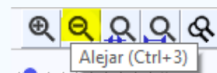


ZOOM

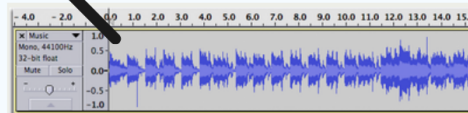
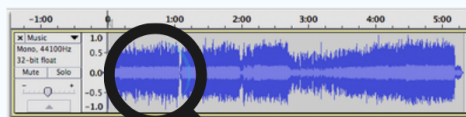
Si desea inspeccionar cuidadosamente una pequeña porción del audio que se quiere utilizar la barra de herramientas de edición con los botones de zoom resaltados. Esta es la "Acercar" herramientas:



Y esto es la "Alejar" herramienta:



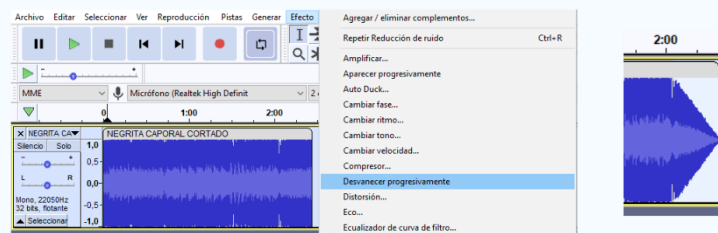
Para acercar la imagen para obtener una mirada más cercana a la forma de onda, primero elija la herramienta de selección, haga clic cerca del punto en el que te interesa, a continuación, haga clic en el botón de acercar o alejar posteriormente.



OTRAS HERRAMIENTAS

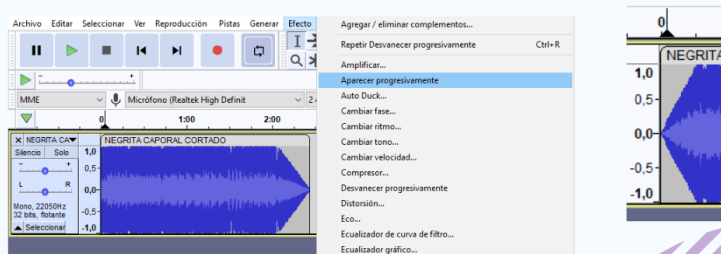
ENTRADA Y SALIDA FADE OUT

El posible también agregar un efecto de desvanecimiento al final del audio importado. Para esto, hay que seleccionar el fragmento final donde se desea empezar a aplicar este efecto, y nos dirigimos a la barra superior donde dice "Efecto" y clickear en "Fade out (Desvanecer progresivamente)". Con esto, el fragmento seleccionado se debería ver así:



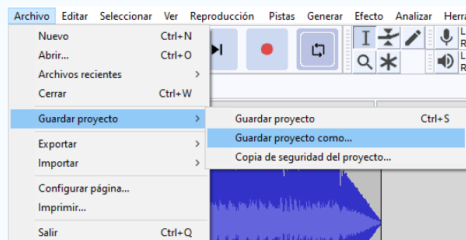
FADE IN

De la misma forma, se puede agregar este efecto de entrada en el audio, seleccionando el mismo fragmento inicial y en la barra superior dirigirse a "Efecto", pero esta vez clickeando en "Fade in (Aparecer progresivamente)". De la misma forma, el fragmento debiese verse así:

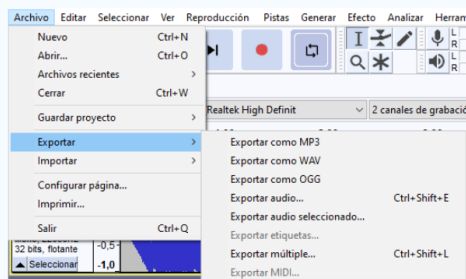


Guardar o exportar

Cuando acabes la edición, puedes guardar el archivo a través de "Archivo" en la barra superior, y seleccionar en "Guardar proyecto como..." para posteriormente elegir la ubicación de nuestro documento a guardar, así estaremos creando un archivo que solo podrá ser abierto por Audacity para continuar editándolo en otro momento.



Para exportar archivos de Audacity en otro formato tendrá que dirigirse a "Archivo" y luego a "Exportar", donde seleccionará el formato que desee, se recomienda WAV para mejor calidad, pero no todos los programas lo reconocen por lo que se suele usar MP3 además por ser menos pesado el archivo exportado.



**Ejemplo para la unidad de folclor:
VIDEO TUTORIAL AUDICITY - EJEMPLIFICACIÓN
CON CAPORALES**



DISEÑO GRÁFICO



¿Qué es?

Canva es una web de diseño gráfico nacida hace casi diez años y que nos permite acceder a herramientas online gratuitas para crear cualquier diseño que quieras tanto para uso profesional como para uso personal.

Canva ofrece una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades. También te permite hacer tus propios diseños desde cero, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos. Para ello utiliza una interfaz en la que sólo tienes que mover con el ratón los elementos del menú a la composición.

Es útil para todo el mundo: desde diseñadores profesionales que podrán aprovechar las herramientas online en cualquier plataforma hasta cualquiera que nunca haya diseñado gracias a que permite acceder a miles de plantillas ya listas para añadir lo que queramos, descargar y utilizar, subir a internet, imprimir, convertir, etc.



Uso y aplicaciones

Canva funciona a través del navegador y basta con iniciar sesión en tu cuenta desde su página web. Pero también tiene un programa de escritorio de Windows y aplicaciones para iPhone, iPad y para Android. Puedes usarlo desde el sistema operativo que quieras independientemente de si hayas pagado o no. Es decir, no necesitas una cuenta Premium para usar su versión para navegador o su versión para Android, sólo crear una cuenta gratuita desde la que acceder.



Si inicias sesión en tu cuenta todas las aplicaciones irán sincronizadas de forma simultánea, al instante. Si haces un diseño en tu ordenador tendrás el resultado en tu móvil solo un segundo después por lo que es especialmente útil cuando trabajas con varios dispositivos a la vez.

REGISTRO

Lo primero que necesitamos hacer es registrarnos en Canva. Es gratis pero tienes que crear una cuenta. Puedes hacerlo iniciando sesión con Google, con Facebook o con Apple pero también con un correo electrónico o teléfono y una contraseña. Necesitas un nombre, un correo electrónico y una contraseña.

SELECCIÓN

Cuando la hayas creado, Canva te preguntará qué usos vas a darle con el fin de recomendarte plantillas y diseños seleccionados especialmente para ti:

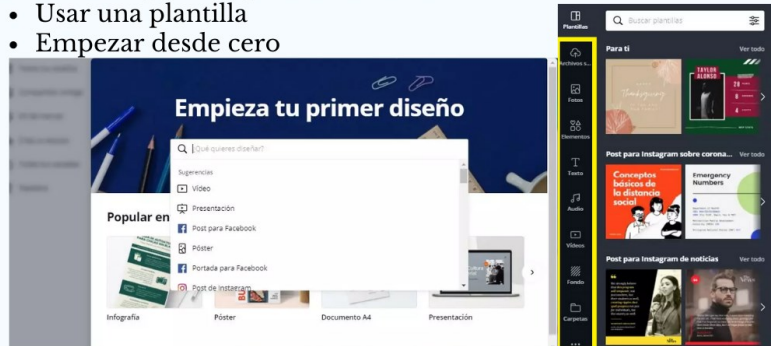


Elige la opción que quieras y podrás empezar a usar la herramienta.

Crear un diseño en Canva

Tienes dos opciones para crear un diseño desde Canva:

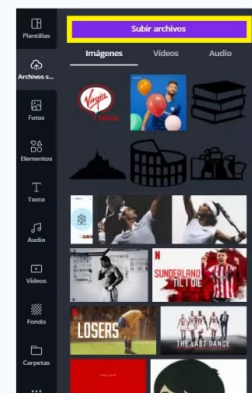
- Usar una plantilla
- Empezar desde cero



Una vez que has elegido el tipo de diseño que quieres hacer. Con la plantilla ya lista podremos cambiarlo todo: colores, letras, fotografías, fondos e incluso añadir más páginas o añadir stickers.

- Archivos subidos

Lo primero que vemos en el menú de la izquierda, si usamos la versión del navegador, son "Archivos". Aquí tenemos la opción de elegir cualquier imagen que tengamos y añadirla al texto. Puedes ser desde una fotografía tuya hasta un logotipo en PNG con fondo transparente. Lo que quieras. Podrás colocar la foto donde quieras o encajarla en los marcos que ya aparezcan.



- Fotos

Arrastra la foto, usa tantas como quieras en tu diseño. Si te equivocas y usas una fotografía de pago sin querer, lo descubrirás porque aparecerá una marca de agua en la imagen que estás editando y una coronita distintiva

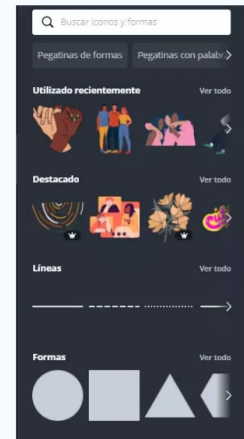


Crear un diseño en Canva

- Elementos

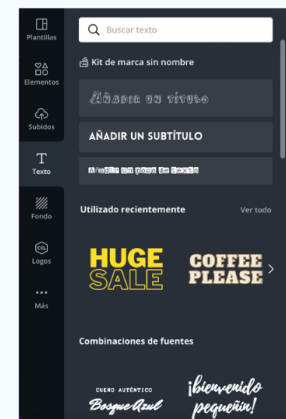
En elementos tenemos todo tipo de contenido que podemos añadir: Líneas, formas, marcos, pegatinas, gráficos, cuadrículas de diseño.

Se trata de una especie de apartado de “pegatinas” con fondo transparente que podremos añadir a nuestra creación. Las hay estáticas o dinámicas. Y las hay de cualquier temática que se te ocurra, desde el coronavirus al amor o a la comida. Podrás ir añadiendo tantas como quieras a tu imagen para decorarla con el diseño que más te guste.



- Texto

Como su propio nombre indica, el apartado de “Texto” nos permitirá añadir las letras que queramos, títulos y subtítulos, a las diferentes plantillas que estemos usando. Hay combinaciones de fuentes ya preparadas que nos resultarán muy útiles en caso de querer acertar con lo que vamos a usar y no complicarnos demasiado. Basta con ir buscando en el menú de texto y arrastrarlo al lugar donde queramos colocarlo.



Ejemplos para la unidad de folclor: VIDEO TUTORIAL CANVA - FONDO SALA DE ESPERA Y MUESTRA DE DISEÑO DE PISO CUECA



COMUNICACIÓN DIGITAL PROFESOR/A - ESTUDIANTE



PLATAFORMA GOOGLE CLASSROOM

CLASSROOM



¿Qué es?

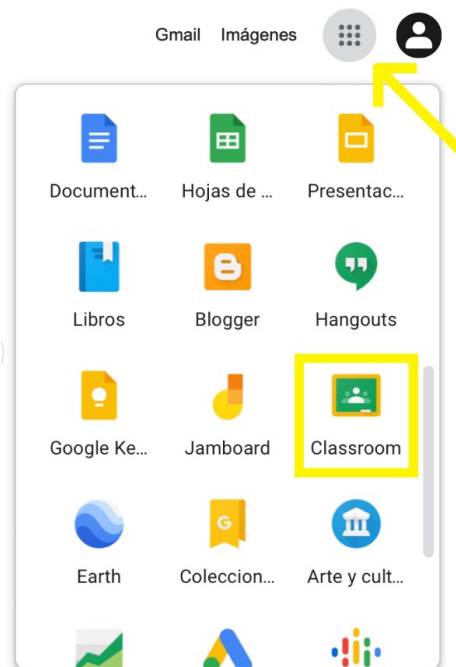
Google Classroom es una herramienta de gestión virtual de aprendizaje que pretende colaborar con la docencia de manera gratuita, versátil y sencilla. Este sistema funciona con las herramientas de G Suite, por eso tener una cuenta en Gmail es el único requisito indispensable.

Por ser de fácil acceso y uso, es muy recomendada a la hora de implementar clases virtuales como alternativa y/o complemento a las clases presenciales. Además, te permite mantener tu ritmo y flujo de trabajo, ya que no varía la forma en que planteas tus contenidos educativos respecto a tus clases presenciales.



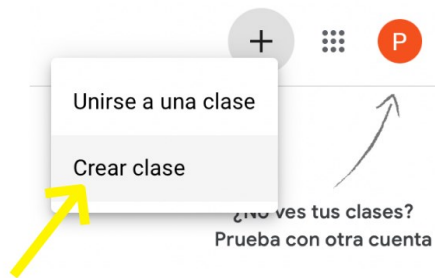
Cómo acceder a Classroom

Puede hacerse desde el link classroom.google.com o desde el menú de aplicaciones de la página principal de Google. Para ello, tendrá que haber ingresado con su cuenta de Gmail o seleccionar la cuenta con la que se desea ingresar.



Crear una clase

Para crear una clase debes dar click en el botón "+" y pulsando en "CREAR UNA CLASE".



Es necesario aceptar las condiciones y luego continuar, luego llenar las especificaciones de la asignatura a impartir.

¿Usas Classroom en una escuela con alumnos?

Si es así, tu escuela debe registrarse para una cuenta de [Google Workspace for Education](#) gratuita antes de que puedas usar Classroom. [Más información](#)

Google Workspace for Education permite que las escuelas decidan los servicios de Google que sus alumnos pueden usar y brinda protecciones de [privacidad](#) y [seguridad](#) adicionales que son importantes en un entorno escolar. Los alumnos no pueden usar Google Classroom en una escuela con cuentas personales.

Leí y comprendí la notificación anterior, y no estoy usando Classroom en una escuela con alumnos

[Atrás](#) [Continuar](#)

Crear clase

Nombre de la clase (obligatorio)

Sección

Asignatura

Sala

[Cancelar](#) [Crear](#)

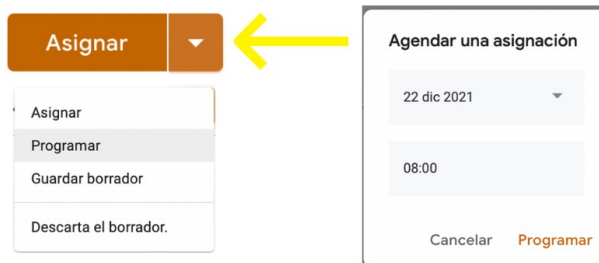


Crear trabajos

En la sección "TRABAJO EN CLASES", puedes pinchar en "+ Crear" para crear tareas, subir material y ordenar por temas, incluso subir archivos directos desde Drive.

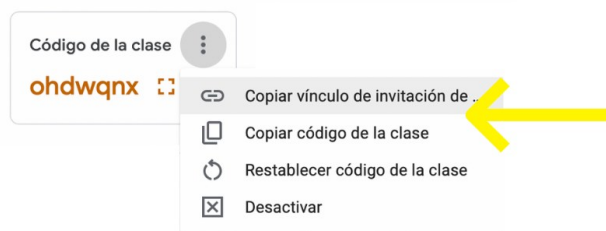


Una vez completadas las especificaciones de la tarea, puedes publicar inmediatamente pulsando en "CREAR TAREA"; o bien haciendo click en la pestaña " ▼ ", programarla para que los trabajos aparezcan a partir en un horario y fecha designada.



Agregar alumnos

Puedes copiar el código de la clase para enviarlo desde otro medio en el costado izquierdo de la sección "NOVEDADES", pinchando en los tres puntos.




O puedes invitarlos agregando sus correos desde la sección "PERSONAS".

Alumnos



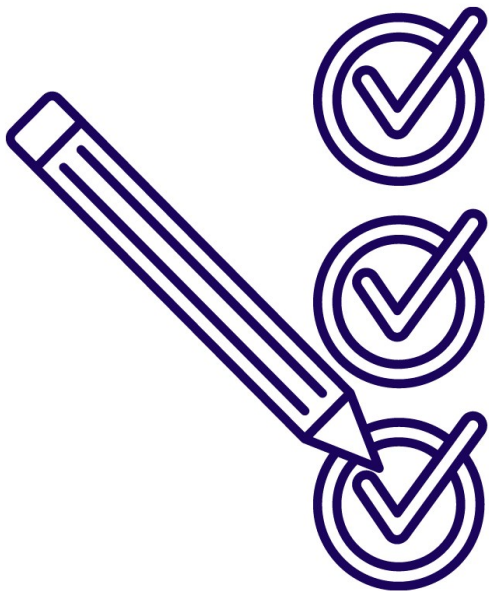
Invitar alumnos



EJEMPLO PARA LA UNIDAD DE FOLCLOR - VIDEO:
TUTORIAL CLASSROOM - EJEMPLIFICACIÓN
UNIDAD DE FOLCLOR



EVALUACIÓN



CREACIÓN DE RÚBRICA ONLINE

ERÚBRICA



¿Qué es?

Es un software que permite agilizar el proceso de evaluación a través de la creación y aplicación de rúbricas, junto con su posterior descarga.

Originaria de Panamá se describe como un proyecto gratuito para cualquier docente en latinoamérica.

Se define en su página como "el Banco de rúbricas y listas de cotejo", donde puede generar su propia colección, compartirlas con los estudiantes, monitorear sus avances, descargarlas y mucho más.



INGRESAR


Para ingresar debe dirigirse a www.erubrica.com o escanear el siguiente código QR que lo llevará directamente a la página:




Una vez dentro, se hace click en "INICIAR". Se cambiará la ventana y nos pedirá ingresar, ya sea con una cuenta "Demo" (De prueba) o nos pedirá registrarnos con un correo y una contraseña; o también puede ser por medio de la cuenta Google, se recomienda esta última opción, principalmente si posee correo institucional.

[ENTRAR](#) [REGISTRAR](#)


Prueba la aplicación con la cuenta "demo"
contraseña "demo" o [Regístrate](#)





[Entrar](#)

[Recuperar Contraseña](#)

 [Login with Google](#)

Estudiantes y grupos

Primero debemos dirigirnos a "Estudiantes y grupos" para luego hacer click en "Insertar grupo".



Solicitará un nombre que le quiera designar al grupo y la materia o asignatura a tratar, finalizando el "Submit" (Entregar).

NOMBRE GRUPO	<input type="text" value="Nombre Grupo"/>
MATERIA	<input type="text" value="Materia"/>
	<input type="button" value="Submit"/>

Una vez creado, nos dirigimos al grupo clickeando en el nombre otorgado, y allí debemos crear el listado de estudiantes ya sea mediante "Insertar estudiantes" o por medio de adjuntar un elemento Excel que ya posea los nombres en cada fila.



Estudiantes y grupos

En caso de "Insertar Estudiante" le pedirá los siguientes datos: (Sólo el nombre es obligatorio). Así debe realizar esto, uno por uno.

Insertar Estudiantes a Grupo

Nombre Estudiante	<input type="text" value="Nombre Estudiante"/>
Seleccionar Grupo	<input type="text" value="FICTICIO"/>
Dirección	<input type="text" value="Dirección"/>
Teléfono Fijo	<input type="text" value="Telefono Fijo"/>
Teléfono Celular	<input type="text" value="Telefono Celular"/>
Correo	<input type="text" value="Correo"/>
Insertar	<input type="button" value="Insertar"/>

* Este campo es obligatorio
* Mínimo de 6 caracteres autorizados

En caso de Adjuntar el excel, le pedirá las siguientes condiciones:

Crea tu Lista con Excel y guarda en Formato .CSV

Ojo: No se permiten más de 100 estudiantes en ésta cuenta gratuita, puede utilizar una sola columna para el nombre de los estudiantes, de agregar cualquier información que no sea un nombre se procederá a eliminar.

1. Seleccionar Lista de Estudiantes

Seleccionar Archivo

Ningún archivo seleccionado

Subir

Debe asegurar que esté en aquel formato, si posee el Excel guardado de manera tradicional, se recomienda ingresar a <https://convertio.co/es/xls-csv/> para transformar y descargar el formato sin problemas. A continuación le dejamos el código QR para acceso directo a esta página:



Crear rúbrica

Una vez creado el listado, nos devolvemos a la página principal de "Rúbricas" y hacemos click en "Nueva".



Nos pedirá llenar y modificar los siguientes campos:

Form fields for creating a rubric:

- Título:
- Puntos:
- Grupo:
- Categoría:
- Escales (Nuevo):

Y una vez completada, nos dirige a la edición de la rúbrica, donde podemos agregar nuestros criterios (aunque también sugiere algunos ya predeterminados), podemos editar los puntajes, etc.



1- Editar Rúbrica

Agrega criterios escribiendo directamente o utiliza los que el sistema posee por defecto. Los puntajes asignados serán utilizados por el sistema para calcular el valor obtenido. Nuevo "Modo Ayuda" con la lista de todos los criterios que tenemos por defecto. Click en el Botón -> ?

Seleccione para Eliminar

Marcar todos | Marcar ninguno

Search Pregunta	Search Excelente	Search Bueno	Search Regular	Search Deficiente	Search No lo hizo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Criterio 1					
	10	8	5	3	0
Pregunta	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No lo hizo
<input type="button" value="Actualizar"/>					

Evaluar con la rúbrica

Una vez realizada, hacemos click en la derecha dirigida hacia la derecha, y/o también nos da la opción de descargar nuestra rúbrica en Excel o en Word.



La flecha nos dirigirá a la evaluación donde debemos seleccionar el grupo y el estudiante al cuál se evaluará, haciendo click en un círculo de cada fila según la eficiencia a la que respondió su trabajo, así uno a uno con cada estudiante.

2- Evaluar con la Rúbrica: Nueva Rúbrica

Selecciona el Grupo y el estudiante a Evaluar. OBTEN LOS PUNTOS DE MANERA AUTOMÁTICA **FICTICIO**

Alumno 1

Search	Search	Search	Search	Search	Search	Search
Forma de pago						
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Objetivo General	Objetivo General es claro y posee relación con el problema.	Objetivo General esta bastante bien. Le falta detallar un poco más a quien esta dirigido, lugar...	Objetivo General y específico están bastante bien.	El objetivo general no posee mucha relación con el problema.	No plantea el	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Total de Puntos 20 Enviar

Una vez terminado, volvemos a clicar la flecha direccionada a la derecha y nos llevará a un listado de los puntajes obtenidos, los cuales se ordenan de mayor a menos y junta todos los grupos que tenga creados.

3-Notas Obtenidas- Puntaje Total (20)

Show entries 10


Search:

Tipo Evaluación	Grupo	Tipo Evaluación	Ver Detalles	Estudiantes	Evaluador
	OTRO	Heteroevaluación	Ver respuestas	Aravena Alexander	
	OTRO	Heteroevaluación	Ver respuestas	Alumno	
	FICTICIO	Heteroevaluación	Ver respuestas	Alumno 1	

En la esquina superior derecha, puede ver el reporte que es un resumen de todos los estudiantes, con los puntajes obtenidos en cada criterio y con el promedio total de todos.



EJEMPLO EN LA UNIDAD DE FOLCLOR



EJEMPLO PARA LA UNIDAD DE
FOLCLOR - VIDEO: TUTORIAL
ERUBRICA - EJEMPLIFICACIÓN
EVALUACIÓN UNIDAD DE
FOLCLOR





OTRAS CONSIDERACIONES PARA LA UNIDAD DE FOLCLOR

- Durante sus clases sincrónicas puede compartir la pantalla para mostrar ejemplos de las danzas folclóricas.
- Puede realizar un juego donde comparta sólo el audio de una canción y el primer estudiante que haga click la opción de "Levantar la mano" puede responder a qué danza corresponde.
- Para conocer el dominio de los estudiantes en el área de folclor puede realizar preguntar que tengan como respuesta dos opciones, donde los que se identifiquen con la respuesta 1 dejen la cámara encendida o la prendan, y los de la respuesta 2 la mantengan apagada o la apaguen. Así con variadas preguntas y que se vayan incluyendo a la clase con sus cámaras encendidas.
- Recuerde motivar a sus estudiantes de forma asincrónica con videos e imágenes dinámicos utilizando las plantillas que le puede ofrecer Canva.
- En modalidad virtual, lo que más predomina son las cápsulas, el material didáctico y la conexión virtual instantánea. Como profesores debemos estar en constante aprendizaje, adaptación y creatividad para conseguir que nuestros estudiantes logren alcanzar los objetivos propuestos y generar aprendizaje de valor. Utiliza estas herramientas tanto en la unidad de folclor y los contenidos tanto de las danzas como de la música, los juegos y las tradiciones. Demás está decir que es útil para cualquier otra unidad y contenido, y así decidas utilizarlas como más te acomode.

¡MUCHAS GRACIAS!



DISCUSIÓN

La presente memoria de título tuvo como propósito elaborar un manual con estrategias pedagógicas para la enseñanza online de la unidad de folclor en Educación Física. Para esto, se investigó sobre el folclor y sus implicancias para la Educación y la Educación Física, el uso de TIC's en la educación y finalmente sobre las estrategias pedagógicas y didácticas en la Educación Física. También el resultado científico requirió recopilar información general y específica de variados recursos didácticos en TIC's a través de métodos teóricos y empíricos.

De acuerdo con lo recopilado en el Marco Teórico, se puede decir que:

Tal como lo mencionaron Pinos, P., García, D., Erazo, J. & Narváez, C. (2020), la falta de preparación tecnológica de los docentes que apareció debido a la pandemia y al reajuste de la ejecución de clases, se vieron obligados a formarse en cuanto al uso y manejo de TIC's. La presente propuesta aporta mucho en esta estructuración docente para otorgar una mejora en la calidad de la educación a distancia. Es sabido que aunque el desarrollo tecnológico es variado en los territorios, se hizo necesario buscar alternativas para perfeccionar la didáctica en Educación Física junto con sus estrategias metodológicas y pedagógicas, buscando repensar la forma de hacer llegar la educación del movimiento a los estudiantes. El manual presentado presenta variadas opciones, enfocadas principalmente para su uso en la unidad específica de folclor en Educación Física, pero es importante mencionar que su utilidad va más allá de una unidad y una asignatura.

En cuanto al eje de danzas folclóricas en la Educación Física Chilena, estas siempre han sido un elemento indispensable dentro de los contenidos de formación en la presente asignatura, no sólo enfocándose en el desarrollo de las expresiones motrices, sino que también se le da un espacio al desenvolvimiento en los temas de cultura, identidad nacional e importancia del movimiento manifestándose principalmente en la danzas, todo esto se evidencia en la investigación de Reyno, A. (2010).

Los planes y programas del MINEDUC, proponen lineamientos para enseñanza de los contenidos a través del cumplimiento de objetivos; en el contexto actual destacan los llamados objetivos priorizados. Con la llegada del virus COVID-19 y la adaptación de la educación, el organismo anteriormente mencionado a través de estos objetivos mencionó “sobre qué” enfocarse, pero no el “cómo” hacerlo llegar, por lo que muchos docentes con

ayuda de sus colegas y formación personal, encontraron estrategias para alcanzar con éxito la tarea dada. Ya ha pasado tiempo desde el inicio de la pandemia y muchos aún tienen complicaciones, por lo que el presente manual posee unas consideraciones para la unidad de folclor, pero queda a criterio de cada docente la utilización de las herramientas entregadas de la forma que más les acomode.

Con relación al eje de uso de TIC's en la educación, tal como comenta acertadamente Cabero (2007), desde hace un tiempo las nuevas tecnologías han aumentado considerablemente en el contexto educativo, permitiendo la flexibilización de la comunicación profesor/a-estudiante. La propuesta es una evidente prueba de las necesidades que provocó este auge tecnológico, por lo que entrega varios instrumentos para el uso adaptable a cada propósito de enseñanza. Instrumentos que van desde lo más sencillo en cuanto a la creación de diseño gráfico, generación de rúbricas online y conectividad sincrónica; hasta lo más complejo como lo son el uso de una plataforma completa como lo es classroom y la edición audiovisual. Es cierto que se necesitan ciertas competencias para todo el tema del uso de TIC's pero el manual está creado con la finalidad de que hasta el docente más principiante logre generar material y utilizar plataformas, con sus respectivas instrucciones de instalación sea este el caso, o el paso a paso de uso.

En alusión al eje de estrategias pedagógicas y didácticas, y como lo mencionan Brito et. al (2020) estas son una herramienta esencial en la organización docente que busca ofrecer las indicaciones necesarias y los materiales didácticos para el estudio acorde de, en este caso, la Educación Física. Ambas son recursos que guían metodológicamente al profesor/a. En el caso de su utilización en la virtualidad, un factor importantísimo es el manejo que tenga de las plataformas virtuales junto con las actividades lúdicas que tenga bajo conocimiento para realizar en el mismo contexto. Existen múltiples estrategias que se han re-adaptado al cambio de modalidad en la educación, y junto con ello, la aplicación de la propuesta es una buena estrategia para considerar reajustar las didácticas que ya se manejan, con las nuevas ideas didácticas que pueden surgir con el aporte del presente manual.

Haciendo mención al resultado científico, es innegable resaltar la utilidad que presenta. Como se fundamentó en el marco teórico, la utilización de TIC aplicada al folclor junto con las estrategias didácticas en la educación presenta un beneficio en el proceso de enseñanza-aprendizaje, logrando entrelazar todos los conceptos se puede entregar de manera

más eficiente una educación virtual de calidad gracias a los/as profesores/as que se prepararon debido a los aprendizajes adquiridos que obtuvieron con el presente manual.

CONCLUSIONES

Bajo la problemática de la realidad social actual donde se declaró una pandemia mundial y por consecuencia una cuarentena por el ahora conocido COVID-19, es que los establecimientos se vieron obligados a cerrar las puertas y los docentes a impartir sus clases de manera virtual dentro de las cuatro paredes de su hogar. A partir de esto es que nacen otras dificultades, dentro de estas se encuentra el poco conocimiento en TIC's que tenían los docentes obligándolos a buscar la manera de dar sus clases.

Por las razones nombradas anteriormente, es que se desprendió el problema de investigación que señaló, ¿Dé que forma los docentes de Educación Física pueden obtener mayores herramientas para la enseñanza de la unidad de folclor en modalidad virtual?, donde las autoras de esta investigación definieron como objetivo general la creación de un manual con estrategias pedagógicas para la enseñanza online de la unidad de folclor en Educación Física.

El Folclor es una manifestación cultural de un pueblo donde según el territorio muestra su sello característico a partir de variadas ramas siendo la de las danzas en donde se enfoca la presente investigación. Como ya quedó demostrado, los contenidos de danzas folclóricas son positivamente bien recibidos y los docentes de Educación Física las enseñan con una buena disposición destacando la importancia del movimiento y la expresión de las actividades. En una modalidad virtual se debe de transmitir el mismo sentimiento a través de variadas estrategias que logren conseguir los aprendizajes esperados, es por esto que el objetivo general según las investigadoras fue eficazmente logrado. El manual con estrategias pedagógicas cumple la función para la cual fue diseñado, pudiendo entregar las herramientas necesarias para que un/a docente realice sus clases de danzas folclóricas adaptadas sin problemas a una manera sincrónica o asincrónica. Si bien tiene su enfoque en la unidad de folclor, este manual puede ser un instrumento de ayuda sea cual sea la unidad.

Los objetivos específicos de igual manera fueron logrados con buenos resultados: el primero referido a la definición del concepto del folclor y sus implicancias para la educación, en particular con la Educación Física, se hizo una búsqueda e investigación exhaustiva y de todas formas es importante mencionar que la construcción del marco teórico sobre esta

temática fue algo dificultoso para las investigadoras, principalmente por no poder encontrar información actualizada sobre el folclor chileno. De igual forma su origen, historia y evolución son explicadas de manera íntegra para su entendimiento, presentando la incorporación de esta en la Educación Física y de qué manera están presentados los contenidos en el currículum nacional. Se concluye que a pesar de ser considerada en la educación chilena del área de Educación Física, los lineamientos otorgados en los planes y programas son escasos, pero desde otra perspectiva le dan mayores libertades a los docentes sobre la información y la manera de llevarla a cabo en el aula.

Con relación al segundo objetivo específico sobre las herramientas virtuales más utilizadas para las clases de folclor virtual, estas fueron descritas sin mayores problemas gracias a la información otorgada por los métodos de investigación y lo visualizado por las autoras en su realidad docente cercana. Debido al aprendizaje visual y auditivo de las danzas folclóricas, predominan principalmente las herramientas audiovisuales por sobre documentos y presentaciones teóricas, por lo que en la propuesta se entregan todo tipo de herramientas, tanto para la generación de material, como para la comunicación profesor/a y estudiante junto con su respectivas herramientas de evaluación.

Sobre el tercer y último objetivo específico, al igual que con el objetivo anterior, los métodos de investigación nos permitieron identificar las formas de trabajo de la unidad de folclor en modalidad virtual, destacando la utilización de videos junto con la importancia de tener claro los objetivos que se quieren lograr e identificando las principales características de los estudiantes. Encontrando la estrategia adecuada al público objetivo, el aprendizaje es mucho mejor.

A pesar de actualmente vivir en una mundo globalizado donde la información gracias al internet se puede conseguir en un segundo, la pandemia limitó las relaciones sociales y la interacción de las personas, es por ello que para los docentes fue difícil encontrar las estrategias adecuadas para no perder la atención y comunicación con sus estudiantes, principalmente hacerles llegar contenido que no es solamente teórico en Educación Física, sino que es principalmente práctico. Con las herramientas audiovisuales que ofrecen las TIC's es posible hacer llegar instrucciones y demostraciones claras a los estudiantes para su proceso de enseñanza-aprendizaje, y junto con esto no hay que olvidar la relevancia de la comunicación a distancia, donde uno de los objetivos es lograr el feedback adecuado durante entre proceso. Como resultado, la investigación aporta principalmente en la adecuación y

formación de los docentes para comprender los instrumentos tecnológicos, y para su posterior aplicación práctica con el grupo curso. La limitante más grande fue la poca información que existe en torno a las estrategias utilizadas en las danzas folclóricas dentro de la Educación Física de forma virtual, ya que con el contexto que se instauró recientemente, fueron pocos los/as profesores/as que abarcaron esta unidad en la mencionada modalidad, por lo que las investigadoras decidieron embarcarse en un área desconocida dentro de la nueva forma de educar.

El confinamiento resultó ser un suceso inesperado que nos expuso la deficiencia de conocimientos en TIC's de los docentes, tanto de los/las profesores/as con muchos años en práctica como los/las que recién ejercían después de su formación inicial. Es por ello que una de las proyecciones de esta investigación es su difusión dentro del área docente buscando expandir los resultados y la propuesta concretada para que contribuya en la adquisición de conocimientos sobre el entorno tecnológico y su utilización tanto en los contenidos de las danzas folclórica de Educación Física, como para su adaptación a otras asignaturas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. (1997). *Tendencias de investigación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Obtenido de ResearchGate:
https://www.researchgate.net/publication/28059939_Tendencias_en_Educacion_en_la_Sociedad_de_las_Tecnologias_de_la_Informacion
- Alatorre, E. & Calleros, D. (14 de Noviembre de 2020). *Classroom y zoom en un cambio obligado de uso de tecnologías en la educación*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva:
<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/19573/Classroom.pdf?sequence=2>
- Anaya, F. (s.f.). JERARQUÍA CIENTÍFICA DEL FOLKLORE. 22-24. Obtenido de
<https://www.revistadelauniversidad.mx/download/cc878d26-acf0-4481-b8ba-ca9e28e33606?filename=jerarquia-cientifica-del-folklore>
- Arias, C. (2021). *MÉTODOS EMPÍRICOS*. Obtenido de vía mail.
- Arias, C. (2021). *MÉTODOS TEÓRICOS*. Obtenido de vía mail.
- Arias, C. (2021). *Selección de la Muestra. Análisis de Resultados. Triangulación*. Obtenido de vía mail.
- Arribas, S., Ibáñez, A. & Arruza, J. (2001). *Tratamiento del folklore como material curricular en la formación inicial del profesorado*. Obtenido de
<https://core.ac.uk/download/pdf/11502224.pdf>
- Ávila, J. et al. (Noviembre de 2017). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN CONTEXTOS UNIVERSITARIOS*. Obtenido de Docencia.udec:
http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf
- Ayala, E. & Gonzales, S. (Agosto de 2015). *Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Obtenido de Repositorio Institucional:
<http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/1189/Libro%20TIC%20%282%29-1-76%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barra, J. & Cumian, O. (2015). *Noción del folclore e identidad nacional en Educación Física y Salud: Un análisis a las Bases Curriculares de 5° a 8° básico, elaboradas por el Ministerio de Educación*. Obtenido de Sistema de Bibliotecas UACH:
<http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2015/ffb268n/doc/ffb268n.pdf>
- Belloch, C. (2015). *LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (T.I.C.)*. Obtenido de <https://www.uv.es/~bellohc/pdf/pwtic1.pdf>
- Bisquerra, R. et al. (2009). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA*. Obtenido de Academia.edu:
https://www.academia.edu/38170554/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N_EDUCATIVA_RAFAEL_BISQUERRA_pdf
- Brito, et al. (2020). *Implementación de didácticas en educación física y salud durante la pandemia, en la realidad escolar Rural de la VI Región y Urbana de la Región Metropolitana*. Obtenido de vía mail.
- Cabero, J. (Enero de 2007). *Las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información*. Obtenido de ResearchGate:
https://www.researchgate.net/publication/238672345_Las_nuevas_tecnologias_en_la_Sociedad_de_la_Informacion
- Caccia, M. (07 de Julio de 2007). *La Integración como propuesta didáctica*. Obtenido de Biblioteca virtual UNL: <https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/handle/11185/34>

- Cacheiro, M. (2015). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Obtenido de Repositorio español de ciencia y tecnología (RECYT): <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/31856/18838>
- Campusano, K. & Diaz, C. . (Diciembre de 2017). *MANUAL DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS: ORIENTACIONES PARA SU SELECCIÓN*. Obtenido de inacap.cl: <http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>
- Cano, H., Zárate, A. & Llanos, S. (Noviembre de 2017). *Más allá de un LMS: un entorno virtual* . Obtenido de <https://scholar.archive.org/work/gm7s4xzvnnfqnnrdh67drrjz14/access/wayback/http://www.udgvirtual.udg.mx/remeied/index.php/memorias/article/download/310/164>
- Corrales, A. (Diciembre de 2009). *La integración de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el Área de Educación Física*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3286615>
- Díaz, J & Valdés M. (22 de Enero de 2020). *Las Tecnologías de la Información y las comunicaciones (TICs) y*. Obtenido de SciELO: <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v18n1/1727-897X-ms-18-01-4.pdf>
- Díaz, J., Carbonel, G. & Picho, D. (25 de Mayo de 2021). *LOS SISTEMAS DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE (LMS)*. Obtenido de Revista Grupo CIEG: <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.5087-95-Diaz-Carbonel-Picho.pdf>
- Dos santo, I. & Darido, S. (2013). *Explorando as TIC na formação inicial de professores de Educação Física: uma experiência com danças folclóricas*. Obtenido de Comissão Especial de Informática na Educação (CEIE): <https://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/2602/2258>
- EcuRed. (s.f.). *Didáctica Educativa*. Obtenido de EcuRed: https://www.ecured.cu/Did%C3%A1ctica_Educativa#Tipos_de_did.C3.A1ctica
- Elige Educar. (Marzo de 2021). *Índice Elige Educar 2020: Reporte de resultados*. Obtenido de Elige Educar: <https://eligeeducar.cl/content/uploads/2021/04/reporte-indiceee2020-210326.pdf>
- Ferrada, V. e. (Enero-Junio de 2020). *Formación docente en TIC y su evidencia en tiempos de COVID-19*. Obtenido de <https://sabereducativos.uchile.cl/index.php/RSED/article/download/60715/64525/>
- Fonseca, A. (13 de Octubre de 2020). *Guía Metodológica de Danza Folclórica utilizando las TIC para docentes de Educación*. Obtenido de Repositorio Universidad Tecnológica Israel: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2683/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-126.pdf>
- Gamboa, M., Garcia, Y. & Beltran, M. (19 de Abril de 2013). *Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo*. Obtenido de Hemeroteca UNAD: <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/1162/1372>
- Grande, M. C. (2016). *TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS*. Obtenido de <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1703/1559>
- Hernández, J. (s.f.). *FOLKLORE LITERARIO Y LITERATURA FOLKLORICA*. Obtenido de Biblioteca Virtual - UNL: https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/bitstream/handle/11185/4759/RU092_09_A007.pdf

- Herrera, J, Gelvez, N. & López, D. (Marzo de 2019). *LMS SaaS: Una alternativa para la formación virtual*. Obtenido de Biblioteca Virtual SciELO:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-33052019000100164&script=sci_arttext&tlng=n
- Isamitt, C. (2002). *El folklora como elemento de enseñanza*. Obtenido de Biblioteca Virtual SciELO: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-27902002005600013
- Julio Cabero Almenara. (2007). El vídeo en la educación y formación. En J. C. Almenara, *Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación* (págs. 129 - 150). Madrid: Mc Graw Hill.
- Lenz, R. (18 de Julio de 1909). *PROGRAMA DE LA SCIEDAD DE FOLKLORE CHILENO*. Obtenido de Biblioteca Nacional Virtual:
<http://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/visor/BND:84550>
- Manuel García. (Enero de 2014). *Uso Instruccional del video didáctico*. Obtenido de Redalyc:
<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140396002.pdf>
- Manzano, F. (2013). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACION FISICA DESDE UNA MIRADA LUDICA Y HUMANA, EN LA BASICA PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA JOSE ANTONIO GALAN DE PUERTO BOYACA*. Obtenido de Repositorio Universidad Libre:
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8495/TESIS%20FINAL%20LISTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, A. (2013). *DISEÑO DE INVESTIGACIÓN. PRINCIPIOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS Y PRÁCTICOS PARA SU CONCRECIÓN*. Córdoba.
- Menescardi, C., Suarez, C. & Lizandra, J. (2021). *Formación del profesorado de educación física en el uso de aplicaciones tecnológicas*. Obtenido de Apunts. Educación Física y Deportes:
<https://raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/386070>
- Merino, E. (s.f.). *EL FOLKLORE COMO TÉCNICA EDUCATIVA*. Obtenido de vía mail.
- Ministerio de Educación et al. (2020). *GUÍA DIDÁCTICA PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA REMOTA EDUCACIÓN BÁSICA*. Obtenido de <https://convivenciaescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/2020/11/Guia-Ense%C3%B1anza-B%C3%A1sica-27.10.20.pdf>
- Ministerio de Educación. (s.f.). *Curriculum nacional. Educación física y salud*. Obtenido de Curriculum Nacional: <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Educacion-fisica-y-salud/>
- Moreno, I. (2019). *DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA*. Obtenido de Revistas UPTC:
<https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastrosyrostros/article/download/9151/7635/>
- Muñoz, J. &. (2020). *Actividad física en tiempos de covid-19*. Obtenido de Editorial Unimar :
<http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2272/2487>
- Pavón, P. (Junio de 2010). *Metodología de la Investigación II*. Obtenido de
<http://paginas.facmed.unam.mx/deptos/ss/wp-content/uploads/2018/10/8.pdf>
- Pinos, P. G. (25 de Mayo de 2020). *Las TIC como mediadores en el proceso enseñanza - aprendizaje durante la pandemia del COVID-19*. Obtenido de Dialnet:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610726>
- Posso, R. O. (30 de Septiembre de 2020). *Por una Edicación Física virtual en tiempos de COVID*. Obtenido de Biblioteca Virtual SciELO: <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v15n3/1996-2452-rpp-15-03-705.pdf>
- Real Academia Española. (2020). *Diseño*. Obtenido de DEL Rae.es:
<https://dle.rae.es/dise%C3%B1o>

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Aguilera, S. (2007): “¿QUÉ ES EL FOLKLORE?”. [Archivo PDF] Recuperado de: <http://www.geocities.ws/musicaprimero2007/cienciadelfolklore.pdf>

Arias, C. (2021): CIENCIA Y PARADIGMAS EN LA INVESTIGACIÓN. Documento PowerPoint. Recuperado vía mail.

Arias, C. (2021): ERRORES MÁS COMUNES EN LA REALIZACIÓN DE UNA TESIS O PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. Documento PowerPoint. Recuperado vía mail.

Arias, C. (2021): INVESTIGACIÓN. Documento PowerPoint. Recuperado vía mail.

Arias, C. (2021): METODOLOGÍA Y MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN. Documento PowerPoint. Recuperado vía mail.

BeServices (s.f.): “¿Cómo funciona Google Meet? Guía completa para usuarios”. Recuperado de: <https://www.beservices.es/como-funciona-google-meet-n-5432-es>

Cervelló, E. et al (2014): “Ejercicio, bienestar psicológico, calidad de sueño y motivación situacional en estudiantes de educación física”. [Archivo PDF] Recuperado de: <http://scielo.isciii.es/pdf/cpd/v14n3/art03.pdf>

Epulef, M. (s.f.): “Folklore y educación y el folklore en la educación. Una mirada desde la posibilidad”. [Archivo PDF] Recuperado de: https://elbaile.com.ar/wp-content/uploads/2020/07/067_Folklore-y-educaci%C3%B3n-y-el-folklore-en-la-educaci%C3%B3n.-Una-mirada.pdf

Fernández, C., Ladrón, L., Almagro, B., & Rebollo, J. (2018): “Formación del profesorado de Educación Física en TIC: Modelo TPACK”. Recuperado de: <https://w3.ceuandalucia.es/ojs/index.php/EA/article/view/33/13>

Fernández, I. (s.f.): “Las TICS en ámbito educativo”. Recuperado de: <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>

Fernández, Y. (2020): “Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño”. Recuperado de: <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Flores, J. et al. (2017): “ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN CONTEXTOS UNIVERSITARIOS”. [Archivo PDF] Recuperado de:

http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf

García, M. (2020): “La docencia desde el hogar. Una alternativa necesaria en tiempos del Covid 19”. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398376>

García, R. (2021): “Cómo usar Canva para crear cualquier diseño”. Recuperado de: <https://www.adslzone.net/reportajes/foto-video/que-es-canva-funcionamiento/>

Gestión (2020): “Todo sobre Zoom: qué es, cómo funciona, cómo descargarlo y sus trucos para videollamadas”. Recuperado de: <https://gestion.pe/tecnologia/todo-sobre-zoom-que-es-como-funciona-como-descargarlo-y-trucos-de-la-aplicacion-para-videollamadas-app-ios-android-pc-estados-unidos-usa-eeuu-nndaa-nnlt-noticia/?ref=gesr>

Google (s.f.): “Cómo celebrar videoconferencias con Google Meet”. Recuperado de: https://apps.google.com/intl/es/intl/es_ALL/meet/how-it-works/

Gómez, O., Rodríguez, J. & Cruz, P. (2020): “*LA COMPETENCIA DIGITAL DEL PROFESORADO Y LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD DURANTE LA COVID-19, ESTUDIO DE CASO*”. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7697409>

Hernández, J. (2001): “*Didáctica de la Educación Física: reflexiones en torno a su objeto de estudio*”. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd42/didacef.htm>

iProUP (2020): “Videoconferencias gratis, en celular o PC: paso a paso, cómo usar Google Meet para reuniones virtuales”. Recuperado de: <https://www.iproup.com/innovacion/14483-google-meet-gratis-como-usarlo-en-pc-o-celular>

JesusDa (s.f): “Tutorial AUDACITY”. Recuperado de: https://www.jesusda.com/docs/ebooks/ebook_tutorial-edicion-de-sonido-con-audacity.pdf

Joalgoba (2012): “Como usar Camtasia Studio 8 |PARTE 1| |PRINCIPIANTES”. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=qmDrIpS97LY&ab_channel=Joalgoba

Lihuen (s.f): “Manual de audacity”. Recuperado de: https://lihuen.linti.unlp.edu.ar/index.php/Manual_de_audacity

Martínez, M. (2016): “¿QUÉ ES Y CÓMO FUNCIONA CANVA?”. Recuperado de: <https://www.postedin.com/blog/que-es-y-como-funciona-canva/>

ModoCuentas (s.f.): “Zoom: qué es, características y cuáles son sus ventajas y desventajas”. Recuperado de: <https://www.mundocuentas.com/zoom/>

Rumich, R. (2012): “*EL FOLKLORE, HOY*”. [Archivo PDF] Recuperado de: <http://www.portaldesalta.gov.ar/libros/EI%20Folklore%20Hoy%20-%20Rafael%20Rumich.pdf>

Scipion, F. (s.f.): “Cómo usar Audacity: tutorial en español”. Recuperado de: <https://www.lifestylealcuadrado.com/tutorial-de-audacity-en-espanol/>

Sociales.uba (2020): “Instructivo para edición de audio: Audacity”. Recuperado de: <http://www.sociales.uba.ar/wp-content/blogs.dir/219/files/2020/07/audacity.pdf>

TecnoLB (2020): “Como USAR CLASSROOM en modo PROFESOR (TUTORIAL)”. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=q14m3PRosp0&ab_channel=TecnoLB

Tillman, M. (2021): “¿Qué es Zoom y cómo funciona? Además de consejos y trucos”. Recuperado de: <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-el-zoom-y-como-funciona-ademas-de-consejos-y-trucos>

Vázquez, J. (2020): “Vídeo tutorial explicación herramienta erubrica”. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=wRJ2oNxIGLg&ab_channel=JOS%C3%89LUIV%C3%81ZQUEZFERN%C3%81NDEZ

Victorino, L. & Becerra, G. (2011): “*IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN*”. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/277858849_IMPACTO_DE_LAS_NUEVAS_TECNOLOGIAS_DE_LA_INFORMACION_Y_LA_COMUNICACION_EN_LA_EDUCACION

Villanueva, D. (2020): “¿Qué es y cómo funciona Google Classroom?”. Recuperado de: <https://www.liderempresarial.com/que-es-y-como-funciona-google-classroom/>

Vizueté, M. (2002): “*LA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA Y EL <<ÁREA DE CONOCIMIENTO DE EXPRESIÓN CORPORAL>>: PROFESORES Y CURRÍCULUM*”. Recuperado de: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:71c7008f-a95b-4ed9-bd95-5b4178b6abf9/re3280810861-pdf.pdf>