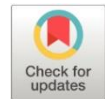


De la presencialidad a la virtualidad en las actividades físico-deportivas: Un nuevo desafío.

From face-to-face to virtuality in physical-sports activities: A new challenge.

- ¹ Luis Gustavo Diaz  <https://orcid.org/0000-0003-2615-5003>
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)
gustavo.diaz@epoch.edu.ec
- ² Jorge Giovanni Tocto Lobato  <https://orcid.org/0000-0002-1759-1316>
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)
jtocto@epoch.edu.ec
- ³ Pablo Luis Lomas Badillo  <https://orcid.org/0000-0002-8583-2185>
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)
plomas@epoch.edu.ec
- ⁴ Dennys Andrés Díaz Peñafiel  <https://orcid.org/0000-0003-3761-7373>
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)
dennysdiaz1987@gmail.com



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 17/05/2022

Revisado: 27/06/2022

Aceptado: 22/07/2022

Publicado: 18/08/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v4i3.1.254>

Cítese:

Diaz, L. G. ., Tocto Lobato, J. G., Lomas Badillo, P. L., & Díaz Peñafiel, D. A. (2022). De la presencialidad a la virtualidad en las actividades físico-deportivas: Un nuevo desafío . AlfaPublicaciones, 4(3.1), 298–312. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i3.1.254>



ALFA PUBLICACIONES, es una Revista Multidisciplinar, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras

claves:

Actividades físicas-deportivas, virtualidad, Tecnologías de la Información y Comunicación.

Resumen

Introducción. El desarrollo tecnológico alcanzado en los últimos años y su expansión a diferentes áreas de las ciencias, generaron que se extendiera al área de la cultura física y el deporte, incorporando sus beneficios y repercusiones. **Objetivo.** Sistematizar las teorías precedentes relacionadas con la aplicación de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades físicas-deportivas en la modalidad virtual. **Metodología.** Se utilizó una metodología descriptiva, no experimental basada en la Revisión Sistemática de la Literatura, mediante métodos teóricos, que acercaron los criterios de búsquedas relacionados con el tema. **Resultados.** 1. Queda demostrado que los recursos tecnológicos se han transformado en apoyos educativos, posibilitando que la educación virtual genere competencias que son requeridas actualmente 2. La educación virtual mediante las TICs, constituye un agente transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo el desarrollo de competencias cognitivas que repercuten positivamente en los estudiantes al ser más activos, tener razonamiento, criterio y pensamiento propios. 3. La práctica de actividades físicas-deportivas en modalidad virtual no debe estar limitada únicamente a la potenciación de las capacidades físicas propiamente, sino también al fortalecimiento del pensamiento. 4. La virtualidad, constituye un reto para los docentes y profesionales de la actividad física y el deporte por la necesidad de crear espacios seguros de diálogo y reflexión, a través del deporte, el juego y la actividad física adaptada 5. Se proponen acciones conducentes a sistematizar el uso de las TICs en el contexto de las actividades físicas -deportivas. **Conclusiones.** La educación virtual se ha convertido en un agente de transformación positiva del proceso de enseñanza-aprendizaje, constituyendo una oportunidad esencial en el contexto de la práctica de actividades físicas -deportivas, sistematizándose su valía, para la adquisición de competencias cognitivas y motrices, así como para el desarrollo de la motivación, el pensamiento lógico y creativo.

Keywords:

physical-sports activities, virtuality,

Abstract

Introduction. The technological development achieved in recent years and its expansion to different areas of science, led to its extension to the area of physical culture and sports, incorporating

information,
and
communication
technologies.

its benefits and repercussions. **Goal.** Systematize the preceding theories related to the application of ICTs in the teaching-learning process of physical activities-sports in the virtual modality. **Methodology.** A descriptive, non-experimental methodology based on the Systematic Review of the Literature was used, through theoretical methods, which approached the search criteria related to the subject. **Results.** 1. It is demonstrated that technological resources have been transformed into educational supports, enabling virtual education to generate competencies that are currently required 2. Virtual education through ICTs constitutes a transforming agent of the teaching-learning process, allowing the development of cognitive skills that have a positive impact on students by being more active, having their own reasoning, criteria and thinking. 3. The practice of physical-sports activities in virtual mode should not be limited only to the enhancement of physical abilities themselves, but also to the strengthening of thought. 4. Virtuality constitutes a challenge for teachers and professionals of physical activity and sports due to the need to create safe spaces for dialogue and reflection, through sports, games and adapted physical activity 5. Leading actions are proposed to systematize the use of ITc in the context of physical-sports activities. **Conclusions.** Virtual education has become an agent of positive transformation of the teaching-learning process, constituting an essential opportunity in the context of the practice of physical activities - sports, systematizing its value, for the acquisition of cognitive and motor skills, as well as for the development of motivation, logical and creative thinking.

Introducción

Actualmente, debido al desarrollo alcanzado por la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), se han originado nuevas modalidades educativas que se diferencian del concepto tradicional de enseñanza- aprendizaje, fundamentalmente porque eliminan las barreras del tiempo y el espacio, que, conforme a García et al. (2014), constituían un freno al acceso a la educación de incontables personas, que debido a diferentes razones, no podían efectuar sus estudios de manera presencial, o sea, en un espacio físico determinado.

La incorporación progresiva a nuestras actividades diarias, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), a decir de Melero & Ardoy (2020), ha influenciado de manera determinante en un cambio de mentalidad en las personas y de igual manera en el contexto educativo, por lo que es importante y de acuerdo con Echeverría (2002), considerar que ha generado un nuevo espacio social, implicando un nuevo espacio educativo, que conocemos como Educación Virtual.

Al respecto la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1998), en la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI, en su definición de Educación Virtual, la explica de la siguiente manera: “representan entornos de aprendizajes que establecen una manera totalmente nueva, relacionado con la tecnología educativa”, otra definición planteada fue: “representa un programa informático-interactivo que tiene un carácter pedagógico, el cual ostenta una capacidad de comunicación integrada, o también, que constituyen una innovación de reciente creación y originado como resultado de la convergencia entre las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones”.

Como se ha expuesto con anterioridad, la utilización de la educación virtual se ha convertido en un agente de transformación de los aprendizajes, que de manera habitual se incorpora a las diferentes actividades que se desarrollan en los diferentes entornos académicas.

Cabe señalar que con la llegada del COVID 19 y el impacto provocado a nivel mundial tanto en los entornos sociales como educativos, han ocurridos cambios notables, que han implicado migrar de la modalidad presencial a la virtual. Lo anterior no resulta ajeno en el contexto de la práctica de actividades físicas-deportivas

Atendiendo a lo anterior el presente trabajo centra su objetivo en: Sistematizar las teorías precedentes relacionadas con la aplicación de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades físicas deportivas en la modalidad virtual.

De la presencialidad a la virtualidad

Los cambios ocurridos por el COVID 19, en los últimos años han traído serias consecuencias para la población mundial, repercutiendo en el entorno social y educativo. Lo anterior ha originado mayor empleo de recursos tecnológicos y por supuesto de adaptación de las TICs a estos nuevos escenarios; pero el uso de las TICs no es privativo de la pandemia, al contrario, su empleo data de años anteriores, llegando a convertirse en un recurso de extrema importancia en el contexto social y educativo.

En relación con ello Parra (2012), indica que las TICs han tenido una enorme influencia a nivel educativo, constituyendo una herramienta de mucha utilidad en los procesos de enseñanza- aprendizaje, lo cual le ha permitido convertirse en parte indisoluble del

quehacer diario en las actividades académicas. En este mismo ámbito Granado (2015), afirma que los recursos tecnológicos se han transformado en recursos educativos, que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, minimizando el uso de los medios tradicionales de aprendizaje, aportando, y al mismo tiempo incorporando, nuevos desafíos a este proceso, lo que ha posibilitado que la educación virtual, genere competencias que se requieren cada vez más por la sociedad, dependiendo por supuesto de la pericia y experiencia del docente para la creación del ambiente ideal que dé lugar al logro de un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En este sentido Mota et al. (2020), afirman que la educación virtual se constituye en un agente transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje, rompiendo con los cánones de la educación tradicional; destacan además la valía de las TICs dentro del trabajo colaborativo, entre los propios estudiantes y entre los estudiantes y docentes, señalan que las TICs, son herramientas que, al mismo tiempo que transmiten información, posibilitan su aplicación en variados contextos, facilitando la modulación de una diversidad de datos que permite la confirmación de estrategias en la sistematización de los procesos, lo cual genera el desarrollo de competencias cognitivas, en las que el estudiante se convierte en un agente educativo, con razonamiento, criterio y pensamiento propio.

Los mismos autores, aseveran que los recursos digitales en general, posibilitan la mejora de la didáctica de las clases, agregando, videos, imágenes y un elevado nivel de interactividad que trae como resultado, una mayor motivación en los estudiantes y una mejor comprensión de los contenidos. Ante ello se puede afirmar que en su generalidad las TICs se han convertido en poderosas fuentes de búsqueda de información, facilitando los procesos de investigación tanto de los docentes como de los propios estudiantes; de ahí que se comparta con los autores precedentes al señalar que la educación virtual ofrece una real y sustancial aportación al desarrollo de las habilidades, capacidades y destrezas de docentes y estudiantes, obteniéndose un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje, que propicia se generen experiencias significativas para la adquisición de conocimientos.

Ante este nuevo escenario que ha emergido con fuerza, cabe preguntarnos si en realidad la educación virtual se constituye en un agente transformador de los procesos de aprendizaje y si como tal, podría sustituir a las clases presenciales. Respecto a ello Granados (2015), testifica que las clases que se desarrollan de manera presencial, de forma directa en el aula, deben ser capaz también de convertirse en generadoras de espacios que puedan ser complementados con la tecnología, esto posibilitará que tanto los estudiantes como los docentes vayan a la par del crecimiento tecnológico, actualizando a su vez, sus conocimientos respecto a las TICs, de modo tal que les permita la adquisición de las habilidades requeridas para el desarrollo de sus capacidades educativas, profesionales y personales, así como para el mejoramiento de su interacción social.

La educación Virtual como tal, presenta una característica esencial que lo diferencia de la Educación Presencial, y es que a decir de Silvio (2006), se adecúa a la problemática que presentan muchos estudiantes en relación a, entre otros aspectos, a la necesidad que tienen de conciliar su actividad laboral y familiar con su formación educacional, así como a que permite el desarrollo de la misma en su propia casa, motivado ya sea por el distanciamiento de las unidades académicas o por presentar el estudiante algún tipo de discapacidad o situación circunstancial.

No obstante, al respecto Suárez & Anaya (2004), han señalado que precisamente estas mismas características, exigen del estudiante, un incremento de su actividad auto-reguladora, así como de su responsabilidad y compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otra parte, se debe reconocer que la Educación Virtual, les induce a limitaciones en cuanto al establecimiento de relaciones y situaciones de aprendizaje compartido o cooperativo convencional, con sus compañeros, que enriquecen la experiencia cognitiva y que son intrínsecas de la Educación Presencial.

Al mismo tiempo, los propios autores, afirman que este último aspecto, está siendo disminuido mediante el uso correcto de las TICs y especialmente de las plataformas virtuales, las que poseen recursos como los foros de discusión, el correo electrónico, los hipervínculos, las páginas web, los enlaces a video conferencia, entre otros, que aseguran una elevada interrelación, que favorece a un óptimo aprendizaje compartido o cooperativo.

La virtualidad en las actividades deportivas

Es importante acotar que las demandas del desarrollo tecnológico alcanzado por la sociedad en los últimos años, así como lo complejo de diferentes áreas de la ciencia, generaron que la realidad virtual se extendiera a otras áreas, entre las que se encuentran la cultura física y el deporte, incorporando sus beneficios a sus planes de estudio.

Durante el tiempo de la pandemia de Covid-19, el empleo de las TICs, mediante diferentes medios tecnológicos como: internet, celulares y computadoras, en el contexto educativo, dejó de ser una alternativa novedosa para erigirse como una genuina necesidad. En este sentido continuar con la formación integral de los estudiantes constituye un reto que ha implicado que las clases de Educación Física se realicen a través de la modalidad virtual, dando lugar a que necesariamente formulemos nuevos modelos pedagógicos, que conforme a León (2020), constituyen paradigmas para ubicarnos en el real contexto y lo usemos para el análisis, la interpretación, la comprensión, la orientación, la dirección y transformación de nuestro accionar educativo.

Para adentrarnos en la virtualidad de las actividades deportivas, debemos remitirnos primeramente al concepto de Barajas (2019), respecto a las clases de Educación Física,

las cuales se entienden como aquel proceso pedagógico y didáctico que presentan un alcance predominantemente educativo, dado que realiza la educación mediante la actividad física y el deporte, y está conducido hacia la participación de los estudiantes en la cultura del movimiento, de forma tal, que se establezca como un instrumento de educación en valores y para la salud, además que se encamine al entrenamiento para la práctica social de actividades físicas orientadas a la salud y calidad de vida, correspondiéndose a lo expresado por Koka & Hagger (2010), respecto a que la Educación Física se reconoce como uno de los contextos más trascendentales para la obtención de hábitos de actividad física de por vida en la juventud.

Es por ello que diversos autores entre los que se citan a Tascón (2020), han afirmado que el establecimiento de proyectos de actividades físicas para la Educación Física virtual en tiempo de Covid-19, fue tan trascendental como el sostenimiento de las dinámicas de estas actividades una vez que se ha regresado a la normalidad, dado que debemos ser capaces de aprender y reaprender a vivir en una nueva etapa, con nuevas costumbres y ritmos que nos exige, asumirlos y avanzar en la búsqueda de soluciones con vistas al futuro, donde prime una mayor creatividad y una mayor innovación, que conlleve a un mayor avance del deporte en toda su extensión, lo cual constituye una nueva ventana de oportunidades para el mismo.

Respecto a ello, coincidimos con Posso et al. (2020a), al afirmar que la Educación Física virtual, no debe limitarse solamente a la potenciación de las capacidades físicas, sino también al fortalecimiento del pensamiento y a la manera de proceder y actuar en la modalidad virtual, lo que significa que dependa de la capacidad de dar solución a los problemas inherentes a esta disciplina con inteligencia y una mayor conectividad.

En este sentido Colef (2020), ha acotado que el entrenamiento cognitivo, es una acción que se enmarca propiamente dentro de la estimulación cognitiva, dirigida a la promoción de las capacidades o habilidades cognitivas, entre las que encontramos la memoria, la velocidad de procesamiento, el control ejecutivo, la orientación, la atención, la resolución de problemas y la flexibilidad. Y al respecto añade que aquellos deportistas que han realizado un mayor entrenamiento cognitivo presentan mayor capacidad de tomar decisiones, ya que cometen menos errores y procesan con mayor rapidez la información, además de ser capaces de entender la manera como el cerebro genera, codifica y memoriza el espacio que lo circunda, en correspondencia a su propia ubicación y presentan una mejor coordinación.

En concordancia a lo anterior Posso et al. (2020b), indican que el objetivo esencial a lograr post- pandemia estará inevitablemente dirigido al aspecto físico, coordinador, motor, pero preponderantemente, a la capacidad de las personas para crear, luchar y sustentar el bienestar y la felicidad.

De acuerdo con Colef (2020), la Educación Física, constituye una asignatura fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, por lo que, en todo momento, incluso en su carácter virtual, debe garantizar que su impartición se realice de manera segura y responsable, asegurándose que los estudiantes adquieran las competencias básicas y se les provea las habilidades y oportunidades para el logro de la salud y bienestar. Esto, además, los apoyará en que puedan contar con las herramientas necesarias para hacer frente a situaciones similares que se presenten en el futuro.

En relación con lo señalado Posso et al. (2020b), confirman en sus estudios que la aplicación de la virtualidad necesariamente debe tener en cuenta el desarrollo de los enfoques inclusivos, lúdicos y corporales que se encuentran recogidos en el currículo nacional de Educación Física de Ecuador, realizando propuestas de ejercicios contextualizados a las necesidades y requerimientos del estudiante y al entorno en el que se desempeña. De igual manera, se destaca que los estudiantes deberán educarse desde la modalidad virtual, para que puedan realizar prácticas de ejercicios y al mismo tiempo se enfoquen en la protección y cuidado, de los medios con que se auxilian para realizarlos.

Siguiendo esta línea de pensamiento Valles (2020), plantea que, a través de la modalidad virtual, se ha facilitado a los estudiantes de Educación Física y deportistas, la creación de espacios seguros de diálogo y reflexión; precisamente porque mediante el deporte, el juego y la actividad física adaptada a cada situación individual, se ha podido continuar trabajando las competencias y habilidades, para la gestión de las emociones, el desarrollo de la proactividad, la comunicación, el trabajo en equipo, la simulación y traspaso de la responsabilidad y la flexibilidad, aspectos estos que conforman competencias que son identificadas como imprescindibles y relevantes para lograr de forma autónoma elevados niveles de bienestar emocional y social entre los individuos.

En correspondencia con lo expuesto y precisamente ante la necesidad de recurrir a la educación virtual por la pandemia de COVID-19, no debemos dejar pasar la oportunidad que nos permite ampliar las posibilidades que tienen las TICs y su adaptación para el aprendizaje y práctica del deporte, la actividad física y el juego, como una especial herramienta de adquisición de competencias y habilidades cognitivas y motrices, a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual.

Metodología

En el estudio se utilizó una metodología descriptiva, no experimental, basada en la Revisión Sistemática de la Literatura, mediante métodos teóricos como el histórico-lógico, analítico -sintético, inductivo-deductivo y la revisión documental, los cuales acercaron los criterios de búsquedas relacionados con el tema. Se establecieron aspectos referentes a las oportunidades que brinda la modalidad virtual tanto den docentes, entrenadores, como en estudiantes y deportistas, para el desarrollo de sus habilidades y

competencias, mediante la planificación de intervenciones y acciones socioeducativas, que contribuya a su bienestar emocional y social, lo cual propició enriquecer los análisis realizados contribuyendo a la calidad del trabajo realizado.

Resultados y Discusión

El análisis de los referentes teóricos consultados nos permite establecer cuatro resultados claves:

- Los estudios precedentes señalan que los recursos tecnológicos se han transformado en recursos educativos, los que propician el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, menguando la utilización de los medios tradicionales de aprendizaje, aportando, y al mismo tiempo incorporando, nuevos retos a este proceso, posibilitando que la educación virtual, dependiendo de la pericia y experiencia del docente en la creación del ambiente ideal para la realización del aprendizaje significativo, genere competencias que son requeridas cada vez más por la sociedad (Granado, 2015).
- Se comparte con Mota et al. (2020), al afirman que la educación virtual se constituye en un agente transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje, rompiendo con los cánones de la educación tradicional, añadiendo además del trabajo colaborativo, entre los propios estudiantes y entre los estudiantes y docentes, la aplicación de las TICs, como una herramienta muy útil para este proceso, que permite el desarrollo de competencias cognitivas, en las que el estudiante se convierte en un agente educativo, con razonamiento, criterio y pensamiento propio.
- Significativa importancia tiene para nuestra investigación los estudios realizados por Posso et al. (2020a), los cuales evidencian que la educación virtual en la actividad física y deportiva, no debe estar limitada únicamente a la potenciación de las capacidades físicas propiamente, sino también al fortalecimiento del pensamiento y a la forma de proceder y actuar en esta modalidad; concordándose con Colef (2020), al señalar que el entrenamiento cognitivo está dirigido a la promoción de las capacidades o habilidades cognitivas, entre las que encontramos la memoria, la velocidad de procesamiento, el control ejecutivo, la orientación, la atención, la resolución de problemas y la flexibilidad, procesos estos altamente significativos en el contexto de la práctica de actividades físicas -deportivas; de ahí que la introducción de la virtualidad desarrollada adecuadamente propicia que los estudiantes y deportistas puedan dar solución a los problemas inherentes a estas actividades, con inteligencia y una mayor conectividad.

- Por otra parte se coincide con Valles (2020), al plantear que ha quedado evidenciado que la introducción de la virtualidad en las actividades físicas y deportivas, también provoca cambios en la situación física y mental de los estudiante y deportistas, por lo que constituye un reto para los docentes y profesionales de la actividad física y el deporte y para el ámbito educativo, enfrentar esta situación, mediante la creación de espacios seguros de diálogo y reflexión, en el cual, a través del deporte, el juego y la actividad física, adaptada a cada situación individual, permite continuar trabajando las competencias y habilidades, para la gestión de las emociones, el desarrollo de la proactividad, la comunicación, el trabajo en equipo, la simulación y traspaso de la responsabilidad y la flexibilidad, las que constituyen competencias que le posibilita alcanzar elevados niveles de bienestar emocional y social, de una forma autónoma.
- Los hallazgos encontrados en las literaturas consultadas evidencian y sistematizan la teoría relacionada con la necesidad de crear y adaptar las metodologías, estrategias y herramientas de enseñanzas de modo tal que potencien el desarrollo individual de los estudiantes y deportistas desde la perspectiva de considerar en primer lugar motivar el cumplimiento de los objetivos dentro de la clase o entrenamiento, unido a la satisfacción de las necesidades individuales a partir de tener en cuenta los recursos disponibles. Todo lo cual coincide con los estudios de Cifuentes & Castillo (2022), al enfatizar en la necesidad de creación y adaptabilidad de nuevas metodologías para el proceso de enseñanza- aprendizaje en el contexto de la Educación Física en modalidad virtual.

Derivado de lo anterior los autores del presente trabajo coinciden en la necesidad de realizar una propuesta de acciones conducentes a la optimización de las TICs en el contexto de las clases de Educación Física y de las prácticas de actividades físicas - deportivas.

Lo señalado está motivado precisamente porque al realizar un análisis lógico de todos los acontecimientos ocurridos en los últimos años tanto en el ámbito social como educativo, es necesario iniciar por reconocer que tanto para los docentes y profesionales de la actividad física y el deporte como para los propios estudiantes, deportistas y practicantes en general, la migración de la presencialidad a la virtualidad, ha constituido un gran reto a afrontar, entre otros aspectos por la necesidad de optimizar el manejo de los recursos tecnológicos en su actividad diaria, así como, por las posibles afectaciones que se provocan en los estudiantes, deportistas y personas en general, en su situación física y mental, dado entre otras cuestiones por los cambios que se generan por la introducción de la virtualidad en la práctica de actividades físicas y deportivas.

En vistas a lo señalado se hace necesario replantear el proceder pedagógico y desarrollar acciones que contribuyan a minimizar estos posibles impactos, de ahí que sea importante

considerar los siguientes aspectos tanto para docentes, estudiantes, deportistas o practicantes en general

Acciones para desarrollar para potenciar la virtualidad en las actividades físicas y deportivas

- Fundamental aquí es el desarrollo de planes y programas emergentes de capacitación, que permitan acortar las brechas acumuladas y producidas por el no uso de la tecnología durante las clases de Educación Física o entrenamientos; ello contribuirá no sólo a dotar al docente o entrenador de nuevas competencias, sino también facilitará el desarrollo de un aprendizaje más significativo en los estudiantes y deportistas, los cuales se verán implicados de manera directa en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Elaborar y planificar sistemas y sesiones de actividades físicas y deportivas adecuadas al desarrollo de estas en escenarios de virtualidad, de manera que las mismas sean capaces de atenuar sus consecuencias e instaurar un ambiente de normalidad durante las prácticas.
- Se deberá incorporar la planificación de programas e intervenciones de carácter socioeducativas, que no contenga únicamente interacción presencial, sino además que posea un soporte en línea, que se distinga por su accesibilidad y fácil utilización, de manera que los estudiantes, deportistas y demás beneficiarios, se involucren y familiaricen con el uso de las TICs con fines educativos. De esta forma se logrará el objetivo de que la actividad física y el deporte se encuentren a disposición para los estudiantes, ante la aparición de cualquier otra situación que se presente y obligue a continuar sus actividades desde sus casas.
- Las intervenciones y acciones de carácter socioeducativas que se planifiquen, necesariamente estarán enfocadas hacia el logro de un marco de transferibilidad y sostenibilidad, en la que los objetivos y resultados a alcanzar por los estudiantes, deportistas y demás beneficiarios, no sean transitorios, sino que la inversión que se realice en el desarrollo de sus habilidades y en el mejoramiento de sus competencias, les posibiliten adaptarse a diferentes contextos que pudieran presentarse, lo que redundará en su respectivo beneficio y desarrollo integral a futuro, constituyendo, de por sí, la garantía de éxito de la acción socioeducativa planteada.
- De igual forma se debe pensar en las adaptaciones y cambios curriculares, los cuales deberán enfocarse en los diferentes niveles de enseñanzas, considerando las nuevas necesidades sociales y educativas, de modo tal que permitan dar

respuesta a la diversidad de estudiantes, deportistas o practicantes, teniendo en cuenta sus particularidades y actitudes individuales.

Conclusiones

- La educación virtual se ha convertido en un agente positivo de transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje, constituyendo una oportunidad esencialmente importante en el contexto de la práctica de actividades físicas -deportivas. Ha quedado sistematizado durante el desarrollo de la investigación realizada que la introducción y adaptación de las TICs en el aprendizaje y la práctica del deporte, las actividades físicas y el juego, además de ser una herramienta especial para la adquisición de competencias y habilidades tanto cognitivas como motrices, contribuye al desarrollo del pensamiento lógico, creativo y al logro de una verdadera la motivación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades físicas -deportivas.

Referencias Bibliográficas

- Barajas, L. (2019). Deporte Escolar Curricular y Extracurricular en México. Análisis y prospectiva. (Tesis de Doctorado). Universidad de Extremadura. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/10180/1/TDUEX_2019_Barajas_Pineda.pdf.
- Cifuentes, J., & Castillo, J. (2022). Clases de educación física y vida deportiva estudiantil en época de pandemia. Revista Académica Internacional de Educación Física. Volumen 2, Número 1, pp 1-18, 2022 ISSN: 2745-1887. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Formato+de+art%C3%ADculo+para+publicar.pdf>
- Colef, C. (2020). Recomendaciones docentes para una Educación Física escolar segura y responsable ante la "nueva normalidad". Minimización de riesgos de contagio de la COVID-19 en las clases de EF para el curso 2020-2021. Revista Española de Educación Física y Deportes, (429), 81-93. <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/902>
- Echeverría, B. (2002). Gestión de la Competencia de Acción Profesional. Barcelona: Universidad de Barcelona. Revista de Investigación Educativa, Vol. 20, No 1, págs. 7-43 <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/108182/1/540246.pdf>
- García, R., García, O., Sánchez, R. & Catalán, M., (2014). Satisfacción del alumno universitario en aprendizajes colaborativos mediados por las TIC. Enseñanza recíproca online presencial, en Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías (Vol. 178). Ediciones Universidad de Salamanca.

https://redib.org/Record/oai_articulo2935772-las-tic-en-el-contexto-universitario.

Granados, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. *Sophia Educación*, v. 11, n. 2, p. 143-154, 2015. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322015000200004.

Koka, A. & Hagger, M.S. (2010). Comportamientos de enseñanza percibidos y motivación autodeterminada en educación física: una prueba de la teoría de la autodeterminación. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 81, 74-86. <http://dx.doi.org/10.1080/02701367.2010.10599630>. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/2010_KokaHagger_RQES.pdf

León, O. (2020). Concepciones teóricas y realidades prácticas de las metodologías activas en Educación Física. Un estudio en Educación Secundaria en la Comunidad de Madrid. (Tesis doctoral en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte). Universidad Autónoma de Madrid. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/693839/leon_diaz_oscar.pdf?sequence=1

Melero, D. & Ardoy, D., (2020). Uso de las tecnologías de la información y comunicación para el fomento y aprendizaje de una alimentación saludable en educación física. *Habilidad Motriz. La Revista de Ciencias de la Actividad Física y del deporte*. 54, 4-10. https://1c501c57-fd27-4abb-af5a-54a74c8731d2.filesusr.com/ugd/28d333_03966da51104460ebc363c97e7a1a356.pdf

Mota, K; Concha, C. & Muñoz, N. (2020). Educación virtual como agente transformador de los procesos de aprendizaje. *Universidade Estadual Paulista*. <https://www.redalyc.org/journal/6377/637766245002/html/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- [UNESCO]. (1998). Conferencia mundial sobre la Educación Superior. Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: Visión y acción. ED-98KONF.20213 PARIS, 9 de octubre de 1998 Original: inglés. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113878_spa.

Parra, C. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. *Revista Nómadas*, Bogotá (Colombia), n. 36, p. 145-159, 2012. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105124264010.pdf>.

Posso, R., Otáñez J., Paz, S., Ortiz, N., & Núñez, L. (2020a). Por una Educación Física virtual en tiempos de COVID. *Rev Podium* vol.15 no.3 Pinar del Río sept.-dic. 2020 Epub 24-Sep-2020. versión On-line ISSN 1996-2452. https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1002/html_1

- Posso, R. J., Barba, L. C., León, X. P., Ortiz, N. A., Manangón Pesantez, R. M., & Marcillo Ñacato, J. C. (2020b). Educación Física significativa: propuesta para la contextualización de contenidos curriculares. Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 15(2), 371-381. Recuperado de: <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/914>.
- Suárez, J.M., & Anaya, D. (2004). Educación a distancia y presencial: Diferencias en los componentes cognitivo y motivacional de estudiantes universitarios. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 7(1/2), 65-75
- Silvio, J., (2006). Hacia una educación virtual de calidad, pero con equidad y pertinencia. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol. 3 No 1, 1-14. ISSN 1698-580X. <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v3n1-silvio/269-1186-2-PB.pdf>
- Tascón, G. (2020). Covid-19 y el "otro gran invisible" del deporte: el equipamiento deportivo. AgesSoprt. Recuperado de: <https://www.agesport.org/covid-19-y-el-otro-gran-invisible-del-deporte-el-equipamiento-deportivo/>
- Valles, M. (2020). El deporte, la actividad física y el juego no pueden parar. Enfoque Educación. División de Educación del Banco Interamericano de Desarrollo. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/eldeportenopuedeparar/>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Ciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Ciencia Digital**.



Indexaciones

