

EL AULA VIRTUAL COMO ESTRATEGIA PARA EL APOYO DE LA ENSEÑANZA
DE TEMÁTICAS DEL FÚTBOL EN EL CLUB CATERPILLAR MOTOR

YEIMY CAROLINA PEDRAZA LOZADA

LUIS CAMILO ROJAS POVEDA

TRABAJO DE GRADO

TUTOR

NANCY RAMIREZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACION FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTE

BOGOTÁ DC 2017

EL AULA VIRTUAL COMO ESTRATEGIA PARA EL APOYO DE LA ENSEÑANZA
DE TEMÁTICAS DEL FÚTBOL EN EL CLUB CATERPILLAR MOTOR

YEIMY CAROLINA PEDRAZA LOZADA

LUIS CAMILO ROJAS POVEDA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

UNIMINUTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y DEPORTE

BOGOTÁ 2017

Nota de aceptación

.

.

.

.

.

Presidente jurado

.

Jurado

.

Jurado

Agradecimiento

Debemos agradecer de manera especial y sincera a la profesora Nancy Ramírez por su compromiso y dedicación, por su apoyo y confianza en el trabajo y sus capacidades para guiar las ideas. También a los futuros colegas, y por otro lado, a nuestros amigos y familiares, quienes de una u otra manera fueron partícipes de este proceso.

Dedicatoria

A DIOS Por habernos permitido llegar hasta este punto y habernos dado salud para lograr los objetivos.

Este trabajo es destinado a los profesores y colegas que a diario están dispuestos a realizar un cambio social por medio de la educación, y a las personas que creen apoyen nuestro proyecto.

RAE

RAE	
AUTORES	Yeimi Carolina Pedraza Lozada, Luis Camilo Rojas Poveda
DIRECTOR DEL PROYECTO	Nancy Esperanza Ramírez Ramírez
TÍTULO	Estrategias tecnológicas para el apoyo de la enseñanza de temáticas del fútbol en el Club Caterpillar Motor
AÑO	Noviembre 2016
PALABRAS CLAVES	Tic, Educación, fútbol, valores, plataforma virtual
RESUMEN DEL ARTÍCULO	<p>A lo largo de esta investigación basada en la implementación de las herramientas tecnológicas, las Tic (tecnologías de la información y comunicación) como apoyo para el ente educativo, y también mejoramiento para las clases, entrenamientos por parte de profesores entrenadores, este investigación es fundamentada desde la parte del deporte el fútbol, ya que se evidencia que existe un vacío en usar herramientas tecnológicas didácticas para los entrenamientos de fútbol y el poco desinterés en optimizar las tic en la educación.</p> <p>En este proyecto se fundamenta en base al club Caterpillar motor donde se evidenció dicha problemática en las categorías de la sede del salitre por medio de una encuesta inicial a los profesores. Se hace el debido proceso de investigación con la categoría 2009. Como se mencionó anteriormente, se toma la metodología de dicha escuela donde hace relación del fútbol aplicado a los</p>

	<p>valores, se crea un entorno virtual de aprendizaje para fomentarla desde la creación de un aula virtual pensando en los entrenadores y jugadores para que sus clases impartidas de ellos, referente a temáticas del fútbol se trasladará a una plataforma virtual, y así tener los conceptos más claros por medio de actividad propuestas para mejorar el debido proceso de enseñanza de los jugadores.</p>
LINEA DE INVESTIGACIÓN	Cualitativa
CONCLUSIONES	<p>Se logra obtener como conclusión después de la observa en base a este trabajo de investigación que las herramientas tecnológicas las tic se han convertido en un proceso fundamental para el proceso de la enseñanza de la educación, se obtiene como resultado que dicha herramienta enfocada a los ambientes de aprendizaje si resulta tener relevancia para optimizar los procesos de enseñanza, ya que permite a los profesores, entrenadores ayudarse con las tic para mejorar las clases, y así los estudiantes jugadores tiene un conocimiento más amplio en cuanto las temáticas enseñadas, este espacio logra mejorar el aprendizaje y no cabe duda que la comunicación entre ellos.</p>

Índice de contenido

Contenido

Introducción	12
1. Contextualización	14
1.1. Macro Contexto	15
1.2 Micro Contexto	15
2. Problemática	16
2.1. Descripción del problema	16
2.3 Justificación	18
2.4 Objetivos	22
2.4.1 Objetivo General	22
2.4.2 Objetivos Específicos	22
3. Marco Referencial	23
3.1. Marco de Antecedentes	23
3.1.2 Autores referentes de las TIC	32
3.2 Marco Teórico	34
3.2.1 Tecnologías de la información y comunicación (TIC)	37
Conceptos de las TIC	37
3.2.2 Características de las Tic	38
3.2.3 Concepto de Internet:	39
3.2.4 Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el deporte	41
3.2.5 Educación no formal	42
3.2.6. ¿Qué es una escuela de formación deportiva?	43
3.2.8 Artículo 16 Definiciones y clasificación	45
3.2.9 Metodología de la Enseñanza del fútbol formativo	46
3.2.10 La Didáctica En El Procesos De La Enseñanza	47
3.2.11 Técnica en el Fútbol	48
3.2.12 Táctica en el Fútbol	49
3.2.13 Entornos Virtuales de Aprendizaje	50
3.2.14 El Aula Virtual	52
3.2.15 Importancia del aula virtual.	53
3.2.16 La webquest y su proceso de elaboración	54
3.2.17 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (Avas)	55
3.2.18 Objetos Virtuales de Aprendizaje (Ovas)	56
3.2.19 Diseño Instruccional de los Entornos Virtuales de Formación	57
3.3 Marco Legal	63
3.3.1 Ley 115 de 1994. Ley general de la educación	64

4. Diseño Metodológico (Actuar)	66
4.1 Tipo de investigación	66
4.2 Método de investigación	72
4.3.1. Instrucciones para ingresar a NEO LMS	84
4.4. Población y Muestra	86
5. Resultados (Devolución creativa)	89
5.1. Técnicas de análisis de resultados	89
5.2 Interpretación de los Resultados	94
6. Conclusiones (Devolución creativa)	100
7. Prospectiva	102
8. Referencias bibliográficas	103
ANEXOS	111
Anexos 1 Guia metodologica del aula virtual	111
Anexo 2 Matriz de analisis de datos	140
Anexo 3 Preguntas del grupo focal	158
Anexo 4 Autorización directivos Caterpillar	170

Índice de tablas

Contenido

Tabla 1 Rae Investigación-Acción En La Materia De Educación Física.....	24
Tabla 2 Rae Las Nuevas Tecnologías Y Su Aplicación En Educación Física	25-26
Tabla 3 Rae Tecnologías de información en la enseñanza de la física	26-27
Tabla 4 Rae Educar En Valores Humanos Por Medio De La Escuelas De Formación Deportiva.....	28-29
Tabla 5 Rae Iniciación Y Formación Deportiva: Una Reflexión Siempre Oportuna	30
Tabla 6 Etapas de formación futbolística.....	50
Tabla 7 Cuadro de entornos virtuales de formación	59
Tabla 8 Metodología del club Caterpillar motor.....	76
Tabla 9 Ovas, recursos para la elaboración de actividades.....	78

Lista de figuras

<i>Ilustración Figura 1.</i> Plataformas para crear Aulas Virtuales.....	80
<i>Figura 2.</i> Usuario creado Creación propia.....	84
<i>Figura 3.</i> Nombre de la plataforma creación propia.....	84
<i>Figura 4.</i> Bienvenida para ingresar creación propia.....	85
<i>Figura 5.</i> Log in creación propia.....	85
<i>Figura 6.</i> Mapa conceptual enseñanza Creación propia.....	91
<i>Figura 7.</i> Mapa conceptual aula virtual Creación propia.....	92
<i>Figura 8.</i> Mapa conceptual fútbol Creación propia.....	93

Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación las (TIC) están cada vez más presentes en nuestra sociedad, en la actualidad, la oleada tecnológica es de tal magnitud que se está apropiando para trabajar en todos los sectores profesionales, especialmente en el educativo.

Este proyecto se propone utilizar el aula virtual en un espacio educativo no formal, como una escuela de formación deportiva de fútbol, está enfocado en apoyar la enseñanza de las diferentes temáticas del fútbol y a su vez el aprendizaje de los niños para fortalecer los aspectos teóricos, que muchas veces en el niño no son rápidamente captados, esto se da por el poco tiempo que tiene el entrenador con su grupo; ya que a nivel de escuela se manejan (4) horas semanales cada fin de semana. La idea específica es aportar por medio de la tecnología a las temáticas que ya están estipuladas metodológicamente en el club deportivo en el trabajo técnico - táctico de los deportistas. En la organización de interna del club, cada categoría tiene como un máximo 17 jugadores y (2) horas es un espacio muy reducido para en un día dejar claro las temáticas a tratar durante el entrenamiento.

Basado en la búsqueda de experiencias al respecto (antecedes) se estructura los diferentes componentes, sin embargo no se hallan experiencias específicas al respecto

Posteriormente ello se construye un marco teórico, donde se evidencian categorías sobre las TIC, además de la aplicación en la educación y las herramientas didácticas que pueden ser utilizadas, destacamos el uso de un aula virtual ya que estos son espacios virtuales permiten la utilización e incorporación de objetos virtuales de aprendizaje (OVAS), además de la publicación de textos, imágenes, material audiovisual entre otros y que además puede servir como canal de comunicación con diversos usuarios. También se encuentra los diseños para que se deben tener en cuenta para estructurar un aula virtual.

Como ejercicio de apoyo se crea el aula virtual para comprender la estructura

necesaria para su posible implementación, así como de la organización de las diferentes herramientas, en relación con las temáticas y metodologías utilizadas en el club deportivo Caterpillar motor.

Actualmente ya se está aceptado que las herramientas digitales y las tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) son capaces de acercar personas, de facilitar el uso compartido de recursos y de permitir las realidades virtuales. La incorporación de estas nuevas tecnologías y sus recursos digitales en los centros escolares, universitarios y demás espacios académicos, está propiciando un aprendizaje autónomo. En este sentido, la incursión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación supone un cambio en el paradigma educativo ya que facilita la sesión de responsabilidades a los estudiantes en su proceso de enseñanza y aprendizaje, trasladando el rol del profesorado al de asesor en la recreación del conocimiento (López Meneses y Martín Sánchez, 2009) y favoreciendo la participación activa del alumnado en la interacción con sus semejantes, con el profesorado y con el mundo que les rodea y del que forman parte.

Ahora bien, en la educación no formal, también hay un gran avance en el uso de las tecnologías como aporte al proceso de formación del ser humano, las escuelas de formación deportiva son otro espacio importante en estos procesos de formación.

El proyecto propicia la creación de un aula virtual de aprendizaje, en la que el niño tiene la posibilidad de ingresar y observar videos o presentaciones en los que se pretende dejar un conocimiento previo para que el niño pueda realizar las actividades y juegos que se presentan en sus clases prácticas en el club.

1. Contextualización

El contexto entendido como entorno, donde sujetos y objetos se encuentran en constante interacción, produciendo diferentes situaciones y espacios en los que participan estrategias metodológicas, para la solución de problemáticas se genera en contexto determinado. En este caso la implementación y utilización de las herramientas tecnológicas específicamente un aula virtual, como ayuda para la enseñanza en las temáticas trabajadas mes a mes del CLUB CATERPILLAR MOTOR. Y así promover el uso en jugadores y profesores para mejorar el aprendizaje. Así mismo la utilización de las tic como herramientas para explorar, analizar, intercambiar, y presentar la información.

En este trabajo de investigación se trabaja la implantación de las tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC) con el fin de aportar en la enseñanza y aprendizaje sobre aspectos técnicos y valores trabajados en los jugadores. Se puede encontrar envueltos en una sociedad de la información, en la cual, separar educación de las tecnología sería un error, se encuentra ante un tema que antes o después se tiene que tratar Capllonch, (2005) indica que hoy en día los grandes colegios tales como el Gimnasio los Robles, Liceo de Colombia Bilingüe, IED Rodrigo Lara Bonilla unos de los más avanzados a nivel de la tecnología, implementan dichas herramientas para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes., pero a pesar de ello, los medios ofrecidos a los colegios y la formación del profesorado en este campo no han adquirido una gran relevancia. Como se mencionó anteriormente se pretende implementar en el club Caterpillar Motor con sus estudiantes en este caso jugadores, las ayudas tecnológicas y sean fomentadas por los entrenadores, como una herramienta de enseñanza y didáctica, a través de un aula virtual donde los jugadores tengan la facilidad de ingresar, observar, aprender de los recursos para mejorar la

comprensión sobre las temáticas trabajadas del fútbol, ya que en la práctica no se puede abarcar en su totalidad. El aula virtual ayudaría a mejorar teóricamente dichos procesos.

1.1. Macro Contexto

Lo compone el uso de las tecnologías en la educación y el deporte, donde en los últimos diez años han sido extraordinarios los avances tecnológicos aplicables a la educación para poder ofrecer lo mejor y lo más importante en experiencias para los jugadores. hoy en día es muy común el uso de los *Gadgets* que son mini aplicaciones para controlar el rendimiento o simplemente para evidenciar si se mantiene o se progresa a nivel deportiva, entre ellas existen, tales como **podómetro** es el elemento tecnológico más adecuado para quienes deciden llevar un control de sus paseos, puesto que es capaz de cuantificar el número de pasos o zancadas, un **pulsómetro** que controlará constantemente cómo va respondiendo el corazón al esfuerzo gracias a la medición de las pulsaciones por minuto Por otro lado vemos las aplicaciones gratuitas para la medición de los desplazamientos en trote o carrera. Y el tiempo que determine al momento de realizar ejercicio. Todas estas aplicaciones son para descargar directamente al celular personal. Estas entre muchas otras. De esto se deriva un uso más frecuente a nivel que va aumentando la tecnología para apoyos al deporte, Está absolutamente comprobado que los usos de las herramientas tecnológicas mejoran el aprendizaje de los alumnos en este caso de los jugadores.

1.2 Micro Contexto

El club Caterpillar motor tiene una trayectoria de 38 años de fundado como Club deportivo. Por el señor Jorge Chaparro y la señora Luz Helena Echeverry. Hoy en día el club es manejado entre familia. Gerente general Jorge Chaparro Echeverry (hijo), y María Helena Chaparro Echeverry (hija) actualmente presidenta del club. Consta de diez sedes deportivas a nivel Bogotá y una en Fusagasugá (Cundinamarca).

Aproximadamente cuenta con 2000 jugadores y más de 150 profesores. Su estructura

organizacional en la parte administrativa y deportiva en el club está dirigida por el área de metodología. (directores deportivos, metodólogos deportivos) Cuenta con más de 32 categorías inscritas a la liga de fútbol de Bogotá en la sede Salitre se trabajan con 11 profesores, de los cuales cada uno tiene un máximo de 15 - 18 jugadores, dependiendo la categoría. Se cuenta con un coordinador deportivo (José Real) y una coordinadora administrativa (Luz Helena Echeverry). La categoría de la sede Salitre en la cual vamos a enfocar este proyecto es la categoría 2009 B del profesor Camilo Rojas.

2. Problemática

2.1. Descripción del problema

Actualmente con la era de la tecnología algunos los clubes deportivos presentan un vacío en la utilización de herramientas didácticas para la enseñanza en la educación. Es muy concurrente hoy en día que muchos docentes no han implementado el uso de las tecnologías como apoyo para sus clases o simplemente manifiestan su preocupación por no saber organizar y plantear actividades para los estudiantes o nunca han utilizado la tecnología como recursos pedagógicos, normalmente en el club Caterpillar motor de la sede el salitre los entrenamientos son muy cortos se logra desarrollar una o dos veces por semana durante dos horas cada fin de semana, de este modo se puede ver la poca intensidad horaria que se tiene con los jugadores al momento de exponer ciertos tipos de conocimientos referentes al fútbol, lo cual ocasiona que los saberes impartidos por los docentes no sean asimilados y apropiados por los jugadores, ya que para la explicación de las temáticas y el desarrollo de las actividades no se logran por el corto tiempo.

Por otro lado se generaliza que los profesores no implementan los diferentes tipos de tecnología en las actividades de su clase y se ha vuelto un desafío fundamental para muchos

de ellos, el cómo usar las herramientas tecnológicas. Las Tic en la creación de oportunidades de aprendizaje innovadoras para sus estudiantes.

La sociedad contemporánea está marcada por el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y lo que ha propiciado su utilización en el ámbito escolar. Según Fernández (2009) algunos docentes presentan cierta resistencia en su uso, puede que haya una falta de formación en el área de las TIC y pocos recursos en Caterpillar Motor, lo que conlleva a que exista poca participación de los avances tecnológicos en los ambientes de enseñanza-aprendizaje.

Diversos autores plantean la necesidad de la integración de las TIC de forma que su uso responda a necesidades y demandas educativas (Reparaz, et al (2000)). Por lo tanto, se puede observar que en la mayoría de las asignaturas las TIC son herramientas que se empiezan a utilizar frecuentemente por parte de los docentes. A pesar de todo, no se puede hacer la misma afirmación cuando nos referimos al área de educación física, ha resultado más difícil y lenta su incorporación debido a que los contenidos se desarrollan más hacia la parte motriz que hacia la parte teórica, además existe poca formación del docente en TIC y este siente desconfianza en la utilización de las tecnologías.

Teniendo en cuenta la poca o nula participación de los clubes de formación deportiva frente al uso de las diversas herramientas de aprendizaje por medio de la tecnología ya que en Caterpillar Motor no se maneja este tipo de herramientas para fortalecer el aprendizaje de los niños, únicamente se usan recursos para la información. Lo cual les compete a los educadores físicos.

Así surge la necesidad de establecer herramientas estratégicas para lograr el uso de la tecnología dentro la educación y como ayuda para la enseñanza de la educación física en docentes, tanto para estudiantes para lograr la integración del aprendizaje a través de la tecnología y así poder entenderla, comprenderla y aceptarla como recurso de aprendizaje

exitoso para el entrenamiento deportivo. Teniendo en cuenta que la mayoría de los niños ya tienen celulares Smartphone y tiene una tendencia de estar inmersos en estos ciberespacios, por esta razón se pretende incentivar el buen uso los celulares en estos niños.

Se observa en el Club Caterpillar Motor que en la sede del salitre se realiza poco uso de las ayudas tecnológicas las Tic, a partir de la vivencia como tal dentro de esta sede se observa que el uso de los apoyos enfocados en la tecnología es muy escaso. Esto representa en muchas ocasiones que el proceso de aprendizaje desde el fundamento cognitivo respecto a procesos temáticos referentes al fútbol no queden del todo entendidos por parte de los niños, ya que en los entrenamientos de campo prácticos mucha fundamentación teórica no puede ser abordada adecuadamente, y es allí donde se puede presentar la poca comprensión cognitivo en respecto a temas relacionados a las temáticas del fútbol.

2.2 Formulación de la pregunta

¿Cómo apoyar la enseñanza de temáticas técnicas en los jugadores del club Caterpillar?

2.3 Justificación

El proyecto está fundamentado con el fin de aportar al profesor o entrenador herramientas didácticas para optimizar la secuencialidad de sus entrenamientos por medio de ayudas tecnológicas. De este modo aportar para la mejora del aprendizaje del jugador, ya que cuentan con una intensidad horaria muy baja en los entrenamientos.

Este proyecto es muy importante en la medida que brinda un apoyo a los docentes en la enseñanza del deporte en pro del desarrollo cognitivo de los niños, teniendo en cuenta la influencia de la tecnología a edades tempranas. Se pretende promover en uso del aula virtual para promover en el niño el trabajo autónomo y la búsqueda de información anticipada, de esta manera generar que el niño llegue con conocimientos previos al entrenamiento, o a cualquier entorno o actividad educativa. Se escogió este grupo de niños de la categoría

(2009), porque se tiene acceso directo a los niños ya que Camilo Rojas es el profesor de este grupo, y conoce las necesidades, fortalezas y debilidades de los niños.

Además, con la ayuda de estas herramientas tecnológicas se puede apoyar los procesos de enseñanza, utilizando el aula para crear un ambiente agradable y secuencial, teniendo en cuenta que estos espacios virtuales que permiten la publicación de textos, imágenes y material audiovisual sean más factibles y asequibles para las personas de hoy en día.

Así pues, aportar a mejorar nivel individual del jugador, y que el mismo por medio de las actividades o temáticas trabajadas en la virtualidad, adquiera conocimientos para que los ponga en práctica en el entrenamiento y en la competencia además de subir el nivel de confianza y de compañerismo como equipo, por medio de temáticas de valores dentro del aula virtual, trabajo que refuerza el que se da a través de cada entrenamiento.

Siempre se está pensando qué podemos hacer para que los jugadores sean mejores, tengan un buen trabajo en el futuro o, al menos, que sepan defenderse en lo profesional y en lo personal, y lleguen a ser felices.

Es una tarea difícil, pero, como se sabe, todo se aprende, y, por tanto, todo se enseña. Para que nuestros jugadores sean independientes y desarrollen cierta autonomía en sus vidas, debemos educarlos y su grado de autonomía e independencia dependerá mucho de la educación que les demos.

“Los niños aprenden a ser autónomos a través de las pequeñas actividades diarias que desarrollarán en casa, en la guardería o en el colegio. Los niños desean crecer y quieren demostrar que son mayores en todo momento. Es misión de los padres y de los educadores, la aplicación de tareas que ayuden a los niños a demostrar sus habilidades y el valor de su esfuerzo. Colocar, recoger, guardar, quitar, abrochar y desabrochar las prendas de ropa y los zapatos, ir al baño, comer solo o poner la mesa son acciones que ayudarán a los niños a

situarse en el espacio en que viven, y a sentirse partícipes dentro de su propia familia y con sus amigos.” (Luegano C. 2001)

Según Área (2004) “ la sociedad moderna se encuentra inmersa en un mundo absorbido por las tecnologías, los niños, jóvenes están rodeados de estos recursos tecnológicos los cuales han influenciado en su madurez social y cultural” por esta razón los profesores, entrenadores y el ente educativo en general, tiene que estar sintonizado con esta situación que viven y renovar sus estrategias y metodologías de enseñanza y optimizar el uso de los recursos tecnológicos actuales para motivar y atraer la atención de los jugadores generando así en ellos aprendizajes significativos.

En América Latina la existencia de nuevas tecnologías en el campo de la informática y su amplia difusión, lleva a que la juventud y los docentes conozcan las posibilidades de éstas por medio de la multimedia, pues una imagen o un gráfico dice más que mil palabras, desde este punto de vista del profesor, debemos considerar que la modernización de la enseñanza es un proceso continuo y aceptar que la progresiva introducción de los medios informáticos en las actividades educativas provoca cambios, tanto en la forma de plantear los problemas como en el modo de resolverlos, debido a que las herramientas disponibles son cada vez más potentes y versátiles. Desde el punto de vista del alumno, tenemos que ser conscientes que, especialmente en el ámbito educativo, las nuevas técnicas de comunicación permiten. Preparar al estudiante para la toma de decisiones y su auto aprendizaje.

A nivel mundial las instituciones educativas están aplicando un sistema educativo acorde a las exigencias actuales, para lo cual se está creando una nueva propuesta para la sociedad: la realidad virtual, esta propuesta brinda la posibilidad de contar minuto a minuto con toda la información actualizada posible, poder contactar sin límites de espacio a los más destacados pensadores para enriquecer las ideas, es decir, están generando la necesidad de información veloz, creativa y ordenada que permita acortar la brecha entre el atraso y la

modernidad, entre el futuro y el presente, esto se logra con la aplicación de las Tics en la educación. Si se quiere que la sociedad no solo sea de la información, sino también del conocimiento, será necesario trabajar desde un enfoque pedagógico para realizar un uso adecuado de las Tics, a través del cual la creación de comunidades de aprendizaje virtuales y el tratamiento de la información, la generación de nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje sean imprescindibles. Estas acciones únicamente pueden llevarlas a cabo docentes preparados en la utilización de recursos audiovisuales.

Ahora vemos que los entrenadores poco utilizan la tecnología enfocada en sus entrenamientos o en la interacción con los niños hacia el deporte. Y de esto se evidencia en el aprendizaje deportivo de los niños, niñas y jóvenes.

Para comprender el binomio tecnología-deporte se pueden distinguir dos enfoques según si se aplica o no a un determinado ámbito. El primer enfoque corresponde a la tecnología aplicada a la actividad física y el deporte de manera directa, es decir, el conjunto de instrumentos, programas, procedimientos y ciencia aplicada al rendimiento deportivo, gestión, educación física y actividad física y salud, siguiendo los itinerarios curriculares específicos de los estudios de la licenciatura de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte Arévalo (2007). El segundo enfoque corresponde al aprovechamiento de las funciones generales de la informática, las telecomunicaciones e Internet como son, por ejemplo, almacenar, compartir o comunicar datos (texto, imágenes, vídeo, sonido). Sobre todos estos aspectos, el profesional deberá conocer, dar nuevos usos, reflexionar, valorar, seleccionar, Operar y también, por qué no, crear nuevas estrategias de aprendizaje a través de los medios tecnológicos. Cabe resaltar el poco tiempo que se tiene de interacción directa con los jugadores de modo tal que se pueden generar cuestionamientos que muchas veces quedan sin resolver ya que se debe seguir con las temáticas de la clase para aprovechar al máximo cada sesión de entrenamiento.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo General

- Crear un aula virtual para el apoyo de la enseñanza del fútbol, en el *Club Deportivo Caterpillar Motor* de la categoría 2009

2.4.2 Objetivos Específicos

- Diseñar herramientas didácticas virtuales que aporte a los procesos de enseñanza del fútbol
- Determinar la pertinencia del aula virtual apoya la enseñanza de las temáticas del fútbol y el aprendizaje de los mismos.

3. Marco Referencial

Teniendo en cuenta que la capacitación que tienen los docentes o entrenadores en utilización de las herramientas tecnológicas enfocadas a la enseñanza del deporte en específico en este caso el fútbol no es muy satisfactoria, ya que desconocen en cierto modo las herramientas o ayudas tecnológicas que pueden apropiarse durante el desarrollo y procesos de las clases. Se ve la importancia de intervenir e innovar en este campo todo ello para fortalecer y aportar de manera oportuna y correcta frente al aprendizaje de los deportistas o jugadores, ya que de este modo se podría generar un crecimiento en la parte cognitiva llevado de la mano con el crecimiento deportivo, ahora bien, se podría enfocar más el trabajo frente a la utilización de herramientas tecnológicas a los educadores o en este caso a los entrenadores, ya que con ello se vería mayor participación frente a este tema frente a las diversas actividades que brinda el campo virtual.

3.1. Marco de Antecedentes

Para plantear este proyecto de investigación se hizo un recorrido por algunas universidades de la capital que tienen programas afines a la Educación Física, Recreación y Deporte como la Corporación Universitaria CENDA, Universidad SANTO TOMÁS, y por último la Universidad LIBRE DE COLOMBIA, donde se hizo la debida indagación de proyectos de grados referente a la utilización de las tic para mejorar la enseñanza del fútbol en niños, pero en ninguna de las universidades mencionadas anteriormente se encontró soportes, con la cual apoyar nuestro trabajo de investigación. Sin embargo, fueron hallados otros referentes en los repositorios virtuales y las bases de datos de la Universidad Minuto de Dios como Proquest, Ebsco, Dialnet, también se indagó en los buscadores Google Académico, Scielo. Por tal motivo los referentes expuestos en este trabajo serán autores que hablen del tic y qué beneficio representa para la educación.

Tabla 1. Rae

RAES	
AUTORES	Luis santos rodríguez, Javier Fernando rio
DIRECTOR DEL PROYECTO	Eduotec revista electrónica de tecnología educativa
TÍTULO	Uso pedagógico del blog: un proyecto de investigación-acción en la materia de educación física en educación secundaria
AÑO	Diciembre 2012
PALABRAS CLAVES	Sistema educativo, material apoyo
RESUMEN DEL ARTÍCULO	El objetivo de este trabajo fue conocer los efectos del uso del blog como recurso de apoyo a la materia de Educación Física. 108 estudiantes de 4º de ESO participaron en la experiencia, desarrollada durante un curso escolar. Los datos se recogieron mediante un cuestionario desarrollado <i>ad hoc</i> .
LINEA DE INVESTIGACION	Cualitativa
CONCLUSIONES	También se realizaron entrevistas semi-estructuradas para obtener más información. Los resultados indican el gran valor pedagógico que los estudiantes dan a estas herramientas digitales.

En la siguiente investigación, se asemeja al proyecto que está planteado ya que por medio de las herramientas tecnológicas causa un gran impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, ya sea por medio de un blog, aula virtual la experiencia es satisfactoria, y aporta para mejorar las metodologías utilizadas.

Tabla 2. Rae

RAES	
AUTORES	Eduardo Generelo Lanaspa
DIRECTOR DEL PROYECTO	Grupo de Investigación EFYPAF Universidad de Zaragoza
TÍTULO	LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SU APLICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA
AÑO	2006
PALABRAS CLAVES	TIC y Educación Física. Innovación y Didáctica de la Educación Física.
RESUMEN DEL ARTÍCULO	<p>Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han transformado en los últimos años las reglas de acción de nuestra sociedad. La Educación Física, evidentemente, no se queda fuera. Pese a tener unas características muy especiales como área curricular, la conexión entre la disciplina y las tecnologías se ha realizado en las últimas décadas y está pendiente de consolidarse. El análisis de algunos ejemplos nos hace pensar que las expectativas relativas a esta conexión se orientan fundamentalmente hacia un esfuerzo de adecuación que consolide el uso de las tecnologías como una herramienta didáctica que represente un apoyo real a la innovación y a la investigación del área.</p>
LINEA DE INVESTIGACION	Cualitativa

CONCLUSIONES	<p>A lo largo de esta investigación, hemos apreciado que las TAC no acaban de incorporarse en el área de EF con una finalidad pedagógica en la enseñanza secundaria de la ciudad de Lleida.</p> <p>Expondremos las razones esenciales de este fenómeno: Los centros, que tienen implantado el proyecto EduCAT 2.0, disponen de buenas infraestructuras tecnológicas, pero su ubicación no es adecuada para el profesorado de educación Física. El profesorado utiliza a menudo las TAC con una finalidad de gestión y organización, y no como recurso pedagógico, aunque se detectan actitudes de aceptación para recibir una formación que les ayude a integrarlas pedagógicamente en el aula.</p>
--------------	---

Esta investigación aporta en el proceso del proyecto porque se está haciendo un cambio en el proceso de enseñanza basado en las tecnologías de la información buscando utilizar diferentes métodos de aprendizaje, eso quiere decir que es novedoso utilizar este tipo de herramienta en procesos de formación generando nuevas didácticas en profesores en ámbitos de educación formal.

Tabla 3. Rae

RAES	
AUTORES	<p>Arrieta, Xiomara</p> <p>Delgado, Mercedes</p>
DIRECTOR DEL	Universidad del Zulia, Facultad Experimental de Ciencias

PROYECTO	Departamento de Computación
TÍTULO	Tecnologías de la información en la enseñanza de la física de educación básica
AÑO	2006
PALABRAS CLAVES	Aprendizaje, Historia, Desarrollo, Enseñanza
RESUMEN DEL ARTÍCULO	<p>La formación de los docentes en materias como las relacionadas con las tecnologías de la información y comunicación (TIC), es una variable que ha preocupado a los teóricos y prácticos de la educación desde la aparición de estas. Es por ello, que se presenta un análisis y revisión crítica los aspectos teóricos--conceptuales. Su desarrollo se sustenta, en la aplicación de una investigación descriptiva--documental, que permite considerar los fundamentos necesarios para dar una proyección innovadora con respecto a la propuesta de formación de los docentes que desde diferentes contextos se demandan, así como se impulsa sus diseños y programas formativos. Palabras clave: formación del profesorado, tecnologías de información y comunicación, educación.</p>
LÍNEA DE INVESTIGACION	Cualitativa
CONCLUSIONES	<p>En el empeño de buscar opciones exitosas para dar soluciones a las dificultades encontradas, se da paso a la posibilidad o factibilidad de desarrollar una propuesta que pretenda el desarrollo de las competencias básicas en TIC para el desarrollo</p>

	de las actividades profesionales del profesor de educación física, además, se dará lugar a la creación de nuevas líneas de investigaciones. Por último, se pretende que las autoridades pertinentes se aboquen a formar parte activa de esta propuesta, que servirá para la formación de los docentes de Educación Física que laboran en la Educación Venezolana. Descriptores: Profesorado de Educación Física, TIC, propuestas para el sistema educativo
--	--

El aporte que hace la anterior investigación es muy pertinente en el proyecto que se lleva a cabo porque se menciona que es muy importante que los profesores de la rama de educación física exploren nuevos conocimientos basados en la utilización de las herramientas tecnológicas y que se apropien de dicho recurso para mejorar sus procesos de aprendizaje y enseñanza en un contexto real con estudiantes.

A continuación, se observará unos breves antecedentes de formación deportiva

Tabla 4. Rae

RAE	
AUTORES	Carlos Eduardo Herrera Rodríguez
DIRECTOR DEL PROYECTO	Revista Corporeizando, Volumen 1, número 4, 2010. pp. 83 – 92
TÍTULO	EDUCAR EN VALORES HUMANOS POR MEDIO DE LA ESCUELAS DE FORMACIÓN DEPORTIVA
AÑO	2010, fecha de recepción: 18 de noviembre de 2010, fecha de aceptación: 05 de diciembre de 2010.
PALABRAS	Valores Humanos, educación, desarrollo integral, deporte,

CLAVES	sociedad y escuelas de formación.
RESUMEN DEL ARTÍCULO	Por medio de este proyecto, se pretende dar respuesta a lo que se podría denominar como una problemática presente en las escuelas de formación deportiva, centrado en la formación integral del niño, desarrollando todas sus dimensiones en la búsqueda de formar un sujeto social, autónomo y reflexivo, que logre consolidar los valores con los que se ha formado en la familia.
LINEA DE INVESTIGACION	Cuantitativa descriptiva.
CONCLUSIONES	En general, los padres de familia y jugadores, sacan sus propias reflexiones y comentan el aprendizaje obtenido durante el proceso, se llega a la conclusión de la importancia de ir más allá de ganar o perder en el terreno de juego, lo importante de jugar es enriquecerse como persona por medio del deporte, siendo formativo y construyendo en la personalidad, espontaneidad y libre desarrollo del individuo.

El aporte que hace esta investigación a este proyecto es fomentar el deporte formativo como un método reflexivo, generando en cada jugador un aprendizaje más significativo tanto en aspectos cognitivos, sociales, morales, contribuir desde la rama del deporte para fortalecer la personalidad de cada individuo y que a través de deporte se pueden generar muchos cambios positivos promoviendo el desarrollo social de todas las dimensiones de los jugadores.

Tabla 5. Rae

RAE	
AUTORES	Edgar Raúl Acosta1
DIRECTOR DEL PROYECTO	Revista U.D.C.A Actualidad & Divulgación Científica, Print versión ISSN 0123-4226
TÍTULO	INICIACIÓN Y FORMACIÓN DEPORTIVA: UNA REFLEXIÓN SIEMPRE OPORTUNA
AÑO	Mayo 2012
PALABRAS CLAVES	Deporte, iniciación y formación deportiva.
RESUMEN DEL ARTÍCULO	Ampliamente se encuentra documentado y desde hace varias décadas, que la iniciación deportiva, entendida como un proceso multifacético, es la base para el desarrollo deportivo de un país, pero más importante aún, para la formación de ciudadanos físicamente activos y con altos valores de convivencia social y ambiental. Este proceso como tal, no es bien conocido y comprendido no solo por la mayoría de personas sino por los dirigentes deportivos, los políticos, los comunicadores y la mayoría de profesionales quienes trabajan en el área del deporte, generando procesos sin coherencia ni continuidad, que garanticen procesos deportivos y de convivencia socio-ambiental. Es imperativa la revisión teórica y de prácticas sobre la iniciación y la formación deportiva que se realiza en la actualidad, para

	fortalecer políticas claras, a nivel nacional, que permitan la consolidación de la cultura deportiva nacional.
LINEA DE INVESTIGACION	Cuantitativa descriptiva.
CONCLUSIONES	<p>El deporte actual involucra varios aspectos de las sociedades modernas el lograr distinguir el punto donde se piensa al deporte como una necesidad para la juventud en la construcción de un modelo de hombre a un espectáculo que genera un alto número de recursos e intereses económicos y políticos es fundamental para los directos involucrados. Su importancia en las sociedades contemporáneas hace que lleguen a él diferentes ciencias y disciplinas de conocimiento (social y científico), generando valiosos aportes y enriqueciendo el amplio campo del deporte y las ciencias aplicadas. La tecnología, por su parte, contribuye a los estudios para el diseño de campos deportivos, elementos y materiales, software de entrenamiento deportivo, modelos de predicción y aplicaciones informáticas, que mejoran las posibilidades físicas, técnicas y tácticas de deportistas, a todo nivel. Una rápida mirada al futuro hace pensar en un constante cambio y transformación del deporte.</p>

Dentro del proyecto esta investigación realiza un aporte en el desarrollo de la formación deportiva no solo tanto en aspectos económicos, sino contribuir a las nuevas ciencias implementando desde dicha formación nuevas herramientas de enseñanza,

enriqueciendo y fomentando desde la parte deportiva nuevas innovaciones mediante las nuevas tecnologías dando otra mirada a los modelos de entrenamiento de las escuelas de formación.

3.1.2 Autores referentes de las TIC

La influencia de las TIC abre nuevas formas y estrategias de aprendizaje y ofrece una serie de posibilidades para el acto formativo, según Monroy (2010), como la ampliación de la información, la creación de entornos flexibles espaciotemporales para el aprendizaje, la ampliación de los instrumentos de comunicación entre el formador y los alumnos, la posibilidad de interactuar con diferentes códigos sistemas simbólicos, la flexibilización de los itinerarios formativos... Además, como dice Trujillo, (citado en Monroy, 2010) las TIC serían muy útiles en educación física para consolidar los conocimientos y aprendizajes utilizándose como instrumento observacional de la práctica motriz. Sería positivo tanto para el alumnado como para el profesorado, pudiendo corregir así los errores en un futuro y dentro de un contexto real y significativo en su proceso de aprendizaje.

Por consiguiente, las TIC como herramientas atractivas y didácticas para favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje pueden ser empleadas en la educación desde temprana edad como dice Eu-rydice, (2001); sin embargo, hay que aprovechar todas las ventajas que ofrecen y convertirlas de esta suerte en uno de los mejores aliados en la formación de estudiantes, en especial los de la primera infancia. Se puede indicar, por tanto, que las TIC tienen diferentes utilidades que podría verse como beneficios si logran mediar el propósito hacia el cual apuntan; al respecto, Fantini (2009) opina: Posibilitan la comunicación docente-estudiante a través de diversos medios (materiales, actividades grupales, individuales) que hacen que la variedad de medios permite diseñar diferentes trayectos cognitivos a fin de obtener el máximo aprovechamiento de cada uno de ellos y así llegar con efectividad a la variedad de estilos.

En este orden de ideas, Palomo et al (2006) sostienen que “las TIC se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos. Asimismo estos autores señalan que estos recursos abren nuevas posibilidades para la docencia como por ejemplo el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos (en el caso de Internet se puede utilizar buscadores), de igual manera el acceso a nuevos canales de comunicación (correo electrónico, Chat, foros...) que permiten intercambiar trabajos, ideas, información diversa, procesadores de texto, editores de imágenes, de páginas Web, presentaciones multimedia, utilización de aplicaciones interactivas para el aprendizaje: recursos en páginas Web, visitas virtuales”.

Las herramientas digitales y las tecnologías de la información y la comunicación (de ahora en adelante TIC) nos han permitido crear entornos de comunicación nuevos denominados ciberespacios que nos posibilitan transmitir y compartir, de inmediato, abundante información.

La incorporación de las TIC al área de la formación deportiva supone un desafío para los docentes actuales pues se está dando una nueva reforma pedagógica que puede dar lugar a una mejoría en los procesos de conexión a la actividad física y el deporte (Monroy, 2010). Es importante la implementación e incorporación de los tics, o las herramientas tecnológicas en ámbitos de espacios no formales como en las escuelas de formación deportivas.

El uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación es una necesidad que día a día se ha ido incrementando, sin embargo su uso en educación está limitado al cumplimiento de unos requisitos tanto de software como de hardware Casanova, (2002) que deben ser tenidos en cuenta en las instituciones educativas de nuestro país al momento de considerar su implementación.

A partir de estas ideas mencionadas anteriores el uso de las nuevas herramientas tecnológicas como un aula virtual para propiciar en contextos de una escuela de formación

deportiva se puede incorporar la enseñanza aprendizaje mediante estrategias tecnológicas para reforzar los entrenamientos. Esto sería un aporte muy bueno para la enseñanza del fútbol ya que no habitualmente desarrolladas en espacios no formales.

Desde hace algunas décadas se han venido incorporando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como complemento del material educativo, con lo que se esperaba un fuerte impacto en los métodos de enseñanza, revolucionando así la educación tanto escolar como universitaria. (Eduteka, 2007). Tanto así que, en relación a la educación no formal, hay que resaltar en este caso en clubes o escuelas de formación deportiva el poco desarrollo de las tecnologías ha sido muy escaso y es pertinente apropiarse estas estrategias a través de las herramientas tecnológicas para fomentar en estos espacios un apoyo en la enseñanza aprendizaje.

Entre la variedad de recursos que han posibilitado el avance en las nuevas tecnologías, en la enseñanza, existe un recurso que se está incorporando a una gran velocidad: la webquest. “Esta constituye la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento, ligada a un proceso de trabajo desarrollado por el alumnado utilizando los recursos de la web.” (Guimarães, 2009, p.45).

3.2 Marco Teórico

En el desarrollo de este marco teórico se abordan diferentes temáticas las cuales van enfocadas a la investigación de este proyecto aportando teóricamente a la construcción de nuevas ideas por medio de las tecnologías (TIC) para el beneficio de la enseñanza del fútbol.

En el proyecto de investigación “las ayudas tecnológicas para la enseñanza de temáticas en el fútbol” Desde el ámbito educativo las TIC experimentan un enorme crecimiento como herramientas didácticas que permiten el desarrollo autónomo del sujeto, así como su formación y preparación para su futura incorporación al mundo social y laboral, siendo necesario llevar a cabo un proceso de adaptación constante que propicie la

incorporación de las nuevas tecnologías a nuestra labor diaria como profesores o entrenadores, mejorando los procesos las temáticas técnicas, posibilitando el desarrollo integral de nuestros jugadores, y así potenciando su adaptación a la sociedad como medio de interacción personal y global, así como de desarrollo personal gracias al conocimiento “inmediato” de información, hechos.

Las TIC, en el momento actual, deben entenderse como una herramienta de innovación educativa, que permitirá a los jugadores ser protagonista de su propio aprendizaje, y guiado por el profesor o entrenador.

A la hora de utilizar estas tecnologías en el marco educativo para la enseñanza debemos encaminarnos al uso de la información disponible inteligentemente, convirtiéndola en un conocimiento significativo y permanente que potencie las capacidades personales de los diversos elementos personales del hecho educativo. Las TIC conllevan la construcción de nuevas herramientas didácticas, siendo necesario cambiar las metodologías y adaptarlas a las necesidades educativas de los diversos clubes, escuelas, grupos deportivos y en especial al club Caterpillar para los jugadores.

Esto quiere decir que la enseñanza y estrategias serán óptimas por medio de la tecnología, tanto para jugadores como para los entrenadores y profesores, partiendo de la actualidad y calidad de la educación.

Según Ramírez (2010), las TIC ha llegado a ser uno de los cimientos básicos de la sociedad, ya que su uso se da en todos los campos imaginables, por todo ello es necesaria su presencia en la educación para que se tenga en cuenta esta realidad. Gran cantidad de información es ofrecida por las nuevas tecnologías, ello no quiere decir que toda la información se traduzca en conocimientos. La información que se traducirá en conocimiento será aquella que el alumno asimile y a partir de ahí construya sus propias ideas. A partir del descubrimiento de las nuevas tecnologías y de una metodología activa se producirá un

aprendizaje significativo.

Las nuevas tecnologías provocan en nuestros alumnos una mayor ambición en la búsqueda de información y a su vez el acceso a miles de conocimientos que están colgados en la red. Esta herramienta, tan poderosamente masiva, también ha servido a los docentes para formarse, actualizarse, reciclarse, búsqueda de material, comunicación con otros docentes para intercambio de información y el uso de estas tecnologías para el desarrollo de diversas actividades.

Para Soto et al. (2003), el concepto de Inclusión Digital se traduce, en contextos escolares, teniendo en cuenta que Caterpillar Motor no maneja un contexto escolar. Pero sí es tiene un contexto educativo y formativo como tal. de forma tal que se consigue la máxima utilización de los recursos informáticos tanto para atender al alumnado con necesidades educativas específicas, como para la normalización de las TIC de uso común (diseño para todos), y la preparación/formación del profesorado en su transformación, uso y aprovechamiento, contemplando la adquisición y adaptación de hardware y software adecuado a las necesidades de este alumnado; garantizando la disponibilidad de tecnologías de ayuda a la comunicación aumentativa para los alumnos que lo precisen; fomentando el diseño accesible en la elaboración de recursos (tanto comunes como específicos) multimedia y servicios de red e Internet; e impulsando la formación y la creación de grupos de trabajo, seminarios y proyectos de innovación e investigación educativa cuyas líneas de acción se centren en la utilización y/o el análisis, catalogación y evaluación de las TIC en la atención a la diversidad.

La idea que cada estudiante pueda tener su propia web permite un sinfín de posibilidades didácticas (conocimiento e información en las propias TIC seguimientos de proyectos deportivos, datos personales y formativos, actualización de la información). Por otro lado, el hecho de que el profesor pueda publicar ejercicios y pueda disponer también de

su propio de cuaderno de bitácora, le permite tener la puerta abierta a otros compañeros para compartir conocimientos, actividades y experiencias pedagógicas.

Esto quiere decir que existen directamente una interacción ya sea en ámbitos del profesorado o alumnado, ya que en los dos casos se generan nuevas experiencias de aprendizaje por medio de la herramienta tecnológica el aula virtual, que presenta para el alumno un nuevo estilo de enseñanza, mediante a una plataforma que presta y genera ayudas para entender mejor los procesos temáticos técnicos del fútbol, ya que el alumno sólo percibe su aprendizaje en procesos prácticos. Esto quiere decir que la enseñanza está basada en dichos procesos reiterativos y el alumno está acostumbrado a vivenciarla que es a través de unas horas prácticas en un campo abierto y respeto al profesor está haciendo uso de una nueva innovación respecto al método de enseñanza a trabajar normalmente en el fútbol formativo. Y que por medio de ella esta implementación nuevas estrategias en la enseñanza de temáticas del fútbol de tal modo fomentando esta dinámica en todos los profesores a cargo a promover el deporte formativo el fútbol.

3.2.1 Tecnologías de la información y comunicación (TIC)

Conceptos de las TIC.

Las TIC pueden ser definidas en dos sentidos: Como las tecnologías tradicionales de la comunicación, constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional, y por las tecnologías modernas de la información caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos como la informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces. Las TIC (tecnologías de la información y de la comunicación) son aquellas tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, administrar, proteger y recuperar esa información.

"Las Tecnologías de la Información y la Comunicación, también conocidas como

TIC, son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro. Abarcan un abanico de soluciones muy amplio. Incluyen las tecnologías para almacenar información y recuperarla después, enviar y recibir información de un sitio a otro, o procesar información para poder calcular resultados y elaborar informes" (Servicios TIC, 2006).

Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo (telégrafo óptico, teléfono fijo, celulares, televisión) ahora en esta era se puede hablar de la computadora y de la Internet, el uso de las TIC representa una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos (Ciberespacio profesional, 2011).

3.2.2 Características de las Tic

Desde Cabero, Citado por Belloch, (2012). Que recoge diferentes características de distintos autores en todo lo alusivo a las nuevas tecnologías se ven presentadas y reflejadas entre ellas se encuentran las siguientes:

Inmaterialidad: en las TIC se realizan los procesos de creación y comunicación de la información, de manera netamente virtual.

Interactividad: por medio de las TIC se puede ver la aplicación en el campo educativo cuando interviene el usuario y el ordenador en un intercambio de información.

Interconexión: se presenta en el momento que interactúa más de una sola tecnología, un ejemplo claro es la telemática que se presenta en la interconexión entre la informática y un ordenador, dando como resultado el correo electrónico.

Instantaneidad: es la posibilidad de enviar información de manera más ágil y oportuna información de un lugar a otro.

Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido: la transmisión de la información es realizada por fuentes de audio e imagen que cada vez se puede encontrar más digitalizada.

Digitalización: suministrar la información desde sus diferentes tipos a un formato universal accesible para todas las personas.

Mayor Influencia sobre los procesos que sobre los productos: sus beneficios en el campo educativo son de gran importancia, ya que ahora las TIC han obligado a que cada vez se tengan que estudiar los diferentes temas desde diferentes ópticas, lo que hace el análisis y el debate un aprendizaje más rico, como se manejaba antes que solo se memorizaba conocimientos de muy pocas fuentes.

Penetración en todos los sectores (culturales, económicos, educativos, industriales): permite que llegue la información a diferentes grupos y tipos sociales, lo cual no beneficia a sólo una región o grupo social determinado ya que hoy en día es posible acceder a la información de las redes de manera pronta y desde cualquier parte del mundo.

Innovación: las Tic han abierto un fuerte y profundo cambio social donde se permite desde ellas una gran cantidad de posibilidades y estas van cada día en aumento.

Tendencia hacia automatización: la propia complejidad que arrojan el uso de diferentes herramientas y posibilidades de manejo de las mismas, han llevado a desarrollar diferentes mecanismos por los cuales se pueda sistematizar y darle un manejo más ordenado a la información colaborando a los diferentes profesionales de distintas áreas.

Diversidad: el uso que se le pueda dar a las diferentes TIC es ilimitado ya que han permitido grandes posibilidades.

3.2.3 Concepto de Internet:

El internet se puede definir como LA RED principal de otras REDES, ya que por medio de esta herramienta podemos obtener información más fácil. A modo general podemos

decir que el internet es un sistema mundial de comunicación que permite acceder a la información que publique cualquier servidor mundial, así como interconectar y comunicar a ciudadanos alejados temporal o físicamente. Algunas de Las características de la información de Internet. También como lo dice Cabrero, (1998).

Por este medio se pretende motivar a personas que profundicen referente a temática del fútbol, ya que la idea es que los conceptos teóricos no queden tan vacíos a temprana edad.

Es importante aclarar que en n las tecnologías de la información existen otros medios como la radio ya que es un medio auditivo que transmite a través de frecuencias algún tipo de información o entretenimiento, la televisión medio audio visual en el cuales se brinda información y entretenimiento, el periódico que es un medio escrito en el cual primordialmente se brinda información tipo noticias y espacios, telefonía es un medio auditivo móvil o fijo en el cual tenemos la posibilidad de compartir y comunicar para solucionar problemas de distancia entre las personas.

Teniendo en cuenta que son medios en los cuales se informa a las personas, con algún fin específico. En este proyecto no utilizamos este tipo de herramientas ya que nos profundizamos mucho más en la internet que es un medio en el cual es uno hoy en día más completo y el más utilizado como lo dice Según un estudio de J.P. Morgan titulado Nothing But Net, los consumidores cada vez pasan más tiempo navegando por Internet realizado en el 2011. A nivel de medio de información, comunicación y todas las herramientas que nos brinda a nosotros como educadores y a los estudiantes, alumnos o en este caso a los jugadores. La facilidad de aprender diversos tipos de conceptos en los cuales queremos que los niños tengan claro todo lo referente al fútbol.

Por medio de la Internet queremos promover un espacio virtual en el que los niños tengan la posibilidad de enriquecer su aprendizaje enfocado a fútbol y los valores trabajados

en el Club Caterpillar Motor.

El entorno que vamos a trabajar en este proyecto es un aula virtual ya que es un medio en el cual los niños pueden interactuar con sus compañeros y su profesor.

3.2.4 Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el deporte

En el ámbito educativo las TIC representan una gran posibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual, hoy en día en la unión europea presenta una gran inquietud por implementarla al sistema educativo debido a sus grandes beneficios para este, el autor Rivilla (2014) en su artículo menciona que “facilita el acceso, flexibilidad, pedagogía centrada en el educando y mejores oportunidades de colaboración.”

En el ámbito de la educación son numerosos los estudios que se han realizado sobre estas nuevas tecnologías aplicadas a la educación, pero presenta un problema y este es precisamente en que cada día son más las posibilidades que ofrecen estas tecnologías haciendo que los estudios publicados a los pocos años ya sean obsoletos por la velocidad que sufre el avance de estas tecnologías.

La mayoría de estas tecnologías ya han sido aplicadas en el aula dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como lo muestra Rivilla (2014) “cada vez es más frecuente la utilización de este tipo de recursos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de diferentes niveles educativos, como medio para incrementar la motivación del alumno.” Dentro del ámbito deportivo uno de los factores que se debe desarrollar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en un deporte es la motivación, ya que de él dependerá en gran medida que el alumno siga participando y tome interés por la práctica del mismo, pero en este ámbito no es el único uso que se le dan a las TIC esto gracias a que se ha diversificado y algunos ejemplos que menciona Rivilla (2014) de esto son: “el uso de videos en sesiones de entrenamiento, entrenamientos en diseños virtuales en tres dimensiones, el uso de diferentes tecnologías que

permiten ofrecer feedback al deportista, o el uso de tecnologías que permitan ofrecer un mejor feedback en el deportista.”

Es muy poco el estudio que se ha realizado para descubrir la eficiencia de estas tecnologías en la enseñanza de varios deportes, de entre ellos el fútbol, durante las fases en las cuales implica el aprendizaje o el perfeccionamiento del deporte. Es por este motivo que este proyecto investigativo se propone como meta realizar herramientas metodológicas que permitan el aprovechamiento de las TIC dentro de las fases anteriormente mencionadas.

Por medio de herramientas de multimedia es posible el desarrollo por parte del profesor en diferentes capacidades de percepción, pero en más detalle lo visual, por tanto que desde Rivilla (2014) menciona que “diversos estudios determinan que la capacidad perceptiva, especialmente las habilidades visuales son entrenables y que, realizando los ejercicios adecuados, se puede transferir la mejora de las habilidades visuales al rendimiento en el deporte.”

3.2.5 Educación no formal

Es la que se produce en el marco de diferentes contextos no formales tales como la sociedad, comunidades, diferentes tipos de organizaciones e instituciones se caracterizan por una enseñanza de aprendizaje explícito compuesto de educadores y educandos centrándose en contenidos de enseñanza técnicas métodos de enseñanza aprendizaje, considerándose toda actividad educativa organizada y sistemática realizada fuera de la estructura del sistema formal para impartir cierto tipo de aprendizaje a ciertos grupos de población ya sea niños o adultos.

Se entiende pues como "educación no formal el conjunto de procesos, medios e instituciones específicas y diferencialmente diseñados, en función de explícitos objetivos de formación o de instrucción, que no están directamente dirigidos a la provisión de los grados propios del sistema educativo reglado”. (Trilla, 2003)

Es pertinente distinguir la educación no formal de la informal, ya que la primera se caracteriza por estar organizada y planificada, impartándose en centros específicos o con el formato de cursos son line. Por el contrario, la educación informal sería un proceso no sistematizado, que dura toda la vida, en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, capacidades y actitudes de las experiencias diarias y del contacto con su medio. A continuación, citaremos las principales características o particularidades de la educación no formal:

- Algunas propuestas sirven de complemento o reemplazo de la educación formal.
- Tiene diferente organización, patrocinadores heterogéneos y diversos métodos de instrucción.
- En general son prácticas voluntarias.
- Están destinados a personas de cualquier edad, origen e intereses.
- No culminan con la entrega de acreditaciones, aunque suelen reconocerse.

3.2.6. ¿Qué es una escuela de formación deportiva?

Las escuelas de formación deportiva, son programas de carácter formativo, donde los niños, niñas y jóvenes pueden iniciar el aprendizaje, fundamentación, perfeccionamiento y especialización de uno o varios deportes afianzando su formación integral como personas y deportistas. Partiendo de enseñanza y práctica del deporte, buscando desarrollo físico, motriz intelectual afectivo y social de las personas, mediante procesos metodológicos que permitan la incorporación del deporte en forma progresiva.

Según el IDRD “Las Escuelas Deportivas son estructuras de carácter educativo extraescolar, implementadas como estrategia para la enseñanza del deporte dirigido a niños, niñas, adolescentes y jóvenes, buscando el desarrollo motriz, intelectual, afectivo y social,

mediante la incorporación pedagógica de contenidos sistemáticos que permitan cambios de comportamiento y hábitos de vida saludable, además de identificar deportistas para niveles superiores de rendimiento.”

Con lo anteriormente mencionado podemos ver la importancia que se tiene en cuanto las escuelas deportivas a edades tempranas ya que son un aporte fundamental para el desarrollo en los niños en todo ámbito motriz, afectivo y social. Todo por medio de actividades enfocadas a un deporte en específico, en este caso al fútbol.

Por otra parte, vemos el deporte es parte fundamental para el desarrollo integral de los niños; según datos obtenidos en la Encuesta de Consumo Cultural del DANE (2014) y la Encuesta Bienal de Culturas (EBC) 2015, 5,2 millones de habitantes no desarrollan hábitos de estilos de vida saludable asociados a la práctica de actividad física o deportiva. Las Nuevas Tendencias Deportivas Bogotá son una alternativa para todos aquellos niños y jóvenes que desean practicar deportes desde la motivación propia, como complemento a su cotidianidad, su crecimiento personal y desarrollo social. Estas prácticas, en muchos casos constantes ya que promueven hábitos de vida saludable y valores del ser que hacen mejores personas para la sociedad.

Cabe mencionar dentro este proyecto se enfatiza acorde a el decreto 114 de 1996, Por el cual se reglamenta la creación, organización y funcionamiento de programas e instituciones de educación no formal. Denominado en el capítulo I prestación del servicio educativo no formal

- **Artículo 1º.**- El servicio educativo no formal es el conjunto de acciones educativas que se estructuran sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11 de la Ley 115 de 1994. Su objeto es el de complementar, actualizar, suplir conocimientos, formar en aspectos académicos o laborales y en general, capacitar para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional y técnico, para la

protección y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria, a las personas que lo deseen o lo requieran.

La educación no formal hace parte del servicio público educativo y responde a los fines de la educación señalados en el artículo 5 de la Ley 115 de 1994.

- **Artículo 2º.-** La educación no formal será prestada en instituciones educativas del Estado o en instituciones privadas, debidamente autorizadas para tal efecto que se regirán de acuerdo con la Ley, las disposiciones del presente Decreto y las otras normas reglamentarias que les sean aplicables.

3.2.7 Ley 181 de Enero 18 de 1995

CAPÍTULO II Normas para el fomento del deporte y la recreación

Artículo 20. Las instituciones de educación superior públicas y privadas, conformarán clubes deportivos de acuerdo con sus características y recursos, para garantizar a sus educandos la iniciación y continuidad en el aprendizaje y desarrollo deportivos, contribuir a la práctica ordenada del deporte, y apoyar la formación de los más destacados para el deporte competitivo y de alto rendimiento. Estos clubes podrán tener el respaldo de la personería jurídica de la respectiva institución de educación superior.

Esta ley es la que mejor sustenta el proyecto, ya que gracias a esta, la escuela deportiva puede ejercer su programa, por lo que se está fomentando el deporte para el aprovechamiento del tiempo libre de los niños.

3.2.8 Artículo 16 Definiciones y clasificación

- **Deporte formativo.** Es aquel que tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral del individuo. Comprende los procesos de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento deportivos. Tiene lugar tanto en los programas del sector educativo formal y no formal, como en los programas desescolarizados de las Escuelas de

Formación Deportiva y semejantes.

- **Deporte asociado.** Es el desarrollo por un conjunto de entidades de carácter privado organizadas jerárquicamente con el fin de desarrollar actividades y programas de deporte competitivo de orden municipal, departamental, nacional e internacional que tengan como objeto el alto rendimiento de los deportistas afiliados a ellas.
- **Deporte competitivo.** Es el conjunto de certámenes, eventos y torneos, cuyo objetivo primordial es lograr un nivel técnico calificado. Su manejo corresponde a los organismos que conforman la estructura del deporte asociado.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe aclarar que el Club Caterpillar Motor es una escuela que cumple con toda la reglamentación que se requiere para ser una institución formativa.

3.2.9 Metodología de la Enseñanza del fútbol formativo

Se habla de metodologías, se planea a menudo cuál sería la más adecuada a nuestra realidad, que si el entrenamiento debe ser el integral, que si el global, que si el específico, ahora también definimos el estructurado, y así seguiremos indefinidamente por la propia dinámica del deporte.

La metodología de enseñanza puede ser la realización de pequeños juegos de equipo que representan de forma más o menos reconocibles escenas de juego para la elaboración de sesiones de entrenamiento que están establecidas bajo las normas de la estructura de planificación elaborada a través de los principios metodológicos más importantes del entrenamiento deportivo. Lo ideal es elaborar las sesiones de entrenamiento a través de juegos y ejercicios que se ejecuten siempre por medio del aula virtual y, que por lo general, se desarrolle la capacidad de reconocer teóricamente los conceptos de posiciones de ejecuciones técnicas y tácticas.

3.2.10 La Didáctica En El Procesos De La Enseñanza

En consecuencia, la didáctica juega un papel fundamental en la práctica docente porque permite aplicar diversas estrategias para organizar de manera adecuada y coherente el trabajo con los niños, utilizar los recursos didácticos pertinentes a cada experiencia, las estrategias e instrumentos para evaluar. Es así como, la didáctica integra cada situación de la enseñanza-aprendizaje. El docente cuando realiza su planeamiento didáctico, debe tener en cuenta que uno de sus propósitos es el de crear y despertar la motivación de los estudiantes y las condiciones internas, que estimulan la participación y el interés de los estudiantes en cada experiencia.

La Didáctica es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso. Fernández, (1960) apunta que la "Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza".

En cuanto a la didáctica en este proyecto son las técnicas y métodos de aprendizaje, que es la fusión de todos los recursos materiales disponibles para alcanzar los objetivos propuestos, a través de las estrategias de aprendizaje por medio del conjunto de la didáctica en actividades técnicas o medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de una población específica, la cual va dirigidas a los objetivos.

Se puede decir que la didáctica es fundamental en el proceso de enseñanza de las temáticas del fútbol ya que se busca por este medio imprimir nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, todo con la finalidad de que sean procesos donde se vea el interés motivación, en cuanto la implementación a este proyecto se hace con la finalidad de que la enseñanza fuera a través de un recursos didáctico pensando en el tipo de población, en este

caso los niños, entonces se utiliza el método del juego fomentado desde allí la enseñanza de conceptos claves teóricos del fútbol, se hace por medio del juego ya que brinda una mayor posibilidad de conectar a los niños ya que es un ente motivador e interesante para ellos, por consiguiente el aula virtual presenta dentro de sus contenidos el juego como ente didáctico para apoyar el desarrollo significativo en cuanto los temas teóricos del fútbol.

3.2.11 Técnica en el Fútbol

Si consideramos que la técnica es fundamental en cualquier deporte y se consigue a base de mucho sacrificio, esfuerzo, constancia y entrega en los entrenamientos, en el fútbol no lo es menos, y su aprendizaje no resulta tarea fácil, teniendo en cuenta que está relacionado con los miembros más torpes del jugador, a excepción del portero, que puede usar las manos además de las piernas. Las técnicas de fútbol tienen una importancia básica para el conocimiento de este deporte, sobre todo la técnica de los movimientos ejecutados con el balón; además deben tenerse en cuenta los movimientos sin balón (correr, cambiar de dirección, el salto y la finta) en este caso el niño adquiere la capacidad de interpretar y analizar movimientos individuales al momento de ejecutarlas el mismo.

Grosser (1982) define la técnica deportiva como "el modelo ideal de un movimiento relativo a la disciplina deportiva". Induce a la transformación de un movimiento natural, espontáneo, en un determinado modelo preestablecido, creado gracias a estudios pertinentes bajo la incidencia de varias ciencias, que de ésta forma garantizan una fiabilidad como modelo válido ideal, por tanto muy difícilmente alcanzable. Implica la práctica continuada de ciertos movimientos para lograr alcanzar una ejecución semejante al modelo ideal, al cual se tiende. Para los deportes colectivos.

El trabajo que se va a realizar virtual con el niño respecto a la técnica es el reconocimiento de las superficies de contacto con el balón, desplazamientos y ejecuciones tales como el pase y la conducción se realiza esto por medio de dinámicas (OVAs), Videos

o juegos que aporten a la parte teórica de la técnica en el fútbol.

“Se entiende por técnica deportiva aquellos procedimientos desarrollados en general por la práctica para responder, lo más racional, a un problema gestual determinado. Puede sufrir modificaciones que corresponden a la personalidad del individuo” (estilo personal) según Zach, (1971)

3.2.12 Táctica en el Fútbol

Teniendo en cuenta que en la edad que vamos a manejar no se le explica aspectos tácticos al niño por su edad. (7 años). Según la revista efdeportes.com hay diferentes etapas de formación en el fútbol.

Colectivos de autores. (2009). “El plan de enseñanza se encuentra dividido en cinco etapas de acuerdo al proceso de Formación del futbolista.”

Etapas de acuerdo al proceso de formación del futbolista	
I. Etapa	Descubrimiento 6-9 años.
II. Etapa	Iniciación 10-12 años.
III. Etapa	Aprendizaje 12-14 años.
IV. Etapa	Perfeccionamiento 14-16 años.
V. Etapa	Competición 16-18 años

Tabla 6. Etapas de formación futbolística. Creación propia

La etapa de descubrimiento en la cual vamos a centrar el trabajo está comprendida entre los 6-9 años, es la edad ideal para entusiasmar a los niños por el fútbol donde

comienzan a madurar su mundo de fantasía, la palabra de fútbol que ignora por mucho tiempo empieza a tener significado, sintiendo la vivencia de dicho deporte en su más primitiva esencia (que gocen jugando).

El punto de partida en el proceso de aprendizaje es el factor de alegría, el niño que se inicia el fútbol con alegría, con regocijo, con felicidad reflejada en su rostro, siente gran afición y cariño por el fútbol. Partiendo de lo anterior, se va a respetar el proceso de formación del niño, ya que en el trabajo táctico que se pretende trabajar en el aula virtual es algo netamente de reconocimiento de posiciones y sobre todo de que el niño teóricamente sepa qué finalidad tiene cada posición dentro del terreno de juego.

A nivel del Club, en esta edad a los niños no se les impone una posición dentro del terreno de juego. Porque según los metodólogos del club. Ese proceso es a partir de los 8 años. Ahora se debe tener en cuenta que la escuela maneja mes a mes un valor para aportar a la formación integral del niño. No solamente en nivel deportivo sino también en la formación como persona.

3.2.13 Entornos Virtuales de Aprendizaje

Un Entorno virtual de aprendizaje (EVA) o Virtual Learning Environment (VLE) es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas o sistema de software que posibilitan la interacción didáctica como lo dice (Salinas 2010).

Según Colombia Digital (2015) los EVA "se consideran una tecnología para crear y desarrollar cursos o modelos de formación didácticos en la web". Son espacios con accesos restringidos sólo para usuarios que respondan a roles de docentes o alumnos.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción

didáctica. De acuerdo con esta definición, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) posee cuatro características básicas:

- Es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales.
- Está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet.
- las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos.
- la relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad de que docentes y alumnos coincidan en el espacio o en el tiempo.

La definición de estos entornos indica que presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí.

- **La dimensión tecnológica** está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno virtual de aprendizaje. Estas herramientas sirven de soporte para el desarrollo de las propuestas educativas, varían de un tipo de EVA a otro, pero en términos generales, puede decirse que están orientadas a posibilitar cuatro acciones básicas en relación con esas propuestas: La publicación de materiales y actividades, la comunicación o interacción entre los miembros del grupo, la colaboración para la realización de tareas grupales y las organizaciones de la asignatura.

La dimensión educativa de un EVA está representada por el proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla en su interior. Esta dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, esencialmente dinámico, basado en la interacción que se genera entre el docente y los alumnos a partir del planteo y resolución de actividades didácticas. Un

EVA se presenta como un ámbito para promover el aprendizaje a partir de procesos de comunicación multidireccionales (docente/alumno - alumno/docente y alumnos entre sí). Se trata de un ambiente de trabajo compartido para la construcción del conocimiento en base a la participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo. Dentro de los entornos virtuales la Eva se debe resaltar, ya que de allí se desprende el aula virtual.

3.2.14 El Aula Virtual

El aula virtual es el medio en el cual los educadores y estudiantes se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje según. Horton, (2000). “El aula virtual debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, también debe ser un sistema adonde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje puedan tomar lugar, es decir que deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase.” Las aulas virtuales hoy toman distintas formas y medidas, y hasta son llamadas con distintos nombres. Algunas son sistemas cerrados en los que el usuario tendrá que volcar sus contenidos y limitarse a las opciones que fueron pensadas por los creadores del espacio virtual, para desarrollar su curso. (Eva) entornos virtuales de aprendizaje.

Según José Manuel en la revista electrónica de educación E - Innova (2016) nos dice que “Generalmente se ha visto en Internet a un enemigo, ya que el tiempo que el alumno invierte en navegar lo pierde en su educación, pero existe un método que ya desde hace años las universidades e institutos dedicadas al ámbito de la educación emplean para formar a sus alumnos ya sea durante el tiempo en el que están aprendiendo activamente como complemento a las clases impartidas en el aula, o bien como una especie de guía y seguimiento formativo para los alumnos que ya no forman parte de la comunidad educativa de la institución. Nos referimos a los llamados aulas virtuales.”

Como ya se mencionó anteriormente la Eva es un espacio concebido y diseñado para

que las personas que acceden a él, desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes, mediante sistemas telemáticos. Se debe tener en cuenta que la parte más importante del EVA es la que hace referencia al Aula Virtual y, por ello, son numerosas las ocasiones en que la confusión hace usar indistintamente un término u otro (aunque siempre hemos de tener en cuenta que el EVA es el espacio que se obtiene con un programa de gestión del mismo determinado y el Aula Virtual engloba específicamente el material para nuestros alumnos). Por tanto, entenderíamos como **aula virtual** (fuente) dentro del entorno de aprendizaje, consta de una plataforma o software a través del cual el ordenador permite la facilidad de dictar las actividades en clases, de igual forma permitiendo el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Por medio del aula virtual se quiere montar actividades en las cuales el niño interactúe con el entrenador de tal forma que evidencie los avances que tiene respecto al fútbol.

Ahora bien, Para la creación de un aula virtual hay cierto tipo de requisitos en los cuales nos rige las WebQuest. A continuación, como se mencionó anteriormente el aula virtual como escenario para el desarrollo del fútbol en cuanto al aprendizaje. Aquí se puede apreciar en cierta medida la página del aula virtual mediante el siguiente link:

https://caterpillar2009.neolms.com/teacher_lesson/show/542582?lesson=1&thesection_id=6524702

3.2.15 Importancia del aula virtual.

Con la llegada de las Aulas Virtual como nueva herramienta en los procesos metodológicos de procesos de enseñanza aprendizaje, se abren nuevas puertas hacia el conocimiento. Una de ellas es la adquisición de información de tipo educativo, permitiendo la combinación de juegos imágenes, vídeos, sonidos, logrando así una captación sobre las temáticas del fútbol más completa y comprensible para los jugadores del club Caterpillar, haciendo del aula virtual una herramienta didáctica y propuesta innovadora para profesores,

entrenadores y jugadores de dicho club deportivo, logrando por medio de las ayudas tecnológicas reforzar conocimientos de los temas trabajados en los entrenamientos permitiendo que desde el aula virtual los jugadores de la categoría 2009 mejoren sus conocimientos previos de manera didáctica ya que se creó con recursos animadores motivadores para que los niños de la categoría aprendieran a través de los juegos y actividades propuestas en el aula virtual.

Dando un giro a los sistemas anteriores de enseñanza que solo presentaban información por medio del texto, y unos pocos con la capacidad de presentar imágenes.

3.2.16 La webquest y su proceso de elaboración

La WebQuest es una estrategia didáctica que según su creador se define como “una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan los alumnos proviene total o parcialmente de recursos de Internet” (Dodge, 1995). Según Adell (2004), una WebQuest es una actividad didáctica que propone una tarea factible y atractiva para los estudiantes y un proceso para realizarla durante el cual los alumnos harán cosas con información: analizar, sintetizar, comprender, transformar, crear, juzgar y valorar, crear nueva información, publicar, compartir, etc. Esta aplicación tecnológica tiene la finalidad de guiar al alumno en la búsqueda e investigación de una tarea propuesta, facilitando a su vez las herramientas necesarias para ello, que en su mayoría, serán extraídas de internet, de esta manera culmina la tarea con éxito a través de la búsqueda de información guiada y orientada a la investigación, por lo tanto las WebQuest son estrategias de enseñanza-aprendizaje que se basan en principios constructivistas, en el aprendizaje por proyectos y en la indagación guiada a partir de recursos en su mayoría extraídos de Internet, las WebQuest obligan a los alumnos a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel dando prioridad a la transformación de la información.

Teniendo en cuenta que por medio de las WebQuest podemos fortalecer directamente

el aprendizaje teórico práctico del niño frente a todos los referentes técnico y táctico que tiene el fútbol. Ya que podemos brindar por medio de esta herramienta actividades y/o ejercicios que se pueden realizar en determinado espacio o lugar. Y no siempre en una cancha de fútbol. Todo esto con el fin de mejorar y potencializar capacidades individuales dentro de terreno de juego ya en una competencia.

Por ello este proyecto se basa en la ayuda de una herramienta virtual tecnológica con el fin de propiciar un ambiente diferente de enseñanza asociando desde el aula virtual como un método de aprendizaje, donde se presenta la oportunidad de mejorar aspectos frente a la enseñanza del fútbol, generando desde la parte teórica un conocimiento más asertivo y fundamentalmente más claro, lo cual puede que se presente en las horas prácticas del entrenamiento.

3.2.17 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (Avas)

Podemos decir que un ambiente de aprendizaje es el conjunto de elementos y actores (profesores y estudiantes) que participan en un proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante resaltar que durante la utilización de estos ambientes de aprendizaje los actores no necesariamente deben coincidir ni en el tiempo ni en el espacio. En estos ambientes los actores desarrollan actividades que permiten asimilar y crear nuevo conocimiento, el ambiente de aprendizaje tiene objetivos y propósitos claramente definidos los cuales son utilizados para evaluar los resultados, el reto en un ambiente de aprendizaje es integrar todo ese conjunto de elementos y relacionarlos sistemáticamente y lograr que sea eficaz y eficiente en el cumplimiento de sus objetivos.

Como se menciona anteriormente es un ambiente de aprendizaje donde el alumno y profesor interactúan, es un escenario de enseñanza y aprendizaje propiciado, relacionado a una serie de elementos y factores que propician un tipo de aprendizaje particular, mejorado

contenidos temáticos, recursos metodológicos, materiales didácticos.

3.2.18 Objetos Virtuales de Aprendizaje (Ovas)

Los Objetos de aprendizaje hacen posible el acceso a contenidos educativos, integrando diferentes elementos multimedia para presentar un recurso más didáctico para el estudiante.

El proceso de aprendizaje es más dinámico e interactivo. Consiste en la presentación de contenidos de manera agradable al estudiante y el desarrollo de actividades para practicar lo aprendido.

Los objetos virtuales de aprendizaje Ovas es un conjunto de recursos digitales utilizable en la formación, tiene un propósito educativo principal, facilitar y engrandecer los procesos de enseñanza – aprendizaje, adaptándose a las nuevas tendencias que sugieren los medios multimedia. La forma en que Internet permite complementar y procesar anteriores formas de comunicación, transmitiendo nuestra información con realidades cada vez más palpables y fáciles de comprender para las nuevas generaciones.

El uso de Ovas refuerza el componente autónomo de la formación virtual, prestando mejores posibilidades al estudiante de usar instrumentos didácticos en la educación virtual es la forma que conecta diferentes tipos de herramientas internas y externas con los objetivos de la educación y de una forma ordenada, fomentando la independencia, investigación y autonomía de los alumnos.

En el presente proyecto se busca generar diferentes Ovas para mejorar la técnica en el fútbol en niños, por lo que es una herramienta basada en las nuevas tecnologías puede atraer su atención y lo más importante es que la pueden consultar en cualquier momento sirviendo no sólo como un ejemplo, sino que busca ser una guía y retroalimentación, este último tan importante en el aprendizaje de la técnica.

Varias han sido las definiciones que algunos autores han dado al término de software

educativo teniendo punto de convergencia en la siguiente: “todos aquellos programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje”. (Marqués, 1996, p. 1) El software educativo incluye una amplia variedad de posibilidades, partiendo de la definición anterior que en términos generales presenta una de aquellas herramientas que pueden ser usadas por el profesor y teniendo como eje primordial aquellas prácticas que tocan con el proceso de enseñanza, se profundiza en el estudio de un medio didáctico que es más concreto el cual es denominado “Objeto Virtual de Aprendizaje” (OVA), quien a su vez tiene la misma finalidad del software educativo, retomado como un recurso que presta apoyo tanto al profesor como al estudiante, promueve y estimula el aprendizaje autónomo, el trabajo colaborativo entre profesores y alumnos. Un objeto de aprendizaje es cualquier entidad, digital o no digital, la cual puede ser usada, re usada o referenciada durante el aprendizaje, educación o entretenimiento apoyado por tecnología”.

Se encuentran diferentes definiciones de OVA es por esto que desde Gómez citando a Wiley²⁵ (2002) lo define como “cualquier recurso digital que se puede utilizar como apoyo para el aprendizaje.” Por otra parte citando a La LTSC²⁶ (Learning Technology Standards Comitte) define OVA como cualquier entidad que pueda ser utilizada, reutilizada o referenciada en el contexto del aprendizaje soportado ptecnologías”.

Analizando las dos definiciones anteriores se puede concluir que el OVA es todo aquel recurso digital o entidad digital que se pueda utilizar ya sea como un aprendizaje o para contextualizar un contenido, es decir puede apoyar el aprendizaje reflejando un contexto desde las tecnologías lo cual supone una gran ventaja, pero lo más importante que se resalta en las definiciones es cómo estas tecnologías pueden ser reutilizadas varias veces.

3.2.19 Diseño Instruccional de los Entornos Virtuales de Formación

En el ámbito educativo podemos definir el ambiente como la organización del espacio,

la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se dan en el aula. Es un entorno dinámico, con determinadas condiciones físicas y temporales, que posibilitan y favorecen el aprendizaje.

Como se mencionó anteriormente son pasos para llegar a crear el aula virtual, donde debe contener y contar con un espacio, disposición para promover al máximo los recursos didácticos a trabajar. Dentro de ello el aula se compone de bloques de aprendizaje mostrando un ambiente dinámico, se debe enmarcar por un bloque inicial donde se presente la información del curso, un bloque central de contenidos correspondiente al tema que se pretende trabajar y un bloque de cierre donde se contempla el cierre del proceso de la enseñanza aprendizaje en cuanto la lección o módulo que se imparte a través de las actividades como proceso de retroalimentación.

Según Barriga (2006) Con ello en los entornos virtuales de formación, el diseño instruccional se plantea por el desarrollo de un curso sigue un proceso, de forma consciente y no rutinaria, con el fin diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad. El disponer de modelos que guíen este proceso es de indudable valor para el docente o el pedagogo, que en muchos casos será requerido para diseñar los materiales y estrategias didácticas del curso. Es en este sentido en el Diseño Instruccional, a partir de este momento lo denominaremos con sus siglas DI (ID- Instructional Design), establece las fases a tener en cuenta en este proceso y los criterios a tener en cuenta en el mismo.

De lo anterior se puede inferir que un diseño instruccional es una creación de un ambiente de aprendizaje enseñanza, donde el factor principal son los recursos utilizados o materiales didácticos presentados, es decir el diseño de un curso que desarrolla para optimizar la enseñanza, ya que este curso debe seguir una secuencia en el proceso de aprendizaje. Lo cual ayudará al alumno a tener una guía para desarrollar ciertas actividades, donde tendrá un conocimiento más claro efectivo para lograr ciertas tareas o mejorar sus dudas frente algún

tema específico.

Se plantea entonces, que dentro del diseño instruccional se deriva modelos instruccionales tales como veremos en el siguiente cuadro comparativo, dando a conocer en qué consiste cada modelo y sus diferencias. Este cuadro toca la estructura y características puntuales de cada modelo y así saber cuál es el indicado para trabajar en el desarrollo de un ambiente de aprendizaje.

A continuación, se puede evidenciar en el siguiente cuadro las diferencias de cada modelo y ver las características fundamentales dentro del marco de los procesos de cada modelo en específico, y sus diferencias en cuanto su lista de procesos para basarse y propiciar algún método como un sistema de diseño instruccional.

Tabla 7. Cuadro de entornos virtuales de formación

ENTORNOS VIRTUALES DE FORMACIÓN		DIFERENCIAS
Modelo de Dick y Carey	Walter Dick y Lou Carey desarrollaron un modelo para el diseño de sistemas instruccionales basado en la idea de que existe una relación predecible y fiable entre un estímulo (materiales didácticos) y la respuesta que se produce en un alumno (el aprendizaje de los	En este modelo podemos ver que las actividades que se diseñan se hacen con un conocimiento previo del alumno, ya que partiendo es esto se plantean mecanismos de estímulo para los materiales didácticos. No nos habla de la evaluación ni de ningún proceso metodológico sino simplemente que se tiene

	<p>materiales). El diseñador tiene que identificar las competencias y habilidades que el alumno debe dominar y a continuación seleccionar el estímulo y la estrategia instruccional para su presentación.</p>	<p>que tener un conocimiento previo.</p>
<p>Modelo ASSURE de Heinich y col.</p>	<p>El modelo ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante. ASSURE presenta seis fases o procedimientos:</p>	<p>En este modelo podemos evidenciar que se maneja las características del estudiante y que teniendo en cuenta esto se presentan herramientas pedagógicas las cuales son de participación activa todo ello para fomentar con mayor lucidez el aprendizaje y halla variedad en ideas y soluciones a dificultades de los alumnos por ello nos habla de el “constructivismo”</p>
<p>Modelo de</p>	<p>Gagné y Briggs, siguiendo</p>	

<p>Gagne y Briggs</p>	<p>los postulados de Gagné, propone un modelo basado en el enfoque de sistemas, que consta de 14 pasos.</p>	
<p>Modelo de Jonassen</p>	<p>Jonassen (1999) presenta un modelo para el diseño de Ambientes de Aprendizaje Constructivistas que enfatiza el papel del aprendiz en la construcción del conocimiento (aprender haciendo).</p>	<p>En este modelo la diferencia marcada que se puede ver es que se maneja el aprendizaje realizando diferentes actividades. Ya que también requiere de una participación activa de los alumnos, muy similar al modelo ASSURE</p>
<p>Modelo Addie</p>	<p>Es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas.</p> <p>Análisis. El paso inicial es analizar el niño, el contenido y el entorno cuyo resultado</p>	<p>En este modelo podemos ver que el diseño metodológico es el más completo, ya que interviene un análisis, diseño, desarrollo, implementación, y evaluación. Y esto es fundamental para el buen desarrollo de actividades propuestas por el educador hacia los alumnos, y ver si se logra el objetivo principal de las diferentes actividades y si fue</p>

<p>será la descripción de una situación en este caso enfocada al fútbol.</p> <p>Diseño. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y organizar el contenido.</p> <p>Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.</p> <p>Implementación. Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los niños.</p> <p>Evaluación. Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los</p>	<p>productiva para enriquecer su conocimiento. Todo esto por medio de la evaluación.</p>
--	--

	resultados de la acción formativa.	
--	---------------------------------------	--

En este caso se escoge el modelo de **addie** ya que por las características que presenta y sus fases son propicias para el desarrollo del aula virtual y el cual nos ayudará para la creación del aula virtual.

Teniendo en cuenta las descripciones de ADDIE, y cada uno de sus paso a paso. En los cuales no se cambiarán ni se modificarán ninguno. Todos por mejorar la calidad de enseñanza de los jugadores, partiendo de que hay diversas metodologías de enseñanza en esta plataforma virtual pretenden tener un método en el cual el niño maneje de forma autónoma su aprendizaje. Todo esto con el fin de que el niño muestre un avance cognitivo más rápidamente frente a la temática del fútbol.

Dicho modelo dentro, de su proceso de variaciones genéricas que es utilizada por medio de diseños instruccionales que dan una guía descriptiva del desarrollo de las herramientas de formación es una alternativa de apoyo al desempeño eficaz.

Este modelo se enmarca con un proceso de cinco fases las cuales son análisis, diseños, desarrollo, implementación y evaluación en lo cual el aula virtual sigue este marco de lista de procesos en cuanto a su creación. Este diseño instruccional se enfatiza en la revisión y retroalimentación continua y formativa. Respeto a las cinco fases enunciadas es importante mencionar el desarrollo cada una en cuanto la construcción de este modelo a seguir apreciarlo en el aula virtual.

3.3 Marco Legal

A este respecto, la investigación de este proyecto ya mencionado anteriormente se basa en el apoyo de las tic para mejorar la enseñanza de temáticas del fútbol, en este apartado este capítulo estará basado en las leyes que rige las tic pero en el ámbito educativo, ya que sin

duda no hay leyes que rigen las TIC para el proceso de enseñanza al deporte. Por tal motivo se describirán desde la parte de la educación y cómo funcionan.

Finalmente partiendo de la importancia que posee la implementación de las TIC en la educación, en este caso en la educación física, podemos partir de la normatividad Colombiana en relación al tema.

La Constitución Política de Colombia promueve “el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia.”

3.3.1 Ley 115 de 1994. Ley general de la educación

- "La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (Artículo 5)
- Partiendo de la importancia que posee la implementación de las TIC en la educación, en este caso en la educación física, podemos partir de la normatividad colombiana en relación al tema.
- Según la ley general de educación (Ley 115) 1994, Artículo 20, donde se establece los objetivos generales de la Educación básica, evidenciando la importancia de generar espacios que faciliten el acceso a diferentes medios, en este caso el de la tecnología; Ítem “a) *Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.*”

- En relación con lo anterior y el uso de las TIC encontramos también en un apartado de los Lineamientos Nacionales de la educación física las orientaciones didácticas en la cual los ambientes son esenciales en la fomentación de actividades y aprendizajes significativos en los estudiantes, *“El espacio y su organización se vincula a la expresión de intereses y estados afectivos de alumnos y maestros. La construcción, modificación o acondicionamiento óptimo de los lugares en que se desarrolla el acto de la Educación Física, está directamente ligada a las prácticas y tiene una gran influencia en la dinámica de transformación que se está dando y proponiendo para la escuela.”*, el acoplamiento de espacios y herramientas dependiendo de las necesidades y aportes sociales aportará al crecimiento de docentes siendo ellos innovadores y al de los estudiantes como entes activos e integrales de una sociedad, partiendo de lo que se tiene y cómo se utiliza.(MEN, Lineamientos de educación física.

4. Diseño Metodológico (Actuar)

La presente investigación se fundamenta en cómo optimizar la enseñanza de las temáticas del fútbol apoyadas por las ayudas tecnológicas, en este caso el Tic con el fin de mejorar en los jugadores de esta categoría los procesos cognitivo mediante la creación del aula virtual, se toma como estudio a la población, jugadores de la categoría 2009 del **Club Deportivo Caterpillar Motor**. Dicha aula virtual se compone de recursos didácticos donde el estudiante vivencia a través de los recursos tecnológicos, por medio de la internet, en este caso la implementación de la plataforma virtual anteriormente mencionada.

Es claro que esta investigación se apoya en la parte metodológica en **el club Caterpillar motor**, ya que se propone trabajar con los estudiantes el mismo proceso formativo en cuanto a la técnica, táctica y valores de la escuela deportiva para optimizar los procesos vistos en la práctica, poder fundamentarse más la parte teórica mediante el aula virtual.

4.1 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación es de tipo cualitativa, es un método de investigación usado principalmente en las ciencias sociales que se basa en cortes metodológicos basados en principios teóricos tales como la fenomenología, hermenéutica, la interacción social empleando métodos de recolección de datos que son no cuantitativos, con el propósito de explorar las relaciones sociales y describir la realidad tal como la experimentan los correspondientes.

Se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos explorados desde la perspectiva del participante en un ambiente natural y en relación con el contexto, este tiempo de investigación fue seleccionada porque busca comprender a personas, participantes, o un grupo el cual será investigado acerca de los fenómenos que lo rodean y profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones, significados es decir la forma en que los participantes

perciben la realidad.

En base al proyecto se busca indagar con los entrenadores del club Caterpillar motor que experiencia vivenciaron frente a esta herramienta tecnológica al momento de conocerla e interactuar en cada una de las lecciones creadas del fútbol. Se presenta el aula a los entrenadores con la finalidad de que ellos ingresen a la plataforma y miren lo que está planteado teóricamente para apoyo a la práctica y saber desde sus conocimientos y perspectivas que de gran utilizada puede llegar hacer esta nueva propuesta para la enseñanza del fútbol y también explorar más este nuevo fenómeno que se presenta en cuanto a los aportes de cada uno, en cuanto la visualización que recogieron frente a esta estrategia de implementación para apoyo y guía en el desarrollo del fútbol.

Para Le compete (1995), la investigación cualitativa podría entenderse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de las observaciones que adoptan la forma de entrevista, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y videos, registros de todo tipo, fotografías, la mayor parte de estos estudios cualitativos están preocupados por el entorno de los acontecimientos y se centran en su indagación en aquellos contextos naturales.

Frente a las experiencias y vivencias entorno a la escuela se maneja la comunicación con padres basándose desde la parte de los valores y espiritual. En cuanto el entorno que se promueve la escuela se clasifica por grupo sociales de extractos altos. En cuanto al aprendizaje que imparte la escuela basándose en el método mixto donde se trabaja por un lado la parte global y analítica en las planeaciones de cada sesión, también la escuela fomenta dentro de la parte de la enseñanza actividades didácticas al final de cada mes y recuento de padre e hijo en charlas reflexivas en cuanto el entorno familiar.

La investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades,

relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular. Dicha investigación se interesa más en saber cómo se da la dinámica o cómo ocurre el proceso de en qué se da el asunto o problema. Es decir, la investigación requiere un profundo entendimiento del comportamiento humano y las razones que lo gobiernan.

La investigación cualitativa busca explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento, en otras palabras, investiga el por qué y el cómo se tomó una decisión, en contraste con la investigación cuantitativa la cual busca responder preguntas tales como cuál, dónde, cuándo. La investigación cualitativa se basa en la toma de muestras pequeñas, esto es la observación de grupos de población reducidos, como salas de clase, etc.

No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible. Es una investigación que se basa en el análisis subjetivo e individual, esto la hace una investigación interpretativa, referida a lo particular.

Con lo anterior se pretende saber por medio de este proyecto que evolución causa en la enseñanza del fútbol en cada jugador, ya que el aula virtual maneja fácilmente conceptos básicos utilizados en los espacio prácticos del entrenamiento pero que muchas veces los jugadores pueden quedar con preguntas o dudas frente algún temática abordada en los entrenamientos y su poca intensidad horaria, pero con la ayuda de la herramienta el jugador puede apoyarse en base a ella y aclarar muchos conceptos desde la parte teórica para a mejorar los procesos de aprendizaje en el fútbol.

El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus

puntos de vista, interpretaciones y significados según Sampieri (2010). El enfoque cualitativo es recomendable cuando el tema del estudio ha sido poco explorado o no se ha hecho investigación al respecto en ningún grupo social específico (Marshall, 2011 y Preissle, 2008). El proceso cualitativo inicia con la idea de investigación. Según en el libro de Sampieri.

Frente al enfoque de la investigación se relaciona con el proyecto ya que en el club deportivo Caterpillar, esta propuesta del aula virtual como método de enseñanza de las temáticas del fútbol era nueva, ningún profesor había pensado en implementar esta estrategia de aprendizaje, esto se presenta como algo nuevo frente a ellos, que a partir de ellos surge un cambio y se genera un interés querer implementa, saber hasta qué punto puede llegar a facilitar la enseñanza del fútbol.

El fundamento de la presente propuesta de investigación, donde primero se explora, luego sea hace una descripción de la población a investigar, y por último se genera objetivos y perspectivas del contexto y población a analizar por cuanto busca proporcionar una respuesta a las preguntas de ¿Cómo optimizar la enseñanza de temáticas técnicas en los jugadores del club Caterpillar Motor a través de las ayudas tecnológías? Esto quiere decir que primero se hace una indagación frente a la problemática y contexto real buscando explorar con los entrenadores del club Caterpillar motor, si hacen uso de las ayudas tecnológicas como apoyo temático para sus clases o entrenamientos, lo cual se pretende por medio de esta propuesta dar a conocer una herramienta didáctica en este caso la creación de un aula virtual donde el entrenador tiene un apoyo frente a las temáticas a trabajar. Y así optimizar el aprendizaje de los jugadores todo con el fin de mejorar algunos vacíos que pueden quedar en los entrenamientos prácticos y por las pocas horas de intensidad horaria de los entrenamientos.

Con lo anterior es primero indagar a los entrenadores como hacen uso de la tecnología que opina y piensa del tema al respecto, luego incidir en ellos de esta área que

propicien y fomenten en la clase por medio de dicha herramienta, que la implementen como recursos educativos, como herramientas de aprendizaje y comunicación, generando una modificación la orientación de enseñanza en el currículo del área de educación física, por consiguiente diseñar actividades guiadas a perfeccionar la técnica y el gesto de un deporte, se requiere de que tanto como el alumno hagan el implemento de la tecnología para desarrollar aspectos de la clases donde se evidencien las herramientas como el blog, tutoriales, foros, sesiones de actividad para mejorar temática de la clase, generando en estudiantes procesos de retroalimentación de las fallas y docente tener conciencia de las técnicas a ver y realizar se pretende que en estas clases los alumnos observen sus fallas y mejoren sus procesos de aprendizaje por ultimo Evaluar la práctica física que tuvo cada estudiantes con los apoyos tecnológicos entregados.

4.1.2 Enfoque de investigación

El siguiente enfoque de investigación histórico hermenéutico busca comprender la realidad del sujeto y lugar del contexto, buscando interpretar y comprender los motivos de la acción humana mediante procesos libres. Según Cifuentes Gil (2011) frente a los métodos de investigación cualitativa se pretende por medio de este enfoque comunicar, traducir e interpretar y comprender las acciones, mensajes, situaciones frente al contexto o población de investigación sea frente a la historia, cultura, política, filosofía o educación. En este enfoque busca comprender el que hacer, indagar situaciones, contextos, particularidades, simbologías, imaginarios, narrativas, todo con el fin de comprender la vivencia y el conocimiento del contexto de investigación.

Desde aquí se pretende contextualizar en base a lo que sucede en la población o sea en el club Caterpillar motor que se evidencia la poca intensidad horaria en los entrenamientos deportivos, lo cual puede presentarse que con las horas de entrenamiento práctico los jugadores no queden muchos temas entendidos, ya que todos los niños aprenden de diferentes

formas. Y muchas veces los profesores dan por claro que muchos jugadores comprenden todo. El proyecto tiene como finalidad ayudar a mejorar dichos aspectos, busca dar una nueva guía de metodología de enseñanza fomentada para el jugador, de igual forma desarrollando un ambiente diferente de aprendizaje. Donde el jugador puede relacionar la práctica con la teoría por medio del aula virtual y así llegar a comprender mejores conceptos del fútbol.

Partiendo con el tipo de investigación siguiendo con la metodología vemos que se entrelazan y sirven para familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa respecto de un contexto particular, indagar nuevos problemas, identificar conceptos o variables, establecer prioridades para investigaciones futuras, o sugerir afirmaciones.

En este caso se enfatiza como los entrenadores del club Caterpillar motor desde sus perspectivas, opiniones y conocimientos dentro de su metodología de enseñanza en los entrenamientos que tanto aplican como apoyo las ayudas de las herramientas tecnológicas, ya que este tipo de estudio no se presenta tan frecuentemente ya que existe poca información también respecto al tema anterior. También se quiere indagar frente a la propuesta presentada la cual va enfocada por medio de las tics a los entrenadores que es la creación de un aula virtual como un modelo de guía para fomentar el aprendizaje teórico dentro de sus entrenamientos.

La base de este proyecto es la creación de una plataforma virtual para el apoyo teórico de los conceptos del fútbol. Todo por medio de trabajos lúdicos o dinámicas montadas en esta plataforma virtual, cosas que los niños las puedan realizar y que principalmente obtengan el conocimiento claro de lo que se pretende explicar en las diferentes lesiones. Y así presentar a los entrenadores de la escuela una nueva estrategia de enseñanza aprendizaje generando un nuevo impacto en la enseñanza del fútbol formativo.

4.2 Método de investigación

Referente al método de investigación descriptiva, se destaca porque describe el significado de las experiencias vividas por una persona o grupos de persona acerca de un fenómeno el énfasis sobre lo individual y sobre la experiencia subjetiva según Maykut & Morehouse (1994), es una investigación sistemática de la subjetividad, busca conocer los significados que los individuos dan a su experiencia generando un proceso de interpretación por el que la gente define su mundo y actúa en consecuencia, este método busca ver las cosas desde el punto de vista de otras personas describiendo comprendiendo e interpretando.

Se pretende saber de la población de estudio las experiencias que vivencio frente a esta nueva estrategia el aula virtual como apoyo temático para la enseñanza del fútbol, en cuanto su organización, temas expuestos, la didáctica de los juegos el método de explicación, también desde la experiencia individual que evolución se presenta en cada uno de los jugadores frente a esta herramienta. Y también que tan factible es dicha estrategia del aula virtual en los procesos futbolísticos.

La Fenomenología Según Husserl (1959-1938) estudia los fenómenos en la forma como estos son representados en la conciencia de las personas, así como la relación que hay entre los hechos (fenómenos) y el ámbito en que se hace presente esta realidad (mente-conciencia). Se considera que lo que vemos no es el objeto en sí mismo, sino cómo éste es modificado por la intencionalidad de la persona que mira. Basándose en fenómenos tal como son experimentados vividos y percibidos por el hombre, intentando entender de forma inmediata el mundo del hombre, intenta de ver las cosas desde el punto de vista de otras personas.

Con este método se pretende saber cómo la población y contexto de estudio describen las percepciones percibida, opiniones u punto de vista por medio de la

observación que hicieron de la plataforma virtual los entrenadores del club Caterpillar motor, y así conocer desde la experiencia de cada entrenador frente a dicha estrategia o herramienta tecnológica que se crea pensando en mejorar el aprendizaje y enseñanza del fútbol con la finalidad de aportar una guía a los entrenadores para que la implementen dentro de sus entrenamientos con sus jugadores. Mejorando por medio de ella algunos vacíos que pueden quedar en los entrenamientos debido a la intensidad horaria que es muy escasa para abordar todas las temáticas. También conocer cómo ven la plataforma en el diseño del aula, la organización y explicaciones de las temáticas abordadas, también frente a la didáctica de los juegos propuestos como método de enseñanza futbolística, como implementación para fortalecer el aprendizaje teóricamente, y así poder interpretar los resultados sobre el impacto que causa dicha herramienta propuesta en cada uno de ellos, y frente al aprendizaje que se puede presentar en los jugadores. En este sentido indagar las expectativas de la población a investigar y así tener registro u evidencia del fenómeno que se presenta de la propuesta planteada, por medio del interés mediante de cada uno de ellos por medio de la observación y participación directa de la herramienta del sujeto objeto de estudio en cuanto circunstancias que se propone para propiciar un nuevo ambiente de aprendizaje por medio de la tecnología desde la parte teórica en el fútbol.

La siguiente tabla hace referencia a la metodología implantada del club Caterpillar motor, como se enuncia al comienzo del capítulo el proyecto se basa a través de los contenidos que presenta dicha tabla en cuanto la técnica y táctica, la cual es utilizada en la metodología del aula virtual.

Tabla 8. Metodología del Club Caterpillar Motor

ETAPA COGNITIVA	EDAD	CONTENIDO TECNICO-TACTICO	CONTENIDO FISICO	MES
EGOCENTRICA	6-7 AÑOS	REMATE	HABILIDADES MOTORAS BASICAS Y ESPEIFICAS.VELOCIDAD DE REACCIÓN, COORDINACIÓN HABILIDADES PERCEPTIVO MOTRICES	FEBRERO-MARZO
		CONDUCCIÓN		ABRIL-MAYO
		PROTECCIÓN		JUNIO-JULIO
		CONTENCIÓN		AGOSTO-SEPTIEMBRE
	8-9 AÑOS	COBERTURA	HABILIDADES MOTORAS BASICAS Y ESPEIFICAS.VELOCIDAD DE REACCIÓN, COORDINACIÓN HABILIDADES PERCEPTIVO MOTRICES	FEBRERO-MARZO
		DESMARQUE		ABRIL-MAYO
		MARCAJE		JUNIO-JULIO
		CONTROL ORIENTADO		AGOSTO-SEPTIEMBRE
		MAS LOS CONTENIDOS DE 6-7 AÑOS COMO OBJETIVOS SECUNDARIOS		

(Lancheros y Gracia, 2016 metodólogos del Club Caterpillar Motor)

4.3 Fases de la Investigación

A continuación, se describe la secuencia en la que se abordó la investigación, cada fase narra cómo se desarrolla desde el punto inicial hasta punto final, en este apartado se define por fases y como cada una de ella se van entrelazando para llegar a los resultados finales.

Primera fase Teniendo en cuenta que esta propuesta. Es una propuesta innovadora ya que en el ambiente profesional no se crean herramientas tecnológicas para el apoyo de la educación de los alumnos enfocados al fútbol. Partimos de un grupo focal dirigida hacia los profesores del Club Caterpillar Motor, en la sede salitre. En el cual se presentaban cuestionamientos si realizaban apoyo en las TIC, como apoyo teórico de sus clases. En lo

cual se evidencio que la gran mayoría no realizaba este tipo de herramientas hacia sus estudiantes ya que no contaban con la disponibilidad de tiempo, ni el conocimiento para realizarlas. En otros casos se veía el desconocimiento de que era término “TIC” y que nunca habían visto esto como una ayuda hacia el fútbol.

Se plantea inicialmente como proyecto en el cual se puede aplicar a la población pero por falta de recolección de datos sería algo que no era posible, de este modo se deja el proyecto como una propuesta pedagógica para los profesores que deseen aplicarla en su entorno laboral. Teniendo en cuenta que la propuesta que se realizo es netamente enfocada al fútbol. Pero se puede implementar en cualquier otro deporte.

Segunda fase fundamental de nuestra investigación fue visitar las universidades a fines donde tengan implementada la carrera de la educación física recreación y deporte para acceder o recurrir a los repositorios de trabajos de grado, para ir teniendo una base de sustentos teóricos, para tener referencia del marco de antecedentes, donde se hallaron estudios previos y datos de investigación asociados al proyecto de grado. En este sentido como primera universidad visitada es la corporación universitaria CENDA, donde no se obtuvieron ningún tipo de información debido a que los proyectos de grados del área de entrenamiento deportivo no estaban alcance de la biblioteca de la universidad, y los que están a disposición no tocaba ningún tema al fin de nuestro proyecto. Igualmente fue visitada la universidad SANTO TOMÁS donde se puede acceder a los repositorios pero con la poca fortuna de que las investigación y proyectos de grados de nuestra rama se basaban en las tic pero enfocadas a la enseñanza de estudiantes universitarios realizadas en otras ramas de la educación, se encontró una tesis donde trabajan el fútbol por medio de las tic pero dado el caso que ese trabajo de tesis no la tenía la sede de Bogotá, había sido realizada en la ciudad de Palmira valle, lo cual no había cómo tener acceso rápidamente de la tesis. Como se puede inferir no se tenía en el momento ningún apoyo de marco de antecedentes para nuestro

trabajo de investigación. Finalmente se visita la universidad LIBRE DE COLOMBIA y tenemos como resultado poca información debido a que las investigaciones no se fundamentaban a la nuestra, sus desarrollos eran con temas de las TIC en ambientes universitarios, personas que padecían de algún tipo de discapacidad, o implementan las tics pero no como proceso de enseñanza en temas al fútbol. De las evidencias anteriores se opta como recurso buscar en base de datos que facilita la biblioteca de la universidad y a través de los buscadores académicos como Proquest, Ebsco, Dialnet, Google Académico, Scielo, también fue utilizada la Cibergrafías el estudio de las referencias de los (documentos alojados en internet). Hallar autores que se asemejan a las tics en los procesos de enseñanza en la educación, fue allí donde retomamos los más asertivos para apoyar nuestro trabajo de investigación. Cabe aclarar que no existen muchas investigaciones referentes a este tema.

Tercera fase se organizan las categorías del marco teórico allí se investigó sobre los ambientes de aprendizaje, los modelos de diseños instruccionales para hacer la creación del aula virtual y así escoger el modelo instruccional indicado Podemos decir que un ambiente de aprendizaje es el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante resaltar que durante la utilización de estos ambientes de aprendizaje se deben desarrollan actividades que permiten asimilar y crear nuevo conocimiento. El ambiente de aprendizaje tiene objetivos y propósitos claramente definidos los cuales son utilizados para evaluar los resultados.

Seguido de esto el modelo de diseño instruccional se basa en la creación de un curso que es guiado por un proceso, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas, en este sentido el diseño instruccional tomado fue el modelo ADDIE, ya que es un proceso de diseño Instruccional interactivo girando en torno a desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido, donde halla creación de materiales como actividades basados en el aprendizaje y que se llevará en práctica con la participación de los alumnos. Ya teniendo claro qué

método de diseños instruccional se iba a trabajar se fue pensando en los recursos y creaciones de las OVAS y AVAS.

Estos objetos virtuales OVAS tienen como objeto el diseño y creación de los recursos en este caso las actividades con las cuales vamos a optimizar la enseñanza del fútbol como deporte formativo. Permitiendo que el estudiante tenga un recurso virtual para complementar sus saberes en la práctica deportiva del fútbol.

Cuarta fase se hizo una indagación sobre páginas gratuitas donde se fuera posible hacer la creación de la plataforma virtual (aula virtual) como: EDOOME, GOOGLE SITE, MOODLE, COURSE SITE, NEO LMS.

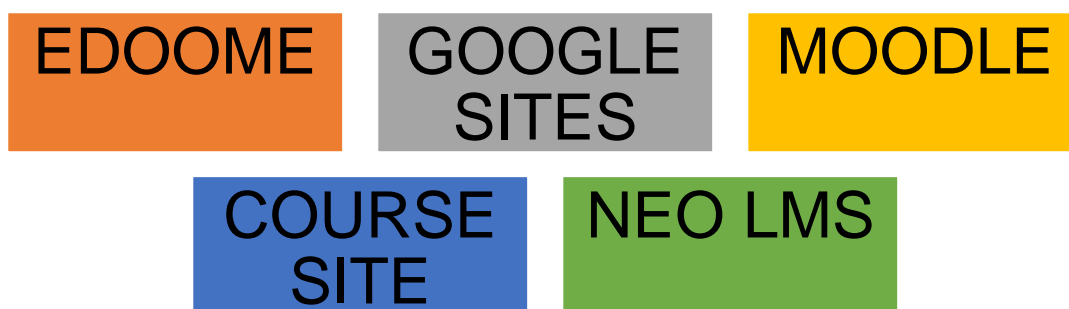


Figura 1 Plataformas para crear Aulas Virtuales

EDOOME: no se utilizó ya que es una herramienta más enfocada a creación del blogs, centrado más en textos como recursos, también porque carecía de comunicación lo que hace que no sea aplicada para el proyecto.

GOOGLE SITES: es una página que no permite el diseño avanzado de una página web (uso de base de datos y otros, No permite el ingreso de código Java, y códigos HTML y porque es una página que no tiene la opción de cerrar sesión.

MOODLE: Es una aplicación web de tipo Ambiente Educativo Virtual, ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Pero le falta mejorar su interfaz de una manera más sencilla. No es muy segura. La plataforma puede no ser relativamente fácil para muchos usuarios y presenta en su interfaz muchos anuncios publicitarios. Por tales motivos no fue la escogida.

COURSE SITE: en esta página tuvimos el inconveniente de que hicimos el debido registro pero cuando iniciamos la creación del aula página no respondía y se quedaba guardando la información, insistimos mucho en la creación del aula virtual en esta página pero finalmente no se pudo realizar. La queríamos implementar ya que era unas de las más completas por su interfaz, en lo fácil de manejar y era segura.

NEO LMS: es un sistema de gestión del aprendizaje es empleada para crear, aprobar, administrar, almacenar, distribuir, y diseñar actividades de forma virtual, es una página para crear cursos, utilizado por profesores para complementar su material de clase, en cuanto a los alumnos es una herramienta para desarrollar sus tareas o complementar sus conocimientos. NEO LMS es fácil de manejar para los usuarios, es segura, se pueden establecer conectividad incorpora un chat y es gratuita, fue así entonces la que se aplicó para nuestro proyecto, ya que es una página completa y que cumple nuestros propósitos.

Así fue como se dio esta fase en nuestro proyecto, en escoger la herramienta virtual que diera opciones en cuanto funciones calidad y seguridad y ante todo que sea complemento en la enseñanza para mejorar y complementar temas del fútbol. Se estuvo haciendo un breve espionaje en la página, mirar cómo funcionaba para ir teniendo idea a la hora de subir nuestras OVAS creadas.

Quinta fase siguiendo la secuencia fue la indagación de las múltiples herramientas existentes para dar la creación de OVAS propias, es decir las actividades para el curso. En el siguiente cuadro se mostrará la herramienta utilizada y las posibles para diseñar OVAS.

Tabla 9. Ova, Recursos para Elaboración de Actividades

HERRAMIENTA	FUNCIÓN
Educaplay	herramienta o plataforma que permite la creación de actividades educativas se destacan las siguientes: Mapas, Adivinanzas, Completar, Crucigramas, Diálogos, Dictado, Ordenar letras y/o palabras, Sopas de letras, etc.
Power Point	Se realizar múltiples acciones como puede ser insertar, diseñar, realizar transacciones, animaciones, presentar las diapositivas, revisar la ortografía, dar formato a la presentación o distintas formas de ver la presentación.
	Puede utilizarse para capturar audio y vídeo en el equipo desde una cámara de vídeo, una cámara

Movie Maker	Web, también continuación, utilizar el contenido capturado en películas propias. Se importan audio, vídeo o imágenes fijas existentes Windows Movie Maker para utilizarlos en las películas que cree.
Powtoon	Crear videos animados para presentaciones,
Voki	Herramienta para interacciones orales, permite convertir un texto en audio. Creación de avatar o personaje que creamos nosotros.
Videos Caseros	
YouTube	Plataforma más popular de video, dentro de sus funciones ofrece a los usuarios, canciones, listas de reproducciones, transmisiones en vivo, y editor de videos, da la facilidad de subir videos creados por usuarios y compartirlos.

Fuente: propia. OVAS, Recursos para elaboración de actividades.

Con la tabla anterior se pueden apreciar las herramientas utilizadas para creación de

nuestras ovas, la que tiene estrella fueron trabajadas y la que no tiene estrella es porque se pretendía trabajar con ellas, pero no por temas de toca pagar para poder tener acceso y descargar sus actividades no se pudieron implementar como OVAS.

Herramientas como educaplay, power point, powtoon, movie maker, diseño de videos caseros, YouTube fueron herramientas muy importantes para la elaboración de las OVAS, ya que tiene funciones muy dinámicas y fáciles de manejar. Y que son recursos para implementar clases didácticas por medio de juegos, videos o presentaciones animadas, esto mejora la comprensión y mejor los vacíos que pueden llegar a tener estudiantes en temas relacionados al fútbol o ya sean fines educativos.

Teniendo en cuenta para creación de las OVAS se llegó un lapso de una semana teniendo en cuenta que ya se tenía claro las temáticas a trabajar en el fútbol en este caso los fundamentos técnicos tácticos en el fútbol, fueron tomadas como temas para la enseñanza de dicho deporte temáticas de fundamentación técnica, fundamentación táctica, superficies de contacto, técnica y posiciones, por ultimo técnica individual y colectiva. Todo ese proceso fundamentado también en trabajar los valores éticos de los alumnos, se pretende que los entrenadores o profesores apliquen estas estrategias para mejorar día a día la pedagogía y la interacción con sus jugadores o estudiantes, también se aplica así entorno a la metodología trabajada del *Club Deportivo Caterpillar Motor*, escuela de fútbol formativo que asocian el deporte con los valores como fundamentos esencial del club.

Retomando lo anterior las actividades se pensaron para la población de niños en edades de 6^a 7 años fueran educativas y sobre todo divertidas dando como finalidad un aprendizaje significativo en ellos. Es importante aclarar que dichas aplicaciones anteriormente mencionadas son fáciles de manejar ya que se tenía conocimientos previos a la hora de utilizarlos.

Por consiguiente, para obtener dichos recursos se tenían que guardar en las

herramientas como nuestros usuarios y copiar el código HTML donde se puede exportar y ser pegado al curso. En cuanto las creaciones de videos se aplican en dos fases con ayuda del power point y movie maker, se hacia la presentaciones en power point y se guardan como archivos o imágenes JPE, y así se importaba a movie maker y se ponen audios y se guardan como video. De este modo fue como se dio la creación de las OVAS.

En este sentido ahora se da inicio a manejar la plataforma creada en la página NEO LMS, al empezar a crear lesiones para el curso cómo ingresar las ovas creadas, cambiar el idioma a español, cabe resaltar que mientras se obtenía información para manejar el aula se realizó la creación de los usuarios de los niños. Para la creación de los usuarios se le pide a los Padres de familia de los niños los correos electrónicos y el permiso para la participación del proyecto, de igual forma se pide de forma escrita el permiso del Club Caterpillar Motor para acceder de información, nombre del club y logos, entorno a esto tanto como el club, los padres y estudiantes dan los debidos permisos. De tal forma se da la creación de usuarios en la plataforma.

Después de ver tutoriales para manejar la página se realiza el diseño del curso donde uno era solo de fútbol y por aparte se trabajaban los valores, esto fue revisado por un experto en el área de la informática y tecnologías, donde observo y opino que los temas no tenían conexión entre sí, además que se debía tener un solo curso con varias lesiones donde cada tema tuviera protagonismo, dicho eso se hizo la correcciones para mejorar el curso y estuviera mejor organización visualmente para los usuarios. Ya este procedimiento fue más fácil ya que se tenía previo conocimiento en manejar la página. Se formó nuevamente todo el curso seguido por los pasos de la experta se rediseña un curso donde se desprenden 6 sesiones cada uno trabaja un tema en específico incorporando en cada una de ella ya los valores se ajustan las imágenes con logos del club Caterpillar y se da más vida a la plataforma importando imágenes relacionadas a los temas sus respectivas presentaciones y actividades,

todo guiado por indicaciones para que los usuarios comprendan fácilmente, cada presentación son pensadas por los niños que fueran cortas y divertidas para captar la atención de ellos. A parte de las actividades fueron creadas para que se inserten unas actividades de otros usuarios como complemento para nuestro curso., dentro de este procesos existen cursos y links de apoyo de juego referente a los temas expuestos donde el niño puede jugar.

Nuevamente la experta observa la plataforma ya organizada e indica que ya está lista para hacer uso de los estudiantes que cumplía con los requisitos previos para un ambiente de aprendizaje.

Sobre dicha validez se indica a entregar a los papás los usuarios y contraseñas para que puedan hacer uso con sus hijos de la página, se les envía un correo de bienvenida a través del curso. Y seguido a los correos personales donde se les facilita un archivo con las previas pautas al ingresar a la página, así poder acceder sin ningún problema.

Seguido de esto se mostrará un paso a paso de como ingresar a la plataforma virtual para no tener complicaciones.

4.3.1. INSTRUCCIONES PARA INGRESAR A NEO LMS

1. Ingrese al link: www.neolms.com
2. diríjase así la parte superior derecha de la página y en oprima en la opción LOG IN
3. luego se desplegara una ventana, allí en ese cuadro debe ir Caterpillar 2009

Caterpillar 2009

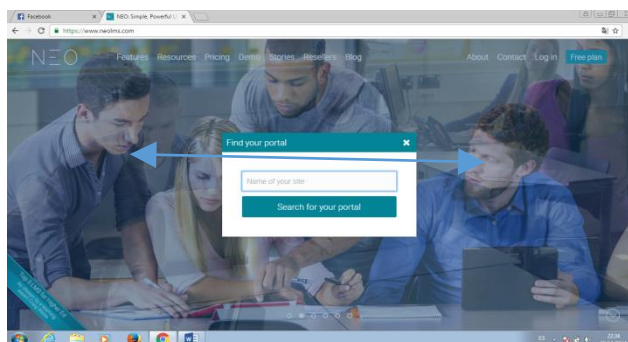


Figura 2. Usuario creado Creación propia

4. Después de ingresar con el nombre de la plataforma virtual saldrá el siguiente cuadro, debes oprimir encima del nombre.

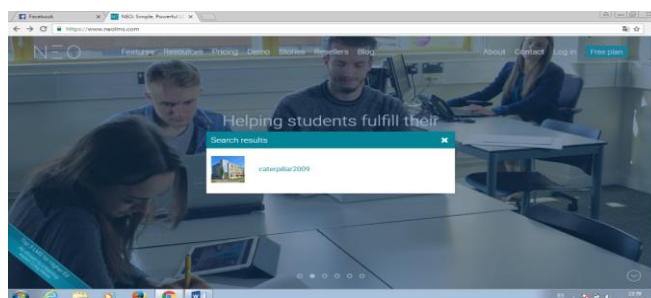


Figura 3. Nombre de la plataforma creación propia

5. enseguida se abrirla la página debes verificar en la parte superior izquierda que indique el nombre de la plataforma virtual. Seguido de eso iras al lado derecho superior oprimiendo la opción LOG IN.

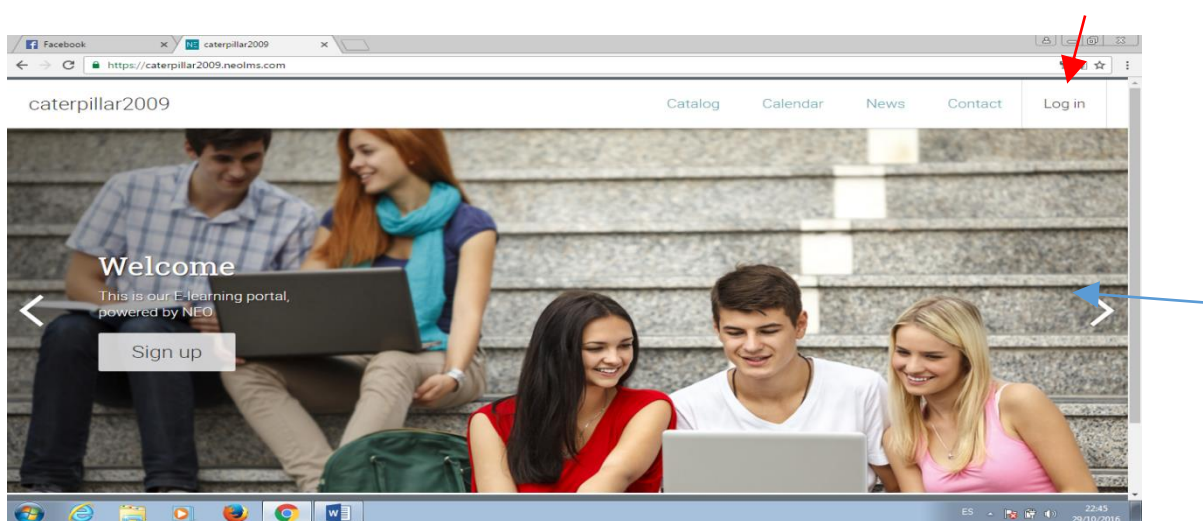


Figura 4. Bienvenida para ingresar creación propia

6. cuando oprimas la opción de LOG IN debe aparecer el siguiente cuadro donde ingresaras el ID del usuario y CONTRASEÑA del estudiante.

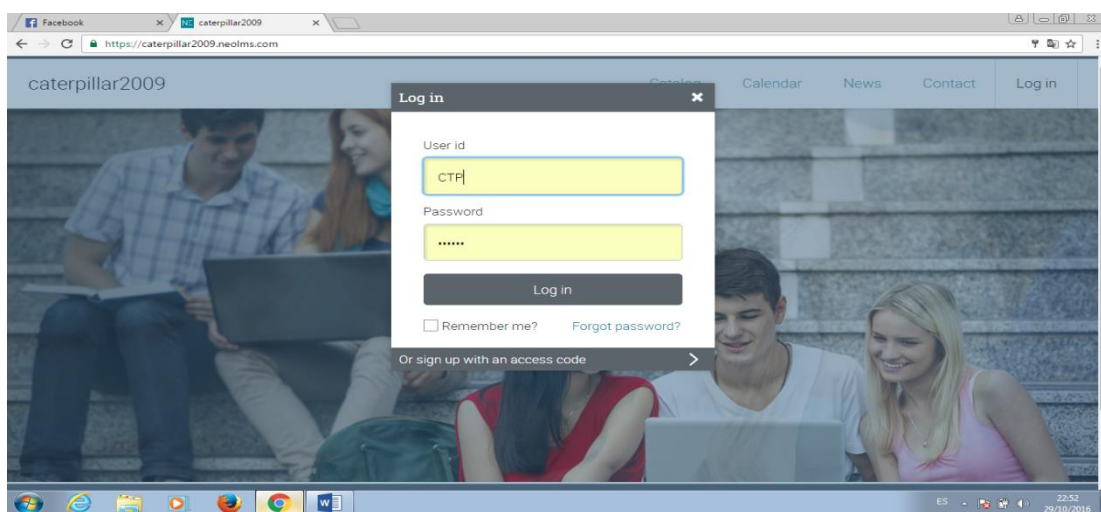


Figura 5. Log in creación propia

7. Finalmente ya puedes navegar en la página y conocer el desarrollo de las clases. No olvides cuando ya estés en navegando en la página cambiar la foto de perfil.

Los estudiantes tiene una semana donde se hacen uso de la plataforma y así se puede evidenciar que tan educativa es la creación del curso, verificando los resultados que un ambiente de aprendizaje virtual es importante para mejorar los procesos informativos ya que

es una herramienta adecuada para suplir algún tipo de vacío o para tener más claro un concepto del tema del fútbol.

Sexta fase: En la finalización del proceso se realiza un grupo focal con 6 profesores los cuales hacen parte del club Caterpillar Motor en la sede salitre, de diferentes categorías (edades). En donde dicho grupo focal iba dirigido a la pertinencia de un aula virtual para el apoyo teórico en conceptos del fútbol. Si aportaría en la parte pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños (jugadores). Todo esto para evidenciar si es acorde a la creación del aula y ver si ellos como profesores la implementarían con sus jugadores.

4.4. Población y Muestra

Se constituye de seis (6) entrenadores de diferentes categorías, uno de ellos es entrenador de arqueros del club Caterpillar motor, 5 son de sexo masculino y 1 sexo femenino; cada uno de ellos cuenta con una trayectoria de tiempo de 2 años en el proceso de entrenamiento dentro del club. En la sede donde trabajará es la sede del salitre. Los entrenadores son seleccionados de manera directa y de diferentes rangos de categorías. Para realizar el grupo de conversación frente a la propuesta de la utilización del aula virtual como apoyo a la enseñanza al fútbol.

Se escoge esta sede del salitre debido que allí labora un creador de esta propuesta donde era factible presentar esta propuesta de investigación a los entrenadores que trabajan ahí, también porque desde un comienzo se evidencia que los entrenadores no aplican este estilo de enseñanza y uno de los factores determinantes es la poca intensidad horaria de cada entrenamiento.

Se reúnen los seis (6) entrenadores en un espacio cerrado donde se presenta el aula visualmente frente de ellos y luego se indaga a través por medio de libretto de preguntas, formando una mesa redonda debatiendo sus ideas del aula virtual presentada como apoyo para la enseñanza de temáticas del fútbol todas con la finalidad de conocer las respuestas

frente la experiencia del aula, opciones u puntos de vista. Todo este proceso es evidenciado a través de un audio tomado.

4.5 Instrumentos Recolección de Datos

El grupo focal es un ejercicio para acercarse al proceso completo de la investigación, pero además debido a las dificultades de tiempo y la puesta en marcha del aula virtual, es un primer acercamiento y sensibilización con los docentes para la implementación a futuro del aula virtual en cada uno de los grupos del club en la sede salitre.

La investigación se basó a través de un grupo focal, se recolecto información a partir del grupo focal, donde se fundamenta en la recolección de datos cualitativos de forma puramente descriptiva basando en un grupo de personas enfocado a la discusión de un tema en específico. Es una reunión de varias personas o de un grupo pequeño, que pueden ser conocidos entre si y previamente animados a discutir un tema bajo la dirección o control de un moderador. La técnica de los grupos focales entendiendo como proceso de producción de significados que apunta a la indagación e interpretación de fenómenos ocultos a la observación de sentido común. Además, se caracteriza por trabajar con instrumentos de análisis que no buscan informar sobre la extensión de los fenómenos (cantidad de fenómenos), sino más bien interpretarlos en profundidad y detalle, para dar cuenta de comportamientos sociales y prácticas cotidianas. Los investigadores en ciencias sociales en general, y los investigadores cualitativos en particular, frecuentemente confían en los grupos focales para recolectar datos de varios individuos de forma simultánea; asimismo, los grupos inquietan menos los participantes, generando un ambiente que ayuda a que hablen de sus percepciones, ideas, opiniones y pensamientos (Krueger & Casey, 2000).

Los grupos focales son un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, donde se genera a partir de cada uno de ellos una reflexión provocando auto

explicaciones para obtener datos cualitativos, que se utilizan para conocer conductas y actitudes sociales, lo que ayuda a relevar información sobre una temática, obtener mayor cantidad y variedad de respuestas que pueden enriquecer la información respecto de un tema, mediante esta técnica enfocar mejor una investigación o ubicar más fácilmente un producto, obtener ideas para desarrollar estudios previamente investigados. También se dice en cuanto a la organización de un grupo focal preferiblemente debe constituirse dentro de un parámetro de 6 a 12, Según Krueger (1994), personas debido que los grandes grupos tienden a generar un ambiente donde los participantes no están cómodos compartiendo sus experiencias, opiniones, por cual es mejor es trabajar con grupo mediante a esta cantidad lo cual genere un espacio de animación frente a la temática abordada. Por lo anterior y mediante a número de veces de un grupo focal puede darse entre una vez o varias con la finalidad de encontrar los resultados congruentes de la investigación.

Mediante a las fuentes de datos de un grupo focal en su mayoría los investigadores buscan por medio de herramientas para recolectar la información puede darse por medio de grabaciones, nota tomadas por el investigador. Según (Kruger, 1994) cualquier tipo de información recolectada puede ser analizada en este caso se usa por medio de grabaciones de audio donde se indaga sobre la concurrencia de la propuesta planteada, en este caso el aula virtual como herramienta de aprendizaje en los entrenadores y jugadores del club Caterpillar motor, este tipo de recolección de datos se dice desde su teoría que se debe generar una transcripción del audio, lo cual conlleva este tipo de análisis es útil porque le permite al investigador enfocarse en la pregunta de investigación y sólo transcribir partes que ayudan a comprender mejor el fenómeno de su interés.

5. Resultados (Devolución creativa)

5.1. Técnicas de análisis de resultados

En el siguiente apartado se hace una reflexión en cuanto, como el agente promovedor del aprendizaje, en este caso los entrenadores del club Caterpillar motor da inicio a fomentar nuevas estrategias de enseñanza, utilizando las herramientas tecnológicas como apoyo para mejorar las temáticas del fútbol teóricamente aportando y entrelazando la parte práctica y haciendo de ellas dos una mejor practica en cuanto al fútbol formativo. Y así poder desarrollar en cada jugador un ambiente diferente de enseñanza, donde la didáctica, los juegos y un espacio interactivo es el factor primario para reforzar las temáticas del fútbol, en cuanto el jugador podrá tener más claridad y conciencia de los temas trabajados en los entrenamientos, y así poder responder más rápidamente en los espacios particos.

También es importante mencionar que el entrenador hará uso de un estilo de enseñanza diferente que es planteado en este proyecto, haciendo la utilización del aula virtual como guía de apoyo en conceptos y temáticas del fútbol apropiados para el desarrollo de cada jugador enriquecido desde la parte teórica del fútbol formativo.

En este proceso de técnicas de análisis se utiliza la codificación temática y categorización se hace por medio de la codificación, es un estilo en que se defiende de que tratan los datos que se está analizando, implica identificar, registrar, uno o más pasajes de un texto u otros. Codificar es indexar o categorizar el texto para establecer un marco de ideas temáticas sobre él. Se permite realizarlo de dos formas de análisis.

La primera es recuperar todo el texto codificado de la misma etiqueta para combinar los pasajes que sean, ya sea de un mismo fenómeno, actividad, explicación o de una idea, dicha forma es de recuperación siendo una forma muy útil de realizar para organizar los

datos, permitiendo al investigador examinarlos de manera fácil e estructurada.

La segunda es utilizar y realizar una lista de códigos para examinar otras clases de problemas de análisis, tales como las relaciones entre los códigos y textos que se codifican y las comparaciones de caso a caso. Se habla de un código, categoría o tema que es utilizada en diversos términos todo con la finalidad de hablar de códigos y codificación, todo relacionado con ítems, temas o categorías cada una reflejado es aspectos de la codificación.

La codificación suele verse sencilla utilizando una transcripción, haciendo posible codificar directamente a través de una grabación de video o audio partiendo de las notas de campo. La codificación se hace mejor con un archivo de texto electrónico utilizando programas de análisis basados específicamente en este tipo de trabajos. Es importante la definición de los códigos, ya que es importante escribir un tipo de memorando guía como modo de registrar una idea sobre el análisis, es importante Llevar un registro de esta índole es importante por dos razones, primera ayuda a aplicar el código de manera coherente, se puede decidir si un texto nuevo debería haber codificado realmente sin tener que volver al texto. Segunda cuando se trabaja en equipo se pueden compartir los códigos para ser utilizados. Haciendo respetivamente la etiqueta o el nombre del código, quien lo codifico, fecha de codificación, definición del código, y una nota acerca de lo que se piensa.

Mapa conceptual enseñanza

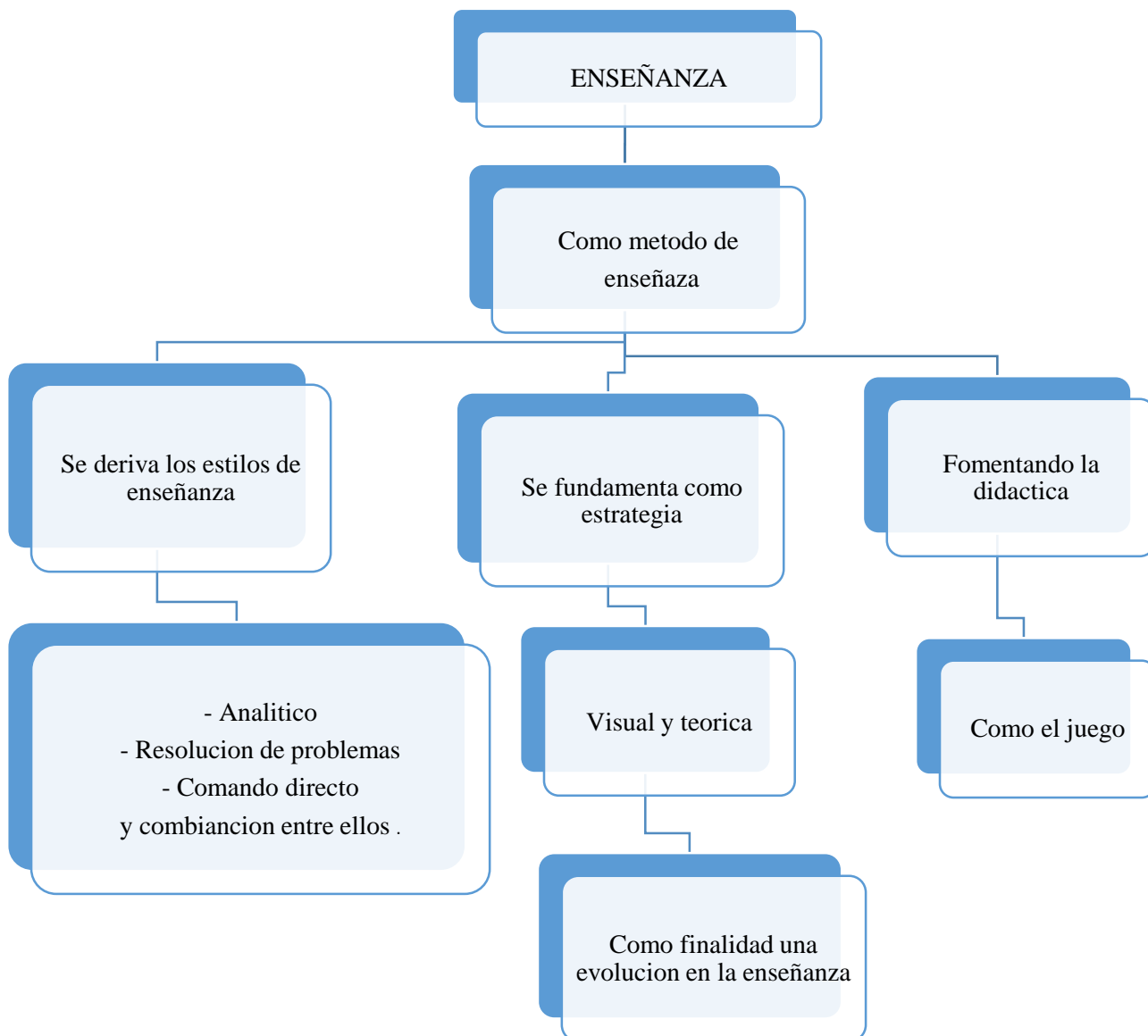


Figura 6. Mapa conceptual enseñanza Creación propia

En el anterior mapa hace referencia de la matriz categorial de la enseñanza, como primera categoría donde es realizado el mapa, y parte de ese mapa sale la discusión de los conceptos claves que se utilizó en la realización del grupo focal. Dicha matriz categorial se puede determinar en el punto de anexos.

Mapa conceptual aula virtual

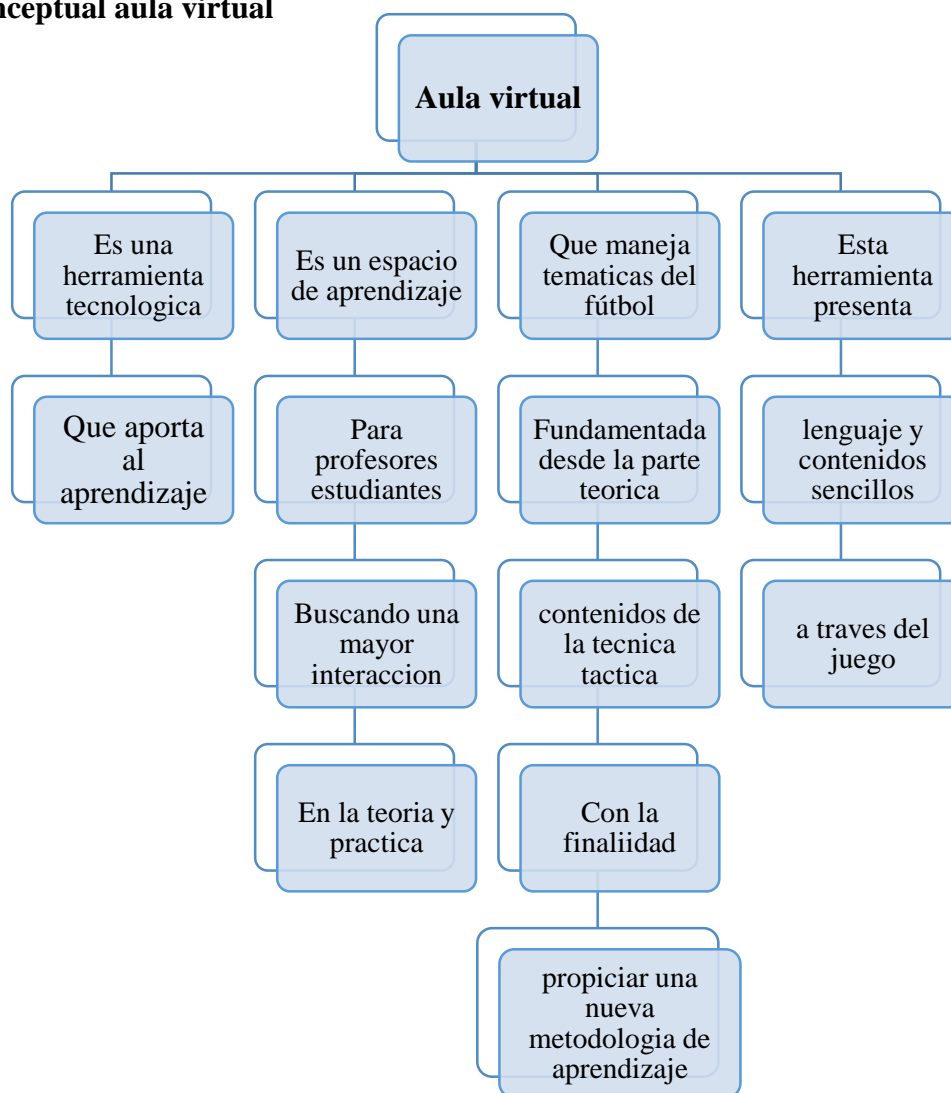


Figura 7. Mapa conceptual aula virtual Creación propia

Como se puede observar dicho mapa hace énfasis a la matriz categorial del aula virtual, como primera categoría, desde allí es realizado el mapa conceptual y en énfasis al mapa sale el grupo de discusión, donde se determinan los conceptos claves que se utilizó para la realización del grupo focal. Dicha matriz se puede determinar en el apartado de anexos.

Mapa conceptual futbol

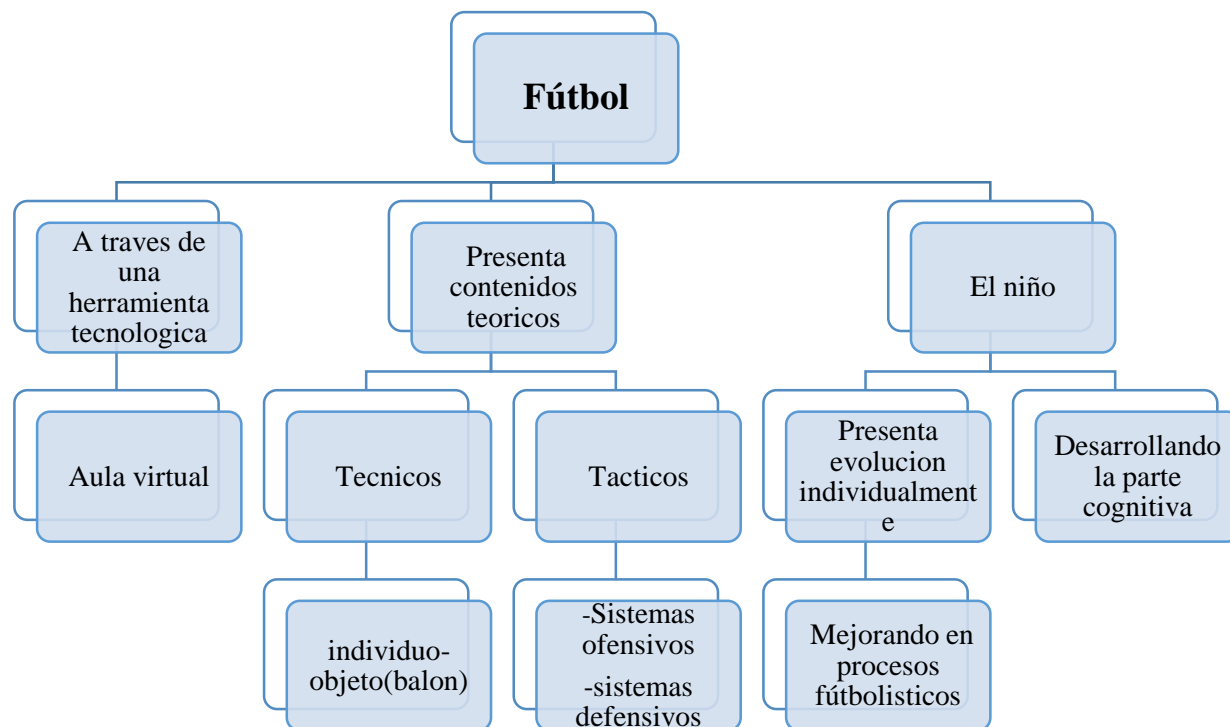


Figura 8. Mapa conceptual fútbol Creación propia

En el anterior mapa conceptual hace referencia de la matriz categorial de la primera categoría del futbol, de allí se realiza dicho mapa conceptual, y en énfasis al mapa sale de allí la discusión, donde se deriva los conceptos claves del grupo de discusión que realizo en el grupo focal. Dicha matriz se puede evidenciar en el apartado de los anexos.

5.2 Interpretación de los Resultados

Discusión

La enseñanza es la primera categoría que aportó la discusión del grupo focal mediante el uso de la matriz categorial, ya que es un concepto en el cual es el eje fundamental en la propuesta pedagógica, para los profesores el concepto de enseñanza tiene que ver con mostrar y transmitir el conocimiento a través de la experiencia, se evidencio una confusión al momento de nombrar los métodos que manejaría como educador al momento de hacer herramientas pedagógicas en el aula; pues ellos hablaban de tres estilos de enseñanza tales como el mando directo, la resolución de problemas y el analítico, primordialmente estos métodos son enfocados hacia el entrenamiento deportivo y al desarrollo de la clase práctica. Pero no es posible manejar estilos de enseñanza en el aula virtual, como el mando directo y el analítico ya que las actividades y herramientas propuestas son muy abiertas hacían en conocimiento guiado y la resolución de problemas teniendo en cuenta que se pueden manejar algunas como el descubrimiento guiado y el trabajo autónomo. Ahora bien, se ve también que se presenta un desconocimiento previo de las herramientas tales como Educaplay, Powtoon, entre otras; las cuales sirven para aportar a la enseñanza que se tiene en referente al incentivar la búsqueda de información anticipada y sobre todo el trabajo guiado. Esto se ve a modo que no se sabe que estilos de enseñanza es el apropiado para realizar actividades o herramientas para fortalecer el aprendizaje de los jugadores.

Rivilla (2014) en un artículo cita el proceso de la enseñanza enfocado al aprendizaje del deporte ya que “facilita el acceso, flexibilidad, pedagogía centrada en el educando y mejores oportunidades de colaboración.” De este modo se complementa lo que se pretende manejar como enseñanza a los jugadores por medio de la diversidad de herramientas que se tienen para apoyar y fortalecer el aprendizaje de los jugadores. Siguiendo esto, frente a el concepto que se maneja en los profesores de enseñanza. Se evidencia que están acorde a la

innovación de la tecnología, ya que de esta se entrelaza con lo que Rivilla (2014) cita frente al aprendizaje por medios tecnológicos que dice que “cada vez es más frecuente la utilización de este tipo de recursos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de diferentes niveles educativos, como medio para incrementar la motivación del jugador.” En lo que los profesores ven como un beneficio a la herramienta del aula virtual. Ya que los niños están muy metidos en la parte tecnológica y esto fortalecerá los conocimientos en la parte técnica y táctica en el fútbol.

Continuando con una de las características de la matriz que aportó el grupo focal con los profesores, se referencia el aula virtual. Teniendo en cuenta que los profesores ven el aula virtual como una herramienta pertinente de para el apoyo del aprendizaje. Del grupo de profesores podemos sacar como contundente una frase que aporta uno de los profesores en la grabación del grupo focal “un espacio enriquecedor del aprendizaje tanto para profesores y alumnos, esta herramienta está para apoyar temas, de conceptos del fútbol, aprovechando este medio tecnológico para reforzar y mejorar el aprendizaje en la parte cognitiva del deporte.” De esta manera se ve el aula virtual como productiva al momento de brindar un aporte con el aprendizaje teórico del fútbol siendo esto acorde a Horton (2000) quien en el marco teórico afirmaba que “El aula virtual debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, también debe ser un sistema adonde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje puedan tomar lugar, es decir que deben permitir interactividad, comunicación, aplicación de los conocimientos, evaluación y manejo de la clase.”. Con esto se puede evidenciar que los profesores que hicieron parte del grupo focal tienen algunas concordancias con el autor ya que los conceptos que se tiene frente al aula virtual son muy parecidos y que ambos tanto profesores como Horton ven el aula virtual como una herramienta para mejorar o reforzar las clases.

De este modo se evidencia que los profesores también mencionaron las temáticas relacionadas con el fútbol haciendo que sea fácil de comprender para alumnos fomentando una interacción por parte de videos que están establecidos en el aula virtual, también apoyan forma en la que se muestra el contenido del aula virtual ya que está enfocada a la didáctica del juego se hace más fácil para que los alumnos puedan aprender de manera teórica los diferentes contenidos del fútbol. Así como Díaz (2006) habla del “diseño instruccional se plantea por el desarrollo de un curso que sigue un proceso en el aula, de forma consciente y no rutinaria, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad.” De modo que aporta a que los profesores estén viendo el aula virtual de manera oportuna al momento de valorar la didáctica que se empleó al momento de crear las diferentes actividades ya establecidas en el aula virtual. Tal como anteriormente lo habla Díaz (2006).

Con esto se puede verificar que el concepto de aula virtual según los autores anteriormente mencionados y el concepto que aportaron los profesores en el grupo focal tienen muchos lazos de conexión, teniendo en cuenta que los profesores valoran el aula virtual como una herramienta innovadora y que brinda herramientas o actividades pueden permitir enriquecer el aprendizaje de los jugadores. También se puede observar que a pesar de la escasa información que tiene los profesores frente a las temáticas y la forma de diseñar espacios virtuales se acopla al momento de hablar como objeto principal de la creación del aula virtual.

Finalmente, como tercera característica que se dio en el grupo focal mediante la matriz es el fútbol, tema en el cual gira en su gran mayoría las temáticas que se tienen en el aula virtual. Los profesores aportaron que a través del fútbol dentro de la parte técnica y táctica del jugador se puede presentar de manera individual una evolución cognitiva, donde ellos tienen que desarrollar la agilidad y la rapidez en procesos de resolución de problemas futbolísticos, desde la comprensión de estos fundamentos. También que es propicio trabajar

la parte teórica de la técnica y la táctica del fútbol, ya que estos aspectos al ser trabajados desde el aula, pueden quedar claros estos temas, que en muchas ocasiones no se alcanzan a ser abordados a profundidad en la parte práctica, por falta de tiempo y otras dinámicas propias del club

Ahora bien, también expresan que el aula virtual enfocada al aprendizaje, puede enfocarse más en aspectos técnicos ya que la parte táctica la imprime el profesor desde su experiencia, pero que se puede trabajar aspectos frente a la táctica se pueden llevar a cabo para ver el resultado en el juego. De este modo los profesores intervienen frente a la temática de la técnica y la táctica. Pero según Zach, (1971) “Se entiende por técnica deportiva aquellos procedimientos desarrollados en general por la práctica para responder, lo más racional, a un problema gestual determinado. Puede sufrir modificaciones que corresponden a la personalidad del individuo.” Todo ello enfocado a la técnica individual y la relación que el jugador tiene con el balón. Lo cual es contradictorio a lo que hablan los profesores ya que ellos ven que la técnica se enriquece más frente a un conocimiento previo. Pero con el autor anteriormente mencionado nos habla de la importancia de la parte gestual que se tiene al momento de interactuar con el objeto, en este caso el objeto sería el balón. Partiendo de que mediante la virtualidad se pretende manejar la importancia al momento de la relación con el balón, el manejo y el control del mismo. Frente a la parte táctica los profesores dicen, que es primordial y que tiene que tener muchas más relevancia la parte de la práctica. Porque en la gran mayoría sustentan que es algo que es vivencial y que el conocimiento se adquiere a través de la práctica. Según el autor Vera J. (2008) habla que “La metodología de enseñanza de la táctica puede ser la realización de pequeños juegos individuales o en equipo. Que representan de forma más o menos reconocibles escenas de juego para la elaboración de sesiones de entrenamiento a través de los principios metodológicos más importantes del entrenamiento deportivo.” Con esto se quiere evidenciar que en muchos casos la táctica se ve

como una ejecución en la cual puede ser individual o colectiva ya que es para complementar y poner en práctica alguna acción dentro del terreno de juego. Por ello se puede decir que en las teorías que manejan los autores anteriores y los profesores que hicieron parte en el grupo focal. No hay la claridad suficiente frente a lo primordial como lo es la táctica y los desplazamientos dentro del campo y a lo cual se pretende fortalecer con más fuerza. Ya que según Zach en (1971) habla de la interacción del jugador con el objeto y los profesores del grupo focal hablan que frente a la técnica. Se le puede dar más importancia a lo que se realizó en la parte teórica que está en el aula siendo en contra de lo que afirman los profesores en el grupo focal. Y para ellos entra como rol más importante la táctica ya que la sustentan por vivencias o experiencias. Lo cual lo contradice la publicación de Vera J. de la revista Efdportes que dice que la táctica puede ser individual o colectiva y todo esto por medio de didácticas (juegos) que se pueden hacer organizadamente antes o después del entrenamiento. Tal cual como está organizada la herramienta pedagógica del aula virtual.

En este proceso se adquirió las bases fundamentales para crear dicho ambiente virtual de aprendizaje, también en la creación de las Ovas objetos virtuales para el diseño de las actividades propuesta para dicho curso que fue pensando para mejorar los procesos de enseñanza en cuanto al fútbol, aportando para que esta idea sea tomada en profesores entrenadores.

La finalidad del diseño del aula virtual es brindar apoyos didácticos a los docentes de esta rama para optimizar el proceso de enseñanza buscando la creatividad para transmitir y procesar una información así los estudiantes por medio de un entorno virtual.

Es importante decir que el trabajo de investigación realizado deja como resultado un conocimiento en la labor como docente en el buscar constantemente medios, como herramientas estratégicas a la hora de impartir una clase, facilitar el aprendizaje, ya que es importante facilitar el aprendizaje en cuanto a la enseñanza, la comunicación, en la

creatividad e innovación en un espacio de aprendizaje, que concurrentemente a diario los que se dedican a dicha labor se quedan cortos a la hora de cambiar los esquemas de aprendizaje en la educación física recreación y deporte. Es importante mencionar que este proyecto está fundamentada en el diseño de una plataforma virtual enfocado especialmente a profesores, entrenadores, estudiantes- jugadores.

Mirando así otro punto de vista por medio de este trabajo se adquiere una experiencia en utilizar los medios tecnológicos en este caso la ayuda de las TIC, tecnologías de la información y comunicación como apoyo de temas deportivos en este caso el fútbol, estas ayudas tecnológicas dejan una prospectiva muy amplia ya que normalmente ningún educador físico se atreve a cambiar los estilos de las clases, o se presta para innovar un formato de clase de manera didáctica.

Este trabajo acerca a la construcción de un nuevo conocimiento para la labor como docente ya que se tuvo que realizar el diseño de un ambiente virtual, donde se desconocía por completo sobre el tema se tuvo el reto de crear este espacio de aprendizaje ligado por medio de la informática y de las ayudas tecnológicas las TIC.

6. Conclusiones (Devolución creativa)

Al momento de diseñar las herramientas tecnológicas se evidencia que hay un gran vacío de conocimiento al momento de crear EVAs, AVAs y OVAs. Ya que se es complejo realizar este tipo de herramientas sin ningún conocimiento previo. Por los paso a paso que se deben tener para que sea apta para la realización ejecutándola con una diseño instruccional adecuado. Gracias a esas mismas herramientas se encuentran tutoriales y que con práctica se logra obtener cierto tipo de aprendizaje significativo frente al futbol. Desde la experiencia de la creación de las ovas se evidencio falta mayor capacitación en el proceso de formación de los futuros docentes.

El aula virtual se diseñó como el apoyo hacia el complemento o fortalecimiento, de distintas temáticas. Ahora bien cabe aclarar que para la creación de un aula virtual se rige en un diseño instruccional, en el cual se da el paso a paso para que un aula virtual sea productiva al momento de implementarle enseñanza, uno de los más completos es el modelo ADDIE ya que presenta 5 paso en los cuales incluye la evaluación paso crucial al momento de sumergirlo en la educación, continuando con esto al momento de buscar información actividades o herramientas para subir a la plataforma se evidencia que existe las EVAS, AVAS, OVAS. Lo cual traduce que EVA es un Espacio Virtual de Aprendizaje, en pocas palabras sería el aula virtual. Las AVAS que traduce Ambientes Virtuales de aprendizaje, que en términos generales es el diseño instruccional en este caso sería el ADDIE y las OVAS son los objetos virtuales del aprendizaje que en este caso son las herramientas que se suben al aula virtual como actividades, didácticas videos etc. El aula virtual como es un espacio de aprendizaje se rige en un conocimiento y si ese conocimiento es significativo para la persona que lo recibe de este modo todas las OVAS tienen su respectiva rubrica para tener una escala

de valoración. En el aula virtual cuenta con 5 sesiones de clase Partiendo que cada lesión cuenta con un video explicativo y 3 recursos didácticos de actividades de cada temática relacionada con el fútbol.

Ante la posible pertinencia de implementación del aula virtual en los grupos en los cuales se les dio a conocer la propuesta en su gran mayoría se mostraron interesados ya que es algo innovador y que llenaría vacíos al momento de la comprensión teórica partiendo que se tiene una motivación intrínseca. Se muestra interés tanto de profesores como de los jugadores frente a una posible implementación en sus respectivas categorías. El aula virtual apoyaría la prespecialidad de una escuela de formación deportiva, partiendo que algo muy poco trabajado en esta rama de deporte formativo. Frente a algunas temáticas que se maneja en el aula virtual, se le da más importancia a conceptos de la parte técnica ya que se fortalece de mejor forma en conceptos y formas realizadas, pero por el contrario no se ve de buena manera en la parte táctica del fútbol ya que algunos profesores se basan en la experiencia y fundamentan que es más importante implementar la táctica siempre en la práctica.

Queda como a modo de conclusión que eexiste una gran motivación al momento de tener un conocimiento previo frente al aula, sin embargo se notó una desinformación al momento de crear entornos virtuales Evas, Ava , Ovas; por ello se realiza una guía para la creación de cada una de estas herramientas (paso a paso).

7. Prospectiva

Teniendo en cuenta que este proyecto es algo novedoso y muy poco usado en el ámbito educativo. Se pretende incentivar y fomentar más el uso de las tecnologías como optimización a la enseñanza. Teniendo en cuenta que en este proyecto se realizó para el apoyo del fútbol. Lo ideal sería que futuros profesores manejen temáticas relacionadas con TIC enfocadas a cualquier actividad deportiva.

Implementar permanentemente en las diferentes categorías de Caterpillar motor para ayudar en los procesos de enseñanza de los profesores y de aprendizaje del fútbol en los niños. También que se desarrolle respetando la secuencialidad requerida para crear entornos de aprendizaje virtual.

Inculcar la formación de los niños con apoyos tecnológicos en los cuales se profundice el conocimiento de las diferentes temáticas en el fútbol o en cualquier otro deporte.

Fomentar las plataformas virtuales para que sean utilizadas, todo con el fin de enseñanza enfocada a cualquier deporte como tal.

Capacitar al docente referente a los apoyos tecnológicos para la optimización de la enseñanza en los estudiantes.

8. Referencias bibliográficas

- Adell (2004), Revista digital para profesionales de la enseñanza, temas para la educación, Webquest para aprender, recuperado de la página url:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5372.pdf>
- Área, M, (2004), Los medios y las tecnologías en la educación, Madrid: Ediciones Pirámide.
- Arévalo (2007), repositorios de objetos de aprendizaje de la universidad de Sevilla, recuperado de la página del url: https://rodas5.us.es/file/49d3f740-db07-6485-e4f6-920037b20b15/1/arevalo_scorm.zip/page_02.htm
- Belloch, C. (2012). Artículo las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.). Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Barriga (2006). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados en TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. Tecnología y Comunicación Educativa, 41. Recuperado de la url: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?11>.
- Blog Ambientes de aprendizaje (2009). Conozcamos sobre los ambientes de aprendizaje, recuperado de la url: <https://yegny.wordpress.com/>.
- Biblioteca virtual revista electrónica de educación e-innova complutense de Madrid de la universidad (2017) ISSN: 2172-9204, recuperado de la página del url:
<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/8/art529.php#.WMq8n2e1vIU>
- Cabrero J. (1998) Artículo las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje, recuperado de la universidad de valencia, Disponible en la url:
<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Cabero y Jonassen (2003), (citado en Monroy, 2010), Artículo ventajas e inconvenientes de la utilización de las tic en la educación física, tomado de la página url
<http://www.efdeportes.com/efd161/utilizacion-de-las-tic-en-educacion-fisica.htm>

- Capllonch, (2005). «Diseño de situaciones de aprendizaje mediadas por TIC en educación Física». Las tecnologías de la información y la comunicación en la Educación Física de Primaria: Estudio sobre sus posibilidades educativas. Tesis doctoral, Universidad de Barcelona.
- Casanova, G. W. (2002). Revista electrónica Redie de investigación educativa Recuperado el 11 de 04 de 2010, de la página del url: http://redie.ens.uabc.mx/vol4no1/contenido_waldegg.html
- Ciberespacio profesional, (2011). Aprende en línea, plataforma académica para la investigación, recuperada de la url: <http://normasapa.com/como-citar-referenciar-sin-autor-con-normas-apa/>.
- Cifuentes Gil, Artículo diseños de proyectos de investigación cualitativa, Buenos Aires: Noveduc. ISBN: 978-987-538-295-4. p. 168
- Colectivos de autores. (2009). Programa de Preparación del Deportista Fútbol. La Habana, Cuba. Editorial Deportes. Formación del deportista, EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, 17, N° 172, Septiembre de 2012. <http://www.efdeportes.com/>
- Colombia digital 2015, blog entornos digitales, 09 de abril del 2016, recuperado de la página del url: <http://entornosdigitalesflora.blogspot.com.co/2016/04/herramientas-para-la-creacion-de-sitios.html>
- Decreto 114 de 1995 Por el cual se reglamenta la creación, organización y funcionamiento de programas e instituciones de educación no formal. Recuperado de la página: <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=1319>
- Decreto 1850 (2002), Jornada escolar, (decreto 1850) de 2002.recuperdao de la página: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-103274_archivo_pdf.pdf
- Dodge (1995) Revista digital para profesionales de la enseñanza, temas para la educación, Webquest para aprender, recuperado de la página url: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5372.pdf>
- Eduteka (2007).artículo digital, recuperado de la página: <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>: (01 de septiembre de 2007).

- Eu-rydice (2001). Indicadores básicos de la incorporación de las TIC a los sistemas educativos europeos. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de http://books?id=tsRiwyhnq7wC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=one_page&q&f=false.
 - Eduteka. (2007). Artículo digital, Recuperado el 1 de Marzo de 2010, de <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>: <http://www.eduteka.org/PorQueTIC>
- Educación física y deporte*, 28, 41-51. Recuperado de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/2995/271>
- 8.
- E-innova (2016) la importancia de un aula virtual escolar, revista culturales E-innova Bucm, recuperado de la página del url: http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/8/art529.php#.WSOsL5I1_IU
 - Fantini, A. (2009). Los estilos de aprendizaje en un ambiente mediado por TIC: herramienta para un mejor rendimiento académico. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/19064/Documento_completo.pdf?sequence=1.
 - Fernández (1960) "El objeto de la Didáctica". En Revista Española de Pedagogía 18 del capítulo 1, recuperado de la url: <http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
 - Fernández .C (2009) El uso de las TIC en educación física. "www.efdeportes.com/año 13/nº128"
 - Grasso (2006), blog tesis de investigación La encuesta,, tomado de la página url: <http://tesisdeinvestig.blogspot.com.co/2014/06/tecnicas-e-instrumentos-de.html>
 - Groser (1982) Revista "Técnicas de entrenamiento" Ed. Martines Roca 86.
 - Guimaráes R. (2009). Revista Utilización de una Webquest como recurso didáctico para intervenir en casos de bullying desde el área de Educación Física. *Revista*.
 - Horton, W. (2000) Designing web based training Wiley Computer Publisher, New York, NY, "El aula virtual: usos y elementos que la componen." Tomado de la url:

<https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=>

-Husserl, E Zdeas, revista relativas a una Fenomenología pura y una filosofía fenomenológica.

F.C.E. México, 1949. - ctProlegómenos a la Lógica pura)), en Znvestigaciones Ldgicas.

Madrid, 1967. Tomado de la pág. 122 del url:

<http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/42218/90165>

- Según IDRD, análisis de los estilos metodológicos empleados por los docentes en escuelas de

formación deportiva avaladas por el instituto distrital para la recreación y el deporte,

recuperado de la página de la url:

[http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9076/proyecto%20final%20de%20gr
ado%202012.pdf?sequence=1](http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9076/proyecto%20final%20de%20grado%202012.pdf?sequence=1)

-Jonassen, D.H. (1994) 31 de Julio 2013"Thinking Technology. Toward a Constructivist Design

Model". Educational Technology. USA. Entornos virtuales de formación, recuperados de

blog url: <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?10>

- Morgan J. (2011). 5 de mayo del 2017, El medio de la comunicación más usado 2016, recuperado

de blog de información la url: <http://www.muypymes.com/2010/01/07/el-medio-de->

[comunicacion-mas-usado-por-los-espanoles-internet](http://www.muypymes.com/2010/01/07/el-medio-de-comunicacion-mas-usado-por-los-espanoles-internet)

- Krueger (1994). Focus groups: A practical guide for applied research (2.a ed.). Thousand Oaks,

CA, EE. UU.: Sage. Tomado de un artículo Dialnet Un Marco Cualitativo Para La

Recoleccion Y Analisis De Dato, de la url:

[file:///C:/Users/caro/Downloads/DialnetUnMarcoCualitativoParaLaRecoleccionYAnalisisDe
Dato-3798215.pdf](file:///C:/Users/caro/Downloads/DialnetUnMarcoCualitativoParaLaRecoleccionYAnalisisDeDato-3798215.pdf)

- Krueger & Casey (2000). Focus groups: A practical guide for applied researchers, articulo

paradigmas, u marco cualitativo para la recolección y análisis de datos en la investigación

basada en grupos focales ISSN: 1909-4302 (3.a ed.).Recuperado de la página del url:

<file:///C:/Users/caro/Downloads/Dialnet->

[UnMarcoCualitativoParaLaRecoleccionYAnalisisDeDato-3798215%20\(1\).pdf](#)

- Krueger (1994). Focus groups: A practical guide for applied research articulo paradigmas, u marco cualitativo para la recolección y análisis de datos en la investigación basada en grupos focales

ISSN: 1909-4302 (2.a ed.).Recuperado de la página del url:

<file:///C:/Users/caro/Downloads/Dialnet->

[UnMarcoCualitativoParaLaRecoleccionYAnalisisDeDato-3798215%20\(1\).pdf](#)

- La Junta Directiva del Instituto Colombiano de la Juventud y el Deporte, Coldeportes Tomado de la página del url: <http://ider.gov.co/deporte/deporte-formativo/ubicacion.html>

-(Ley 115) 1994, Artículo 20 Ley General de Educación. (ley 115) de 1994. Disponible en:

file:///C:/Users/HOGAR/Downloads/Ley_115_1994.pdf

- Le Compte (1995) blog investigación cualitativa, mayo del 2013, recuperado del página del url:

<http://unermbinvestigacioncualitativa.blogspot.com.co/2013/05/normal-0-21-false-false-false-es-ve-x.html>

-Lineamientos curriculares de la educación física, MEN. Disponible en:

http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_10.pdf

-Ley 181 de Enero 18 de 1995 por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf

-López E. y Sánchez M. (2009). Experiencias universitarias de innovación para la mejora de la práctica educativa en el contexto europeo. @tic. Revista d'innovació educativa, 2.

(Disponible en <http://ojs.uv.es/index.php/attic/article/view/80/117>) [Fecha de consulta: 13/06/2012]

-López E. (2009). Guía didáctica para la formación e innovación docente con blogs en el marco europeo. Sevilla: Edición digital @tres. Disponible en:

<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/775>

- Luegano .C (Blog virtual, Psicopedagoga septiembre, 2001).recuperado de la página de la url:
<http://psicopedagogiaparatodosonline.blogspot.com.co/>
- Marco legal que sustenta las tic e Colombia (2012) el tic tomado de la página blog de la url:
<http://ticcentroeducativosantateresa.blogspot.com.co/2012/04/marco-legal-que-sustenta-las-tic-en.html>
- Marshall, (2011) y Preissle, (2008). Proceso investigación cualitativa, del libro Metodología de la investigación, Hernandez Sampieri, cuarta edición ISBN: 970-10-5753-8 .
- Maykut & Morehouse (1994) documento metodología, principios del enfoque hermenéutico, recuperado de la página del url:
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/mce/bonilla_h_s/capitulo3.pdf
- Marqués, P. (1996). Artículo El software educativo Comunicación, documentos en línea, disponible: centros5. Pntic.mec.es/marque12/matem/softw.htm. Consulta diciembre, 2010.
- Raúl M. (2008). Metodología de la enseñanza del futbol, recuperado de la url:
<http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 121
- Lancheros F Y Gracia N. (2016) Metodología del Club Caterpillar Motor.
- Juliado C. (2011). Modelo Praxeologico, El enfoque praxeologico tomado de la página url:
<http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/1446/3/El%20Enfoque%20Praxeologico.pdf>.
- Monroy (2010), blog el tic en la educación, tecnologías de la información y comunicación recuperado de la página del url: <http://yonisacardoza.blogspot.com.co/2014/11/las-tic-en-la-educacion.html>
- Palomo et al. (2006), importancia de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje, tomado del blog Obolog de la página url: <http://comunidadesvirtuales.obolog.es/importancia-tic-proceso-ensenanza-aprendizaje-40185>
- Ramírez. C (2010), “Las TICS en el Aula”, NNTT, Granada. 2010

- Reparaz et al (2000). Ideas para innovar e implementar la enseñanza de la educación física mediante tics.
- Rivilla (2014) ¿mejoran las TIC el proceso de enseñanza-aprendizaje deportivo del balonmano?: introducción. En: revista internacional de Medicina y Ciencias de la actividad física y del Deporte. Vol. 18. No. 53. (enero-marzo 2014): p. ISSN 1577-0354. pág.54. 35
- Russell y Smaldino (1993). Entornos virtuales de formación, Modelo Assure tomado de la página url: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?3>
- Salinas, M. (2010). “Diseño de políticas docentes para la adopción de la enseñanza virtual. El caso de un departamento universitario”. EDUTEC-E. Revista electrónica de Tecnología Educativa, n. 33.
http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec33/dise%C3%B1o_politicas_docentes_adopcion_en_se%C3%B1anza_caso_departamento_universitario.html [Consulta: 3-02-11].Tomado de la url: http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf
- Sampieri (2010). Libro Metodología de la Investigación, investigación exploratoria, pág. 92 edición 6ª, Impreso en México.
- Servicios en línea (2006).Aprende en línea plataforma académica para la investigación 2015, recuperado de la url: <http://normasapa.com/como-citar-referenciar-sin-autor-con-normas-apa/>
- Secretaria de cultura, recreación y deporte encuesta de cultura ciudadana, tomado de la página del [url:http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/observatorio-de-culturas/encuesta-2015](http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/observatorio-de-culturas/encuesta-2015).
- Servicios TIC (2006). Aprende en línea plataforma académica para la investigación, universidad de Antioquia, recuperado de la url: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/investigacion/>
- Soto et al. (2003). Revista realidades y Retos de la Inclusión Digital. Comunicación y Pedagogía, 192. 34-40.
- Trilla, J (2003). La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y educación social.

Barcelona: Ariel Educación. Recuperado de la url:

https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_no_formal

- Vera J. Junio, (2008) Metodología de entrenamiento de las acciones técnico-tácticas del tiro a portería en el fútbol de base. Revista Digital - Buenos Aires - Año 13 - N° 121.

<http://www.efdeportes.com/>

- Willey Citado por Gómez Díaz. Elaboración de un objeto virtual de aprendizaje (ova) sobre “técnicas de facilitación neuromuscular propioceptiva”: introducción. [On-line]. Universidad De Santander, “Udes” Bucaramanga. Disponible en:

[http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/email/search/search?Query =](http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/email/search/search?Query=)

[ova&searchJournal=2&abstract=&authors=&title=&galleyFullText=&suppFiles=&discipline=&subject=type=&coverage=&indexTerms=&dateFromMonth=&dateFromDay=&dateFromYear=&dateToMonth=&dateToDay=&dateToYear=&orderBy=&orderDir=\(consultado el 15 de Abril del 2015\) Pág. 4.](http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/email/search/search?Query=ova&searchJournal=2&abstract=&authors=&title=&galleyFullText=&suppFiles=&discipline=&subject=type=&coverage=&indexTerms=&dateFromMonth=&dateFromDay=&dateFromYear=&dateToMonth=&dateToDay=&dateToYear=&orderBy=&orderDir=)

-Zach (1971). Blog entrenamiento deportivo 2010, técnica, táctica tomado de la url:

<https://entrenamientodeportivo.wordpress.com/2010/10/11/tecnica-tactica-y-estrategia/>

-Zhelyazkoz T. (2001). Bases del Entrenamiento Deportivo. Ed. Paidotribo Barcelona. 19p. tomado de la página del url: <http://www.scielo.org.co/pdf/rudca/v15s1/v15s1a08.pdf>

ANEXOS

Anexos 1

Guía Metodológica del aula virtual

Para realizar la plataforma virtual como primero se indago varias páginas donde se pudiera crear un espacio o ambiente virtual de aprendizaje promoviendo por medio de ella la enseñanza de forma didáctica e interactivamente. Se pensó en una página donde fuera fácil acceso y entendible al público, donde se pudiera manejar fácilmente. Dentro de ella que se pudiera implementar manejar subir enlaces, juegos, presentaciones, videos donde se permitiera desarrollar y distribuir cada lección del curso mediante las temáticas del fútbol por temas separados. Se escoge esta página debido que cuenta con todo lo presentado anteriormente, esta es una herramienta que presenta la interacción entre profesores- alumnos ya que cuenta con un espacio de comunicación esto quiere decir un foro chat, también es propicia porque deja implementar en ella nuevas creaciones de actividades, suprime los anuncios de publicidad.

Instrucciones para crear un aula virtual de aprendizaje en NEO LMS

Buscar en el navegador de preferencia la página Neo Lms o ingresando el link www.neolms.com, esta página se encuentra en dos versiones de idioma ingles español, la que se utilizó en el proyecto fue en el idioma de inglés.

Luego de haber ingresado a la paina del sitio web aparecerá una interfaz ya como tal de la página. Allí deberán oprimir en la parte superior el botón que está en un recuadro azul indicando y se abre un cuadro de la misma página.

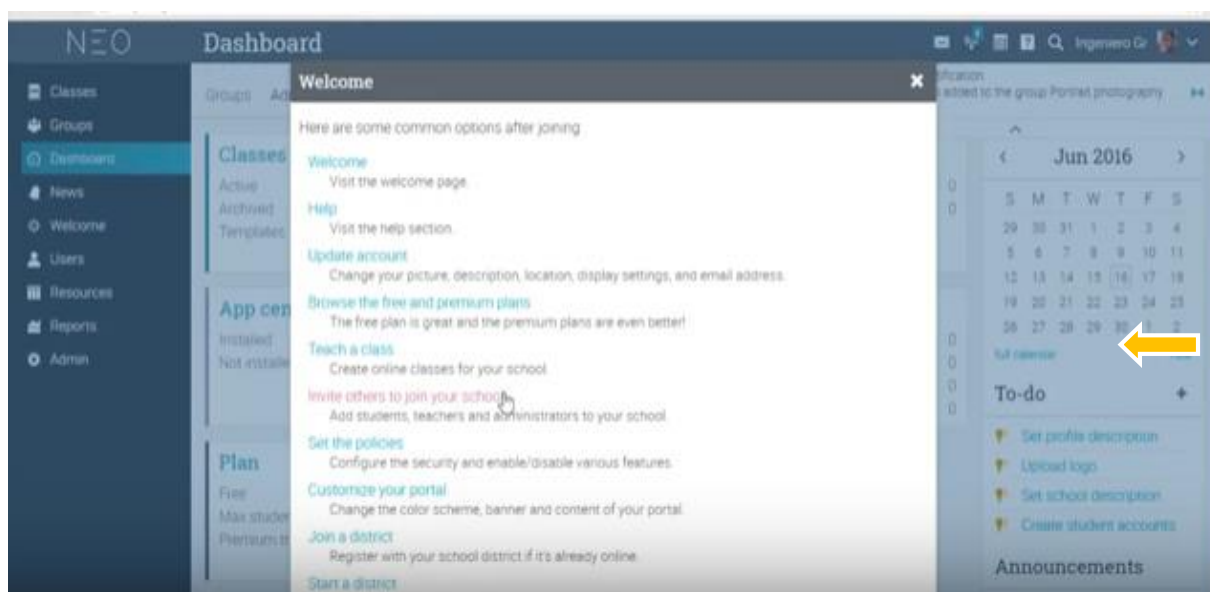
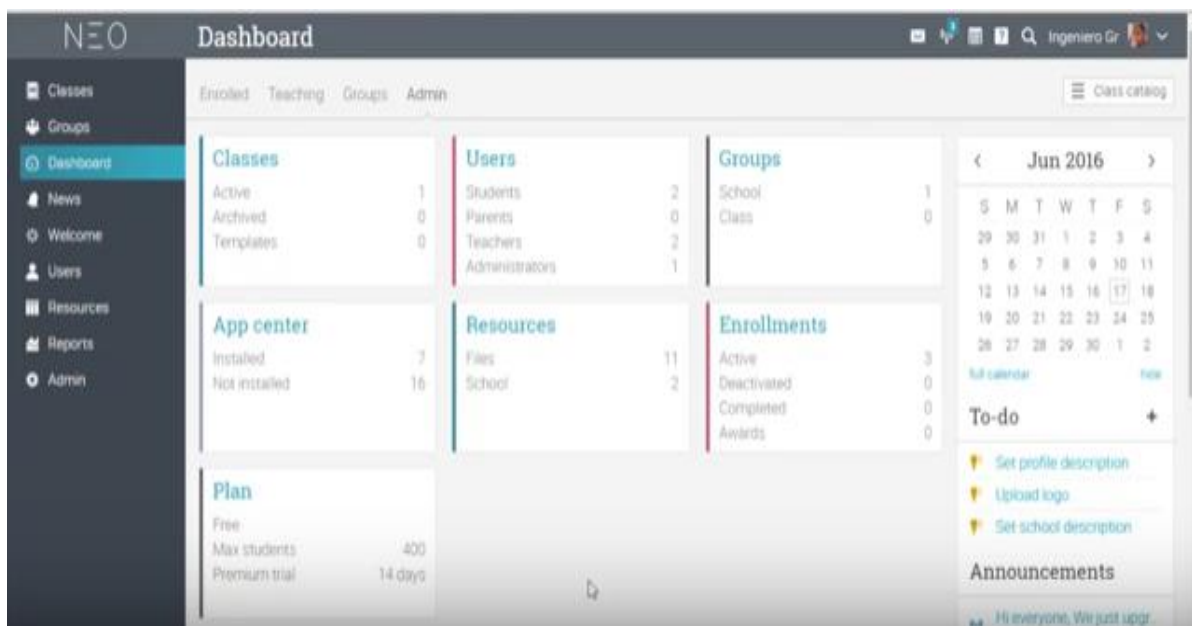
Deberán desplegar las pestañas que salen oprimiendo de todas esas debe elegir la opción enunciada en la imagen, por último ya de haber elegido la segunda opción se dirige al botón azul que sale más abajo para darle continuidad.

The image shows the NEO website homepage. The navigation bar includes links for Features, Resources, Pricing, Demo, Stories, Resellers, Blog, About, Contact, Log in, and a blue 'Free plan' button. The main content area features a large image of a woman with a laptop and a tablet. The tablet displays a testimonial about finding a modern learning solution. A blue box labeled 'FREE PLAN' is positioned to the right of the tablet. Below the main content area, a blue box labeled 'GET OUR FREE PLAN' is centered. Orange arrows point from the 'Free plan' button in the navigation bar to the 'FREE PLAN' box, and from the 'Free plan' button in the main content area to the 'GET OUR FREE PLAN' box.

The image shows the NEO sign-up form. The form is titled 'Start using NEO right away' and includes a sub-header 'Sign up for the free plan, which includes a 14-day trial of all Enterprise features.' The form fields are: Name, URL (http://.neolms.com), State (Select state), Country (United States), First name, Last name, Email, Confirm email, User ID (3+ chars), Password (5+ chars), and Confirm password. A blue 'Sign up' button is at the bottom. A blue box labeled 'SIGN UP' is positioned to the right of the form, with an orange arrow pointing from it to the 'Email' input field.

Seguido de ello se desplegara una página donde llenaran los recuadros con la información pertinente que pide la página, como correo del aula inicial del creador nombre que llevara el aula virtual entre otras. Dando finalidad en el recuadro azul.

Después se abrirá ya como tal la interfaz del aula virtual creada desplegando un cuadro de bienvenida con varias opciones de recordar para uso. Como se puede observar en el fondo toda la página esta en idioma de inglés ya por medio de ayuda de un video de YouTube podrás poner el idioma correspondiente.



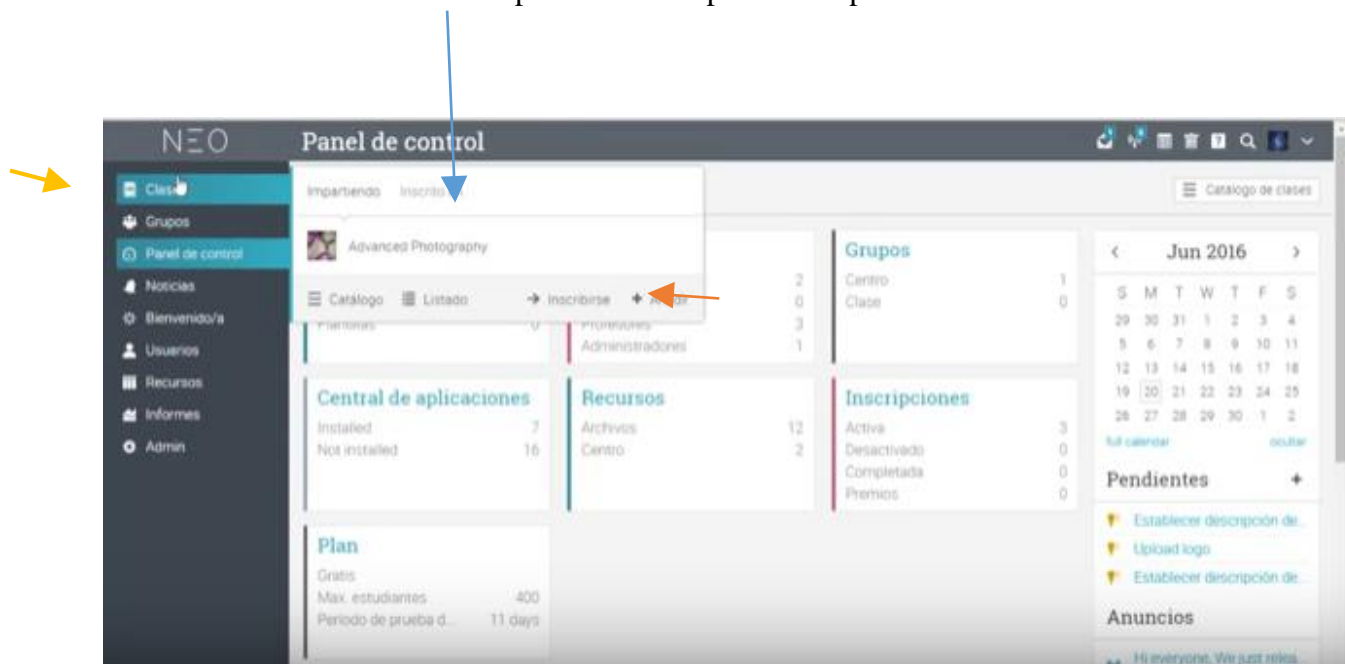
Aquí puedes ver cómo se puede observar la página recién creada, se puede detallar en la superior izquierda la barra fácil, donde puedes encontrar las opciones de clases, grupos, alarmas, usuarios etc., en la barra superior inferior se puede observar los iconos de mensaje,

buscador, notificaciones y la foto de perfil del usuario. En la parte central se encuentra varias opciones la indicada es la primera casilla denominada **CLASES** donde se trabajara toda las lecciones de clase a realizar. Ya en la parte superior derecha se puede observar el calendario lista de pendientes tipo recordatorio. Eso sería como la parte central de la creación de la página y del aula virtual ya.

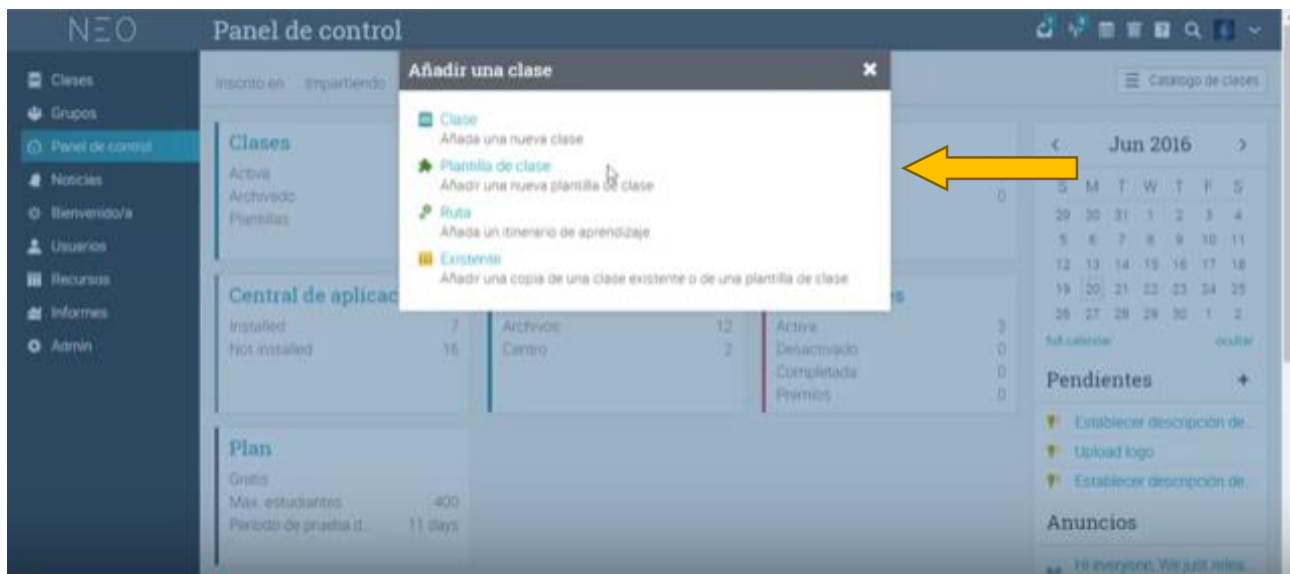
Luego viene la creación de la lección o clases a manejar o proponer en la plataforma virtual por medio del recuadro seleccionado anteriormente.

Como crear una clase en la plataforma virtual NEO LMS

Se busca en la barra fácil en la opción **CLASES**, se oprime y de esa se despliega un cuadrado en ese cuadrado en su parte inferior oprimes la opción **AÑADIR**.

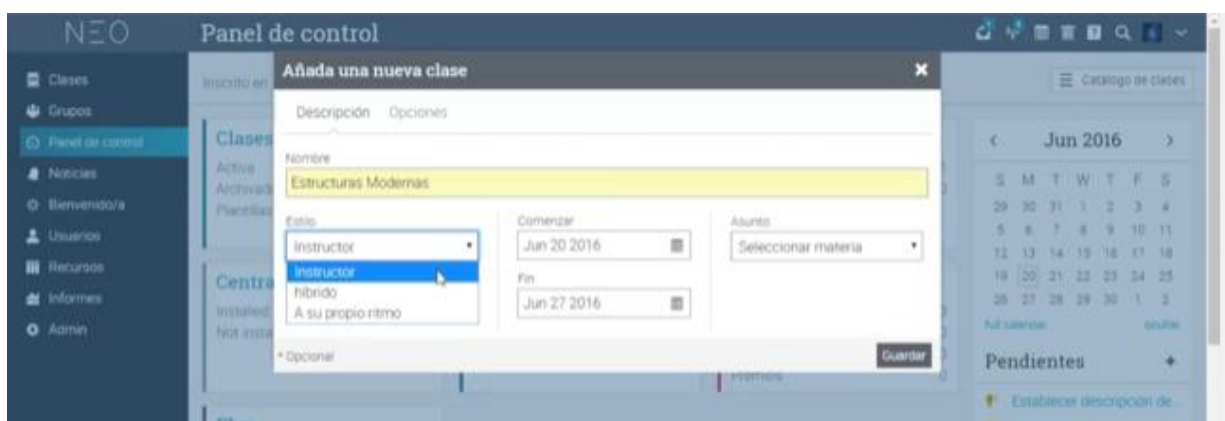


Seguido de ello aparece nuevamente un cuadro pequeño se hace clic en la primera opción que presenta que es **CLASE**

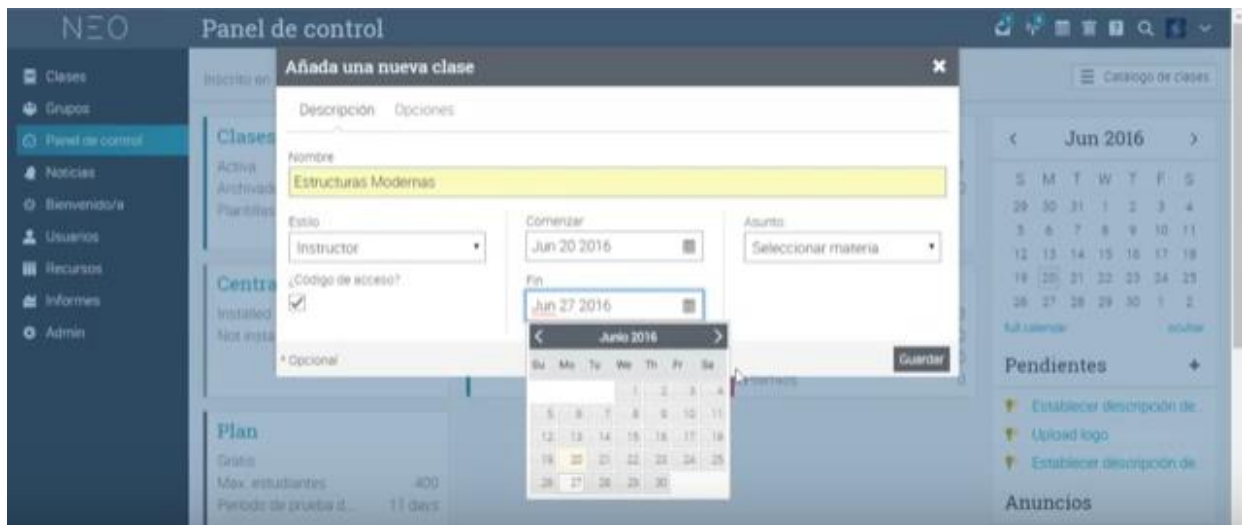


Como siguiente reaparece un cuadro donde se debe llenar la información correspondiente de la clase a crear, se pide nombre de la clase, asunto frente a la materia a trabajar, se debe establecer la fechas de inicio y límite del curso y en estilo de se debe seleccionar la opción instructor. En las siguientes imágenes se puede observar.

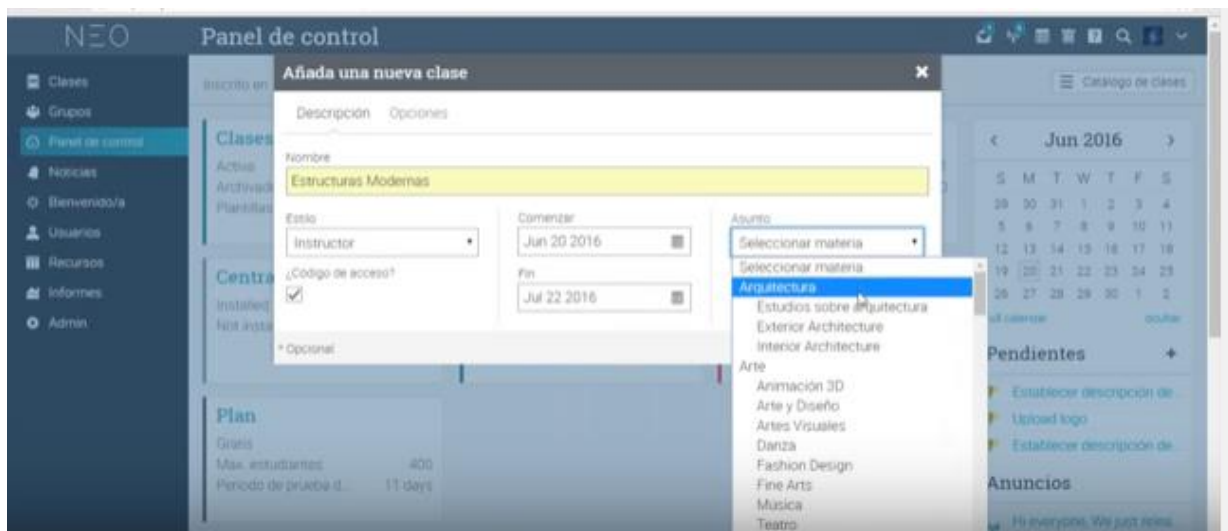
Opción 1: ESTILO **instructor**



Opción 2: establecer fechas de inicio y fin del curso



Opción 3: por último se selecciona el tema del curso o asignatura correspondiente a trabajar



Terminado todo este proceso se da inicio a darle forma a tu curso, se presenta una interfaz donde puedes darle forma a tu curso.



Referente a esta imagen aquí puedes empezar a añadir los recursos para desarrollar la clase, en la parte superior en el botón añadir, allí se puede agregar cualquier recurso didáctico a las actividades.



Luego de haber añadido una lección aparece un cuadro donde tendrá que poner el nombre o título, una descripción y finalmente tiempo de fecha límite. Como se puede apreciar en la siguiente imagen y por ultimo dan clic en guardar.



En la siguiente imagen se puede observar un ejemplo de una lección creada con su título correspondiente.

Allí se puede identificar su título y una breve descripción, también se pueden poner recursos alusivos como la imagen de bienvenida. Y así ir personalizando la plataforma virtual.

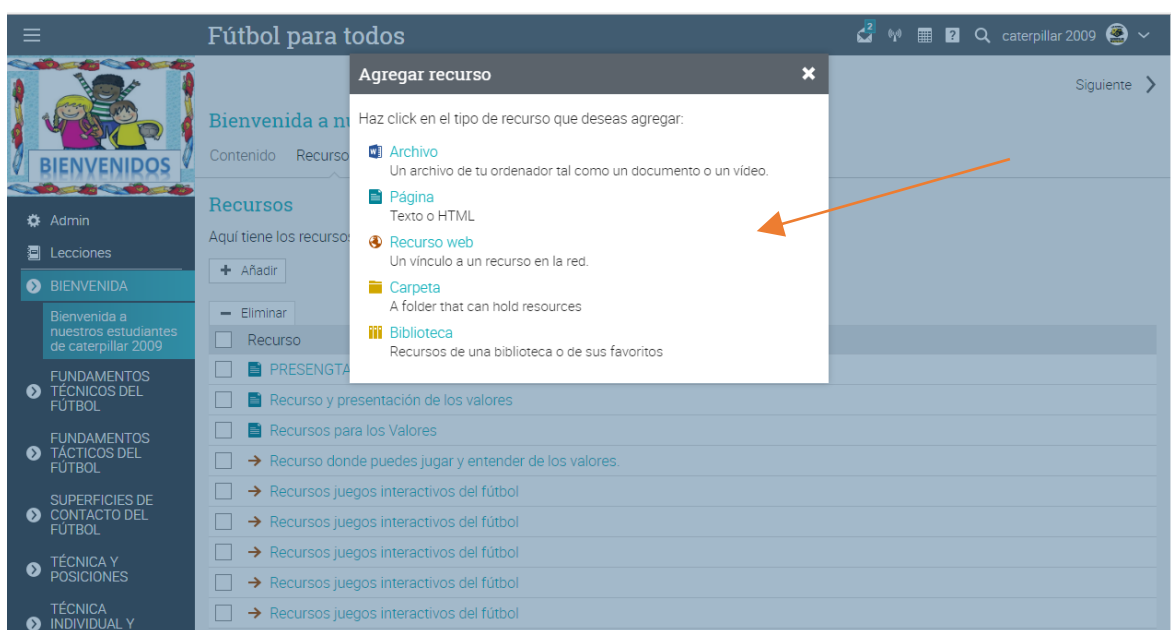


Con la imagen anterior para añadir dentro de esa misma lección un recurso didáctico o nuevas presentaciones al fin con el tema a presentar, se debe ir a la parte superior debajo de la descripción se puede encontrar los contenidos y seguido de ello los recursos donde se debe

oprimir como lo señala la flecha.

Seguido de ello se abre una nueva interfaz donde puedes añadir o eliminar los recursos creados y dentro de esta interfaz se puede evidenciar todos los recursos subidos para la lección creada.

Cuando se da clic en añadir tiene la opción de subir una serie de recursos como archivos, páginas de la web o textos HTML, recurso de la web, nuevas carpetas solo es indicar y oprimir el que se trabajara la actividad. En la siguiente imagen puedes observar.

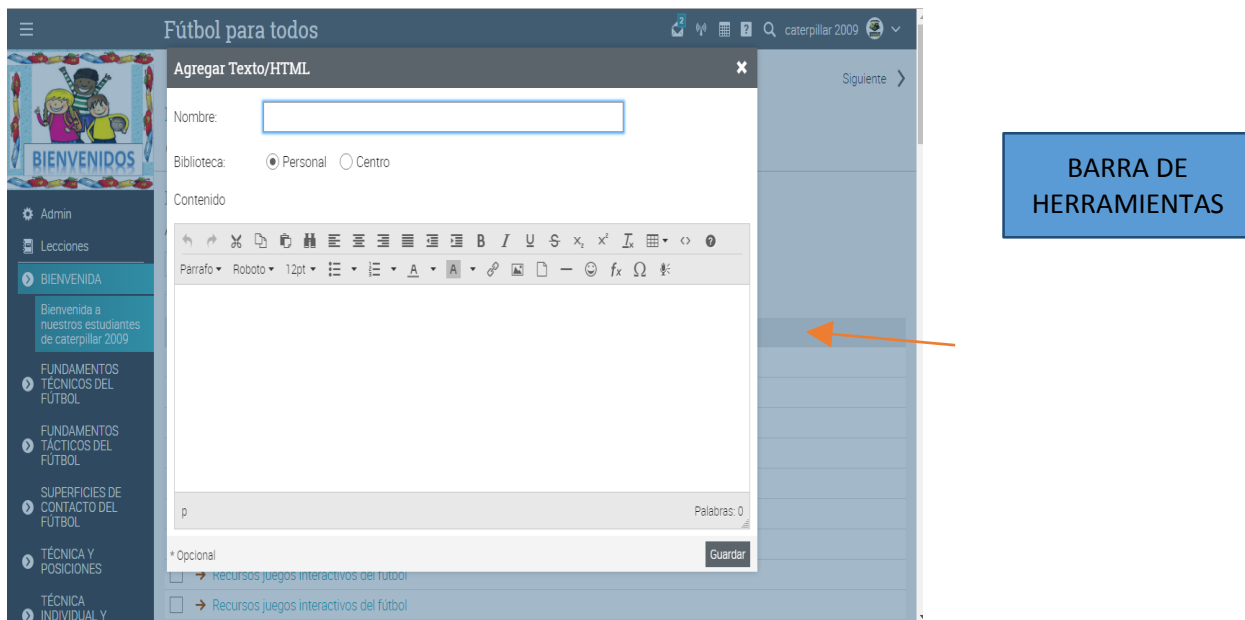


A continuación se dará un ejemplo de cómo subir un recurso ya creado, en este caso se hará por medio de la opción de una página mediante un enlace html, es pertinente aclarar que dicho recurso ya fue creado previamente donde ya se cuenta con el enlace del código html, en este caso se crea un video de presentación del curso explicando en que consiste el aula virtual.

Aparece en el siguiente cuadro después de dar clic en un nuevo recurso donde tiene que darle un nombre y pegar o subir la actividad ya sea un video, un mensaje de voz, texto, imagen, etc.

En la parte central de la interfaz se puede evidenciar que cuenta con unas barras de

herramientas, como tipo de letra, estilo, tamaño, para insertar imágenes, videos, audios, textos escritos, subir archivos, cuadrículas. Y por último debes dar clic en guardar.



Por último se obtiene en la interfaz de la lección el recurso creado anteriormente y ya se puede visualizar la actividad o herramienta que se quiere dar a conocer a través del aula.

Como recurso.



Así es como puedes crear un curso con una lección en específica a trabajar con los estudiantes, o también dentro de un mismo curso crear una lección y varias sesiones para diferenciar las temáticas a trabajar, que fue lo que se propuso en el aula virtual de caterpillar2009 para entrenadores del club Caterpillar motor, trabajar un mismo curso denominado fútbol para todos donde se despliegan dentro de la misma lección varias sesiones donde se introducción una temática específica del fútbol y cada una de ella cuenta con sus debidos recursos y actividades. En las siguientes imágenes se puede visualizar la estructura y organización planteada. En la primera interfaz dentro del curso.



Guía de Creación de los Recursos Ovas

Para la creación de cada recurso del aula se utilizan la página de educaplay, se hacen presentaciones de temas del fútbol en power point y se utiliza movie market para hacer la reproducción de video de cada presentación. También se toma YouTube para editar los videos realizados y como ultima herramienta trabajada es powton para hacer presentaciones animadas. Para acceder a educaplay, powton se debe tener una cuenta creada de usuario previamente. De igual manera para editar videos en YouTube. Aquí se presentara una breve guía para crear recursos didácticos educativos. En educaplay.

Educaplay

Luego de haber creado el usuario en educaplay se encontraran con la interfaz de comienzo en la página, así como lo muestra la siguiente imagen.



Para comenzar a crear tus recursos por medio de esta herramienta se deberá dar clic en la parte superior de la página en el botón **CREAR ACTIVIDAD**, como lo muestra la imagen, luego de ello se abre nuevamente otra interfaz donde se tendrá que seleccionar y describir el tipo de actividad a crear, se debe llenar todo lo que se pide en la página para

lograr la actividad. Teniendo en cuenta que se llenan las casillas de título descripción como lo muestra las flechas. Debajo se cuenta la clasificación de la actividad. Y ahí mismo no da la opción de escoger el tipo de actividad que se quiere crear como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas.

Crear Actividad

Tipo de Actividad

Idioma: Español

Titulo

Descripción

Clasifica la actividad

Idioma: Español

Titulo

Descripción

Clasifica la actividad

Sistema Educativo: Colombia

Curso: - Selecciona una opción -

Preescolar

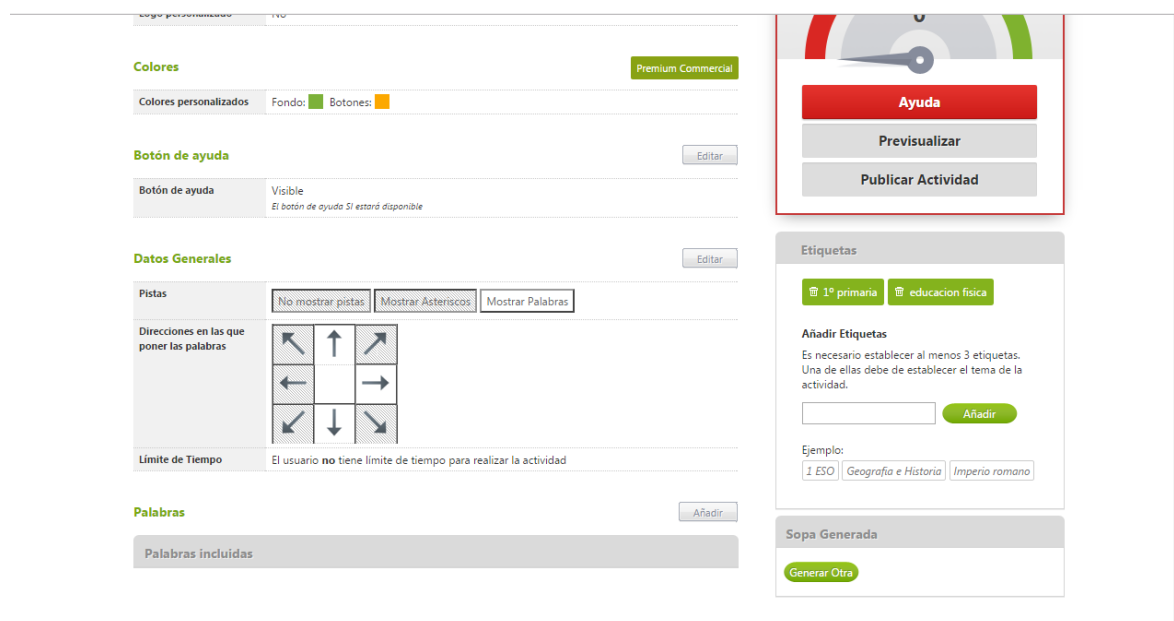
- Prejardín - Preescolar
- Jardín - Preescolar
- Transición - Preescolar

Primaria

- 1º - Primaria
- 2º - Primaria
- 3º - Primaria
- 4º - Primaria

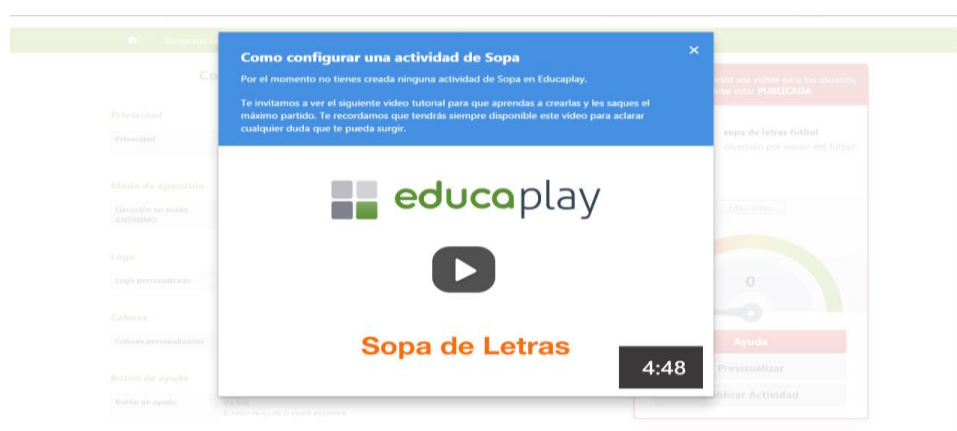
En esta parte de la imagen anterior donde se ve la clasificación de la actividad, se debe dejar la opción de Colombia y debajo se despliega una ventanita donde se debe tomar la

opción del nivel del curso a trabajar. Luego de ello se darán siguiente para continuar con el proceso. Como lo muestra en la primera imagen del botón verde en la parte superior derecha. Luego de haber llenado los ítems de la actividad escogida se abre una nueva interfaz la cual será para reorganizar la actividad y un pequeño tutorial de cómo se debe organizar y realizar la actividad. Donde el usuario deberá observar el video para llevar a cabo la organización.



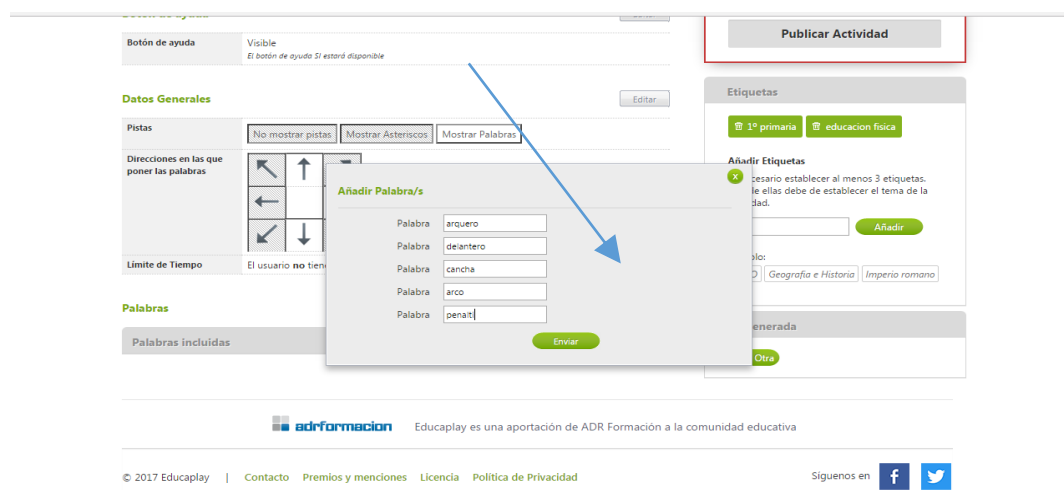
En la anterior imagen se puede detallar que es el proceso de organización mediante el video tutorial que ofrece la página.

Video tutorial

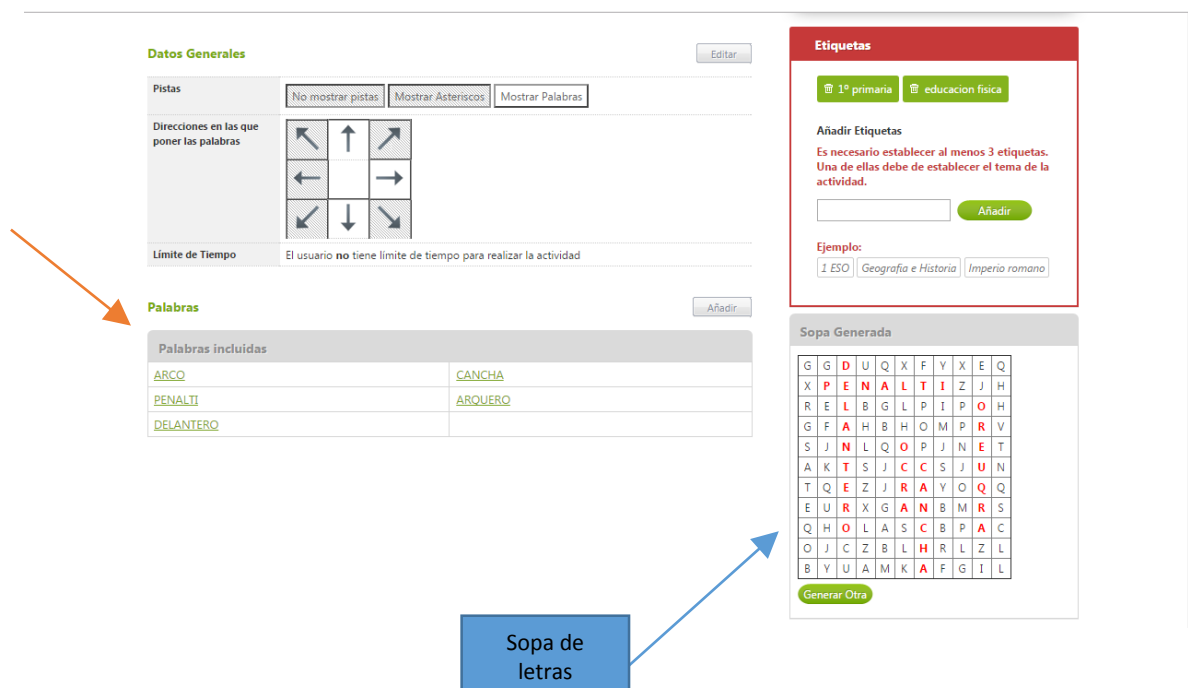


Luego de terminar de ver el video tutorial se debe organizar previamente lo requerido,

en este ejemplo se realizara una sopa de letras y mediante el video tutorial ya visto toca organizar y escribir las palabras que irán en la sopa de letras y en la posición que se organizaran en el cuadro señalado por la flecha se puede evidenciar los espacios para rellenar con las palabras que se utilizaran en la sopa de letras ya terminado de agregar las palabras oprimen en la opción enviar. Es importante aclarar que si se quieren poner más palabras la herramienta lo permite, se mostrara una previa imagen de ello.



Terminado el proceso se puede observar a través de la siguiente imagen en un cuadro las palabras utilizadas, y en un lado posterior de la página la sopa de letras ya creada.



Luego de ello se seguirá con el procedimiento de publicar el recurso creado el OVA, para eso en la misma página anteriormente en la parte derecha desde el inicio hasta el final aparecen dos recuadros grandes se pueden apreciar en las siguientes imágenes.

Configurar Sopa de Letras

Privacidad Premium

Privacidad: Pública
Visible y disponible para todos los usuarios

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO: Permitido
Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad

Logo Premium Commercial

Logo personalizado: No

Colores Premium Commercial

Colores personalizados: Fondo: ■ Botones: ■

Botón de ayuda Editar

Botón de ayuda: Visible
El botón de ayuda SI estará disponible

Datos Generales Editar

Etiquetas

Para que la actividad sea visible para los usuarios, esta debe estar **PUBLICADA**

sopa de letras futbol
diversión por medio del fútbol.

Editar Datos

51

Ayuda

Previsualizar

Publicar Actividad

Como lo indica la flecha en ese cuadro se puede tener la ventaja de visualizar la actividad y jugar.

Datos Generales Editar

Pistas: No mostrar pistas, Mostrar Asteriscos, Mostrar Palabras

Direcciones en las que poner las palabras:

Límite de Tiempo: El usuario **no** tiene límite de tiempo para realizar la actividad

Palabras Añadir

Palabras incluidas

Etiquetas

1º primaria, educacion fisica, futbol mundial

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Añadir

Ejemplo: 1 ESO, Geografía e Historia, Imperio romano

En esta imagen como indica la flecha en el cuadro allí se debe poner 3 etiquetas escritas referente al tema para poder publicar la actividad se rellena en el espacio en blanco y arriba del cuadro debe aparecer la etiqueta hecha como en la imagen lo señala la flecha amarilla, luego de poner las tres etiquetas se procede a publicar en el primer cuadro mostrado

anteriormente. Y ya está creado tu actividad en educaplay.

The image shows a screenshot of an Educaplay activity page. The main content area has a green background with the title 'sopa de letras futbol' and the subtitle 'diversión por medio del fútbol.' Below the title is a large orange button labeled 'Comenzar'. The author's name 'Autor: Carolina Pedraza' is visible. On the right side, there is a sidebar with various options: 'Imprimir', 'Pantalla completa', 'Compartir' (with a URL), and 'Insertar' (with an iframe code). A yellow arrow points to the 'Comenzar' button. At the top right, there is a blue speech bubble that says 'Educaplay sin publicidad para ti y tus alumnos' and 'Educaplay premium'. Below the speech bubble is a small green cartoon character. At the bottom of the page, there is a WordPress.com banner with the text 'Share Your Passion' and 'Get started'.

Aquí ya puede ser visualizado por el público para poder jugar en dicha actividad creada, solo es dar clic en comenzar.

A continuación se puede apreciar unas imágenes de las herramientas utilizadas para crear los elementos Ovas (objetos virtuales de aprendizaje) que se utilizaron como recursos didácticos para crear las actividades del aula virtual.

Recursos Ova (objetos virtuales de aprendizaje)

Existen diferentes herramientas tecnológicas y dentro de estos los objetos virtuales o recursos virtuales de aprendizaje, que pueden ser incrustados dentro del aula virtual como desarrollo didáctico de las actividades que se fomentan en el aula virtual, por medio del juego como recurso de aprendizaje se pueden apreciar herramientas como el YouTube, Powtoon, Power Point que fueron las más utilizadas para la creación del aula virtual. Estos recursos son de gran ayuda ya que son herramientas que están dentro de la web y pueden estar alcance de todos por lo que son gratuitas.



YouTube: es una página web especializada en contenidos multimedia donde se puede encontrar muchas utilidades, se puede encontrar información de todo tipo, esta herramienta fundamentalmente es reconocida para ver videos, publicar videos, se puede crear un usuario, también da la posibilidad de editar videos. Descargar videos, realizar tutoriales.



Powtoon: esta es una herramienta online que nos brinda el internet, su función principal es crear presentaciones animadas, o videos animados ya que esta herramienta presta un formato con mucha diversidad de contrastes y animaciones, lo cual hace que las presentaciones sean muy animadas, esta herramienta da la opción de hacer parte de ella como usuario y permite compartir las presentaciones creadas a través de código html o por alguno sitios web como YouTube, gmail, Facebook entre otras.



Power point: es un programa diseñado para realizar presentaciones mediante diapositivas animadas por medio de texto, esquemas, imágenes, audios, con este programa se pueden realizar diversas diapositivas, ya sea usando las plantillas que posee el programa, o diseñando las propias, adecuadas a las necesidades que necesitemos.

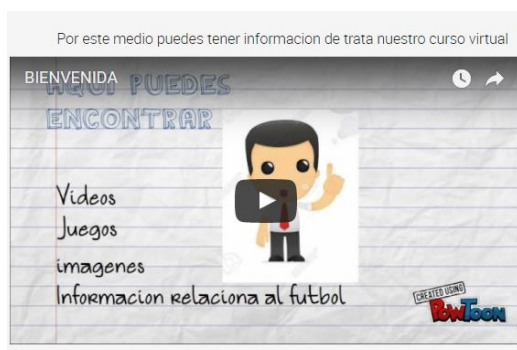
Guía del aula virtual

Dentro de la propuesta de la creación del aula virtual como se indica se fue creada en la página Neo Lms esta aula virtual está compuesta por un curso llamado fútbol para todos de ese curso se derivan las lesiones, como la bienvenida, los fundamentos técnicos del fútbol, fundamentos tácticos, superficies de contacto, técnica individual y por ultimo técnica individual y colectiva.



Como se puede observar las siguientes imágenes se muestra las lesiones de todo el curso a trabajar en el aula virtual cada una de ella comprende su presentación en específico y sus correspondientes actividades.

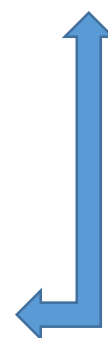
A continuación se puede observar cómo se presenta cada lesión y la información pertinente de brinda videos cortos explicando cada temática a trabajar.



Las imágenes corresponden a la bienvenida del cómo se puede observar es a través de

presentaciones animadas por la herramienta de powtoon. Aquí se presenta información básica del curso, en que consiste, porque medios se va realizar las actividades.

También se presenta este curso en base a la metodología que se trabaja en el sitio de contexto en este caso el club Caterpillar motor donde se retoma la metodología utilizada, y que es apropiada para la creación del aula virtual dentro de ella también se trabaja aspectos relacionados a los valores y que por medio de juegos son abordados aportando para el trabajo en equipo frente al deporte del fútbol.



Lesión fundamentos técnicos

Dentro de la segunda lesión llamada fundamentos técnicos del fútbol, presenta un contenido de explicación a en cuanto que son los fundamentos técnicos a través de un video de presentación a la temática. Como se puede evidenciar en las siguientes imágenes.

En cuanto los recursos a trabajar en esta lesión los recursos son con juegos educativos como se puede apreciar a través de la imagen, se utiliza una actividad de sopa de letras para evidenciar procesos básicos de la explicación de los fundamentos técnicos. La sopa de letras muestra conceptos básicos recogidos de los videos de la explicación, esta actividad cuenta con un tiempo y su puntaje.

Recursos



Así se puede evidenciar la secuencia de cada lesión cuenta con 3 juegos de diferentes procesos y finalidad pero siempre juegos fáciles y comprensibles para los niños.

Fundamentos tácticos

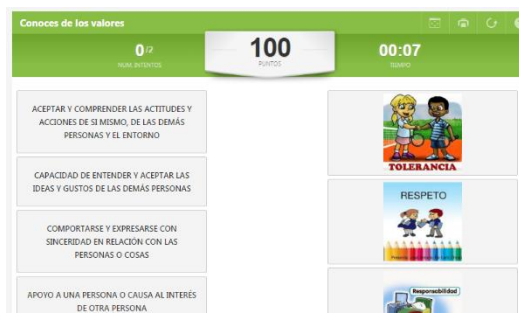
En cuanto esta lesión se compone de su video explicativo de dicho fundamento basándose en una presentación de modo de video, enunciando conceptos básicos.



En cuanto a los recursos de esta lesión se componen por actividades mediante el juego de

conceptos de a táctica expuesta en las presentaciones anteriores.

Recursos



Aquí puedes observar unas de las actividades que son de descifrar palabras claves, y en la siguiente relacionar el enunciado con la imagen presente.

Lesión de superficies de contacto

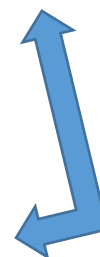
Aquí presenta una breve argumentación sobre cuáles son las superficies de contacto, mostrando la parte del cuerpo con la cual se debe utiliza, también se presenta un video alusivo a las superficies de contacto.



En cuanto los recursos de esta lesión se presentan por medios de juegos donde el estudiante tenga que diferenciar las superficies de contacto y reconocer la parte del cuerpo con

la cual es propio el movimiento. También se puede observar la sopa de letras de conceptos puntuales

Recursos



Lesión de técnica y posiciones

En cuanto a la presentación de la lesión de la técnica y posiciones se utiliza todo, por medio de videos sencillos donde se obtenga un significado claro de los conceptos de técnica y posición, en esta lesión se toma un video de la realidad de un grupo de estudiantes que aprenden a conocer la técnica y las posiciones al juego.



Como se observar todas las explicaciones del aula virtual para realizar las actividades son mediante videos o presentaciones animadas, utilizando conceptos claves y muy puntuales, entendibles para el lenguaje de los niños.

En cuanto los contenidos en todas las lesiones se trabaja 3 actividades todas son por medio

del juego, en este caso se aborda desde crucigramas, también busca algunos jugos el reconocer la imagen frente a una posición específica dentro del campo del juego



Recursos

Técnica individual y colectiva

Se fundamenta en recopilar los procesos de la técnica individual y colectiva en esta lesión busca que el niño reconozca fácilmente las posiciones adecuadas dentro del cancha de fútbol y frente a la técnica diferencie conceptos. Toda esta explicación está realizada por medio de videos.



EXPLICACION DE LA TECNICA INDIVIDUAL Y COLECTIVA MEDIANTE PRESENTACIONES

En cuanto los recursos utilizados como logro evidenciar durante toda la guía de explicación de lesiones se fundamenta en actividades mediante el juego propiciando así un mayor interés en los niños, dando explicaciones breves y detalladas de lo más importante de cada temática todo con el fin de mejorar los procesos de aprendizaje en temáticas del fútbol

teóricamente.

Recursos



En las siguientes imágenes son los recursos utilizados son juegos donde el estudiante debe reconocer el concepto y su fundamento frente la posición del cuerpo, también las posiciones más expuestas en el campo de juego como técnica colectiva en equipo de trabajo.

Dando finalidad con las lesiones del curso se demuestra que cada lesión presenta una breve explicación todo mediante videos o presentaciones animadas todo con la finalidad de llamar la atención del estudiante a la hora de interactuar con la página del aula virtual, se presenta dentro de cada lesión de curso 3 actividades por cada una de ellas donde se trabajan crucigramas, sopa de letras, relación de palabras, relación de imagen oración, descubrimiento por imágenes, todos estos recursos son juegos didácticos para ayudar en el aprendizaje significativo teórico del fútbol, como se observa todos los juegos son creados por la página de educaplay, cada uno de los juegos se califica a través de puntaje de con un valor numérico de cero a cien (0-100), también presenta el número de intentos y el tiempo que gasta para resolver cada actividad, frente a los contenidos al inicio de cada recurso se presenta un breve anunciando y descripción de la actividad.

En cuanto el método de evaluación se realiza por medio de rubricas por cada lesión

donde se obtiene los resultados y la evolución concurrente de cada estudiante frente a este medio y proceso de enseñanza.

Por medio de estas rubricas de evaluación respecto al proceso de aprendizaje mediante el aula se puede determinar qué tan fructífera se presenta en los procesos de aprendizaje frente a las temáticas del fútbol desde la parte teórica, aquí se puede visualizar la evolución de los jugadores frente a las actividades propuestas mediante los juegos didácticos.

1. Evaluación: fundamentación técnica				
INDICADORES	Superior	alto	Medio	Bajo
Tiene claridad frente a los fundamentos técnicos del fútbol -Reconoce los conceptos básicos de la sopa de letras, acertando con 7 respuestas buenas -Recuerda fácilmente por medio de imágenes conceptos claves de la técnica. -Relaciona más de 5 conceptos con oraciones e imágenes alusivas a la técnica. -felicitaciones logras lesión articulando todas las actividades con un porcentaje de 8				

2. Evaluación: fundamentación táctica				
	superior	alto	medio	bajo
INDICADORES				
<p>Reconoce fácilmente los fundamentos tácticos del fútbol</p> <p>-Coincide con más de 5 preguntas en la sopa de letras asertivas a la táctica.</p> <p>-desarrolla y reconoce 7 principios ofensivos</p> <p>-reconoce más de 6 conceptos de los principios defensivos.</p> <p>-felicitaciones logras lesión articulando todas las actividades con un porcentaje de 8</p>				

3. Evaluación: superficies de contacto				
	superior	alto	medio	bajo
INDICADORES				
<p>Tiene claridad y reconoce rápidamente todas las superficies de contacto.</p> <p>-diferencia las diferentes superficies de contacto.</p>				

<p>-reconoce más de 5 superficies de contacto. Y las aplica con su cuerpo.</p> <p>-tiene conciencia más de 7 superficies de contacto para en el juego.</p> <p>-felicitaciones logras lesión articulando todas las actividades con un porcentaje de 8</p>				
--	--	--	--	--

4. Evaluación: la técnica y posiciones				
INDICADORES	superior	alto	medio	Bajo
<p>Diferencia la técnica a las diferentes posiciones.</p> <p>-reconoce más de 5 posiciones</p> <p>-sabe y desarrolla 6 posiciones dónde debe ir un jugador en el campo de juego.</p> <p>-felicitaciones logras lesión articulando todas las actividades con un porcentaje de 8</p>				

5. Evaluación: técnica individual y colectiva				
INDICADORES	superior	alto	medio	bajo
<p>Tiene conceptos claros de la técnica individual y colectiva.</p> <p>-demuestra claridad en 5 conceptos</p> <p>-reconoce a través de imágenes las principales posición en colectivo</p> <p>-interioriza las principales superficies de contacto a utilizar más para un remate</p> <p>felicitaciones logras lesión articulando todas las actividades con un porcentaje de 8</p>				

Anexo 2

Matriz de Análisis de datos

Hechos concurrentes	Categoría	Sub categoría	explicación
<p>P1:1Si el aula virtual sirve de apoyo para nuestra enseñanza a este deporte</p> <p>P1:14bien estructurada es sencilla fácil, es fácil de entender tiene contenidos básicos del fútbol.</p> <p>P1:9importante trabajar esta aula virtual en mi categoría primero porque es sencilla es didáctica.</p> <p>P1:24evolución de las competencias a jugar pienso que técnicamente si es apropiada.</p> <p>P1:27Yo utilizaría un método analítico que permita al chico interiorizar los</p>	Enseñanza	<p>Estilos,</p> <p>Estrategias,</p> <p>didáctica,</p> <p>juego</p>	<p>Como se puede observar dentro de estas categorías la enseñanza dentro del proceso educativo en el club es importante los profesores explican los estilos de enseñanza y métodos que desarrollan en sus clases, como el analítico, resolución de problemas, comando directo y en muchas ocasiones la combinación entre ellos para sí llegar a promover el aprendizaje del fútbol, reconocen el aula virtual como una estrategia nueva, visual enfocándose en la parte teórica, apoyándose en la didáctica como lo es el juego, donde es supremamente importante en edades tempranas</p>

<p>fundamentos tácticos.</p> <p>P2:53 Bueno para nada es un secreto que el juego en las edades iniciales es supremamente importantes.</p> <p>P2: 55 del juego si facilita en cierta medida nuestro trabajo pues ya que los niños se interesan más.</p> <p>P2: 60 eso me parece interesante lo del aula virtual se manejan con juegos didácticos.</p> <p>P2:63 estos juegos se están trabajadas la técnica y la táctica.</p> <p>P2:66 gusta trabajar los diferentes estilos de enseñanza me gusta combinarlos.</p> <p>P3:83 Si ya que a estas edades los niños aprenden más fácil por medio del juego.</p>			<p>y también para mejorar los temas del fútbol como la técnica y táctica y así desarrollar más el interés del niño. De este mismo modo permitir dar a conocer una estrategia de enseñanza diferente como un aula virtual, para que los profesores o entrenadores la apropien como una estrategia de enseñanza.</p>
---	--	--	--

<p>P3: 86 En estilo de enseñanza la resolución de problemas.</p> <p>P4: 104 van a ver cosas de los demás estilos de aprendizaje que me van ayudar a fortalecer la clase como tal entonces no me enfocaría en uno solo sino en varios.</p> <p>P4: 112 juegos que son buenos pero sería una interacción más de gestos técnicos.</p> <p>P4: 120 va hacer más fácil enseñarle al ya que tiene un conocimiento previo a lo que se va hacer.</p> <p>P5: 121 Claro que si apoyaría, porque es una manera totalmente diferente de enseñar y muy viable.</p> <p>P5: 127 también es muy necesario la utilización de</p>			
---	--	--	--

<p>diferentes medio para la enseñanza.</p> <p>P5: 133 Aplicaría la resolución de tareas para fomentar en los niños como solucionar problemas.</p> <p>P5: 134 tiempo real, con juegos aplicados a la realidad.</p> <p>P1: 3 este aula sirve como estrategia más que todo para la parte teórica, el aula da más claridad.</p> <p>P1: 15 más que todo es una herramienta estratégica que permite aprender de manera visual.</p> <p>P6: 172 entonces el comando directo.</p>			
<p>P1: 11 terminología o términos y conceptos básicos del fútbol es de gran ayuda para esta edad.</p>	<p>Aula virtual</p>	<p>Herramienta, tecnológico, aprender, teoría, lenguaje</p>	<p>Es importante resaltar el auge de las herramientas tecnológicas en este caso el aula virtual como un espacio enriquecedor del aprendizaje tanto para</p>

<p>P1:29 En esta aula virtual tuvieron un buen diseño me gustaría ver la futuro que sea una aplicación.</p> <p>P1:32 que me gustaría que tuviera esta aula virtual que permita ver los nuevos métodos del fútbol.</p> <p>P1:37 aula hace esa interacción que sea ese aprendizaje viso manual computador y niño.</p> <p>P1:5 El aula es clara se entiende la temática es una herramienta que sirve tanto a los chicos.</p> <p>P1:2 claridad a temas de manera teórica puesto que nuestra mayor parte de trabajo es práctico.</p> <p>P1:20, entonces es una herramienta que sirve tanto para el docente como para el chico.</p> <p>P1:4 fútbol a nivel teórico</p>			<p>profesores y alumnos, dicha herramienta puede ser utilizada para apoyar temas, de conceptos del fútbol, aprovechando de este medio tecnológico para reforzar y mejorar el aprendizaje en la parte teórica de dicho deporte. Esta herramienta es propicia ya que se manejan lenguajes sencillos frente a temáticas relacionadas con el fútbol haciendo que sea fácil de comprender para alumnos fomentando una interacción viso manual, entre el sujeto y objeto en este caso el niño y el computador y como herramienta un aula virtual, que por su nivel teórico y por su estructura enfocada a la didáctica del juego se hace más fácil para que los alumnos puedan aprender de manera teórica los diferentes contenidos del fútbol y así propiciar una</p>
--	--	--	--

<p>por su estructura que es didáctica y así es más fácil para que los chicos puedan aprender.</p> <p>P1:35aprendizaje viso manual práctico el niño aprende de manera sencilla y eficaz.</p> <p>P1:36 por medio de su mirar y le hace más fácil aprender mirando e interactuando.</p> <p>P1:10es innovadora es tecnológico y segundo porque da claridad de entender.</p> <p>P1:13Si esta aula virtual es una herramienta para el docente para el chico también.</p> <p>P1:15más que todo es una herramienta que permite aprender de manera visual.</p> <p>P1:16aprendizaje más significativo es más</p>			<p>nueva metodología, con la finalidad de darle nuevas ideas de enseñanza al profesor. Esta aula virtual es una herramienta para el profesor y alumno dándole un toque de innovación a la enseñanza para contenidos del fútbol, esta herramienta tecnológica fortalece el aprendizaje desde la teoría llevándola a la práctica ya que se ve claramente que la página presenta una organización, y manejo de temas. Enfocados al fútbol. Es importante aclarar que el aula se enfatiza como un medio de apoyo para el profesor que quiera innovar dentro de la enseñanza.</p>
--	--	--	--

<p>concreto, es una nueva metodología.</p> <p>P1:17aprenda de manera teórica los diferentes contenidos del fútbol de una manera más sencilla.</p> <p>P1:19interactuando con esta herramienta, lo cual hace esto que el chico se lleve una idea clara.</p> <p>P1:34Si claro el chico aprende de varias maneras y formas el aula virtual.</p> <p>P1:40por eso está aula virtual es muy importante para el chico.</p> <p>P2:41Yo creo que es una herramienta la cual nos puede ayudar a desarrollar diferentes conceptos.</p> <p>P2:43una herramienta que nos permite, nos facilita sobre todo la parte teórica los conceptos con los chicos.</p>			
--	--	--	--

<p>P2:44El lenguaje las temáticas y objetivos son coherentes entre sí.</p> <p>P2:52aula virtual aclara ciertas momentos del fútbol que en si son sencillos bueno estarlo trabajando con los niños.</p> <p>P2:49ciertas cosas que ellos desconocen entonces pues por el aula virtual aclara muchas partes.</p> <p>P2:74Yo estoy de acuerdo y me parece que la parte teórica es importante pero en ciertas edades.</p> <p>P2:75porque si son niños de 5-6 años le va trabajar parte teórica en el fútbol es muy difícil.</p> <p>P2:76que el niños pierda el interés entonces en estas edad no están importante la teoría.</p> <p>P2:78mediante los</p>			
--	--	--	--

<p>ejercicios mediante las planificaciones les incluye les adapta la teoría.</p> <p>P2:79ejercicios pero pues si pero ya trabajar la parte teórica en el aula me parece que ya debe ser en ciertas edades.</p> <p>P3:87No le cambiaría nada me parece que es una buena herramienta.</p> <p>P3:80Si porque la parte de conceptos facilita el aprendizaje.</p> <p>P3:89 después de que el niño tenga un buen desarrollo motor si se le enseña todo teórico.</p> <p>P4: 99Si es bastante importante acerca al chico y que aprenda el porqué de cada cosa.</p> <p>P4:91El lenguaje siempre si va dirigido a los pequeñitos es óptimo pues</p>			
---	--	--	--

<p>lo van entender.</p> <p>P5: 122 para que los niños por el medio tecnológico el cual se usa en este tiempo para todo.</p> <p>P5: 126 Me parece propicio porque ellos están muy conectados a este medio tecnológico.</p> <p>P5: 128 Si fortalecen y se ve claramente que la página presenta una organización, manejo de temas.</p> <p>P5: 129 y herramientas necesarias para su mayor entendimiento.</p> <p>P5: 130 Por supuesto que sí, es muy necesario la parte teórica en cualquier ámbito del fútbol.</p> <p>P5: 137 Desde mi punto de vista es bastante importante la parte teórica.</p> <p>P5: 139 técnico para así</p>			
---	--	--	--

<p>tener mayor eficacia y por el aula se podría lograr este objetivo.</p> <p>P6: 140 Como profesor el aula virtual apoyaría la enseñanza en las diferentes temáticas del fútbol.</p> <p>P6: 141 creo que si más hoy con el auge de las herramientas virtuales creo que se podría darse.</p> <p>P6: 142 buen uso de estas herramientas para apoyar nuestra labor del fútbol.</p> <p>P6: 145 lenguaje sea entendible como las temáticas pero creo debería diferenciarse.</p> <p>P6: 147 va depender mucho de eso si se entiende lenguaje las temática.</p> <p>P6: 148 por el hecho de que si bien es una herramienta fundamental</p>			
--	--	--	--

<p>en estos tiempos.</p> <p>P6: 151 contenidos dentro de la herramienta se tornan muy densos entonces sería muy difícil.</p> <p>P6: 154 Debo decir entonces que las herramientas pedagógicas están siendo muy bien utilizadas.</p> <p>P6: 155 para fortalecer y propiciar aprendizajes sobre conceptos del fútbol en los niños.</p> <p>P6: 158 cierto esta herramienta esta para apoyar el aprendizaje de conceptos del fútbol.</p> <p>P6: 159 parecen estar más orientados a los profesores que a los niños entonces podría tenerse en cuenta esos factores que está en el aula virtual.</p> <p>P6: 170 va estar orienta el</p>			
--	--	--	--

<p>aula virtual si en mi caso fuera para la categoría 2008 2009.</p> <p>P6:161teoría o la práctica no se pueden mostrar o optimizada como generalmente se aborda.</p> <p>P6: 167teoría es apenas algo que está escrito como poder estar en el aula virtual.</p> <p>P6:168sin duda pueda ayudar de alguna manera en el aprendizaje de conceptos ideas y nociones en el niño.</p> <p>P6:175Debo decir que está organizada la herramienta que se utilizó para que el aula virtual.</p> <p>P6:174guiado a través de videos que yo pueda mostrar dejando ciertas cosas que les permitan a los estudiantes aprender.</p>			
--	--	--	--

<p>P6:184el aula virtual, va depender mucho de cómo este orienta el aula virtual.</p>			
<p>P1:8Yo manejo la categoría infantil niños de edades aproximadamente 10 años.</p> <p>P1:23puede haber una evolución pues en la capacidad individual del chico.</p> <p>P1:18donde muestra videos importantes donde puede mejorar su parte técnica mirándolo.</p> <p>P1:21Pues técnicamente si es apropiada, pero para la etapa o para la tácticamente no mucho.</p> <p>P1:22que está el profesionalismo del profesor usando su método táctico.</p> <p>P1:26 técnicamente si es apropiada se genera</p>	<p>Fútbol</p>	<p>Técnica, táctica, niño</p>	<p>El fútbol se trabaja desde la técnica y táctica del alumno donde se debe evidenciar de forma individual, una evolución cognitiva enfocada al fútbol, además ellos tienen que desarrollar la agilidad y la rapidez en procesos futbolísticos. Por eso se dice que sería propicio trabajar estos aspectos dentro de un aula virtual ya que por medio de ella, los aspectos teóricos del fútbol pueden quedar claro muchos temas que en muchas ocasiones no se alcanzan a ser abordados en la parte práctica, apoyando así el proceso de enseñanza Se dice que esta herramienta como eje de aprendizaje puede abordarse más en aspectos técnicos ya que la parte táctica la</p>

<p>cambios se genera una evolución.</p> <p>P1:28 más que todos técnicos del fútbol que desarrollen su creatividad mediante actividades lúdicas.</p> <p>P2:42que se manejan en el fútbol, a trabajar desde diferentes perspectivas diferentes valores.</p> <p>P2:54fundamentales en los niños entonces haber tomado como eje transversal esta herramienta.</p> <p>P2:57Bueno yo creo que la parte técnica, táctica es bueno trabajarlo en edades más avanzadas.</p> <p>P2:70cognitiva enfocados al fútbol donde ellos tienen que ser ágiles y desarrollar la rapidez.</p> <p>P2:71mental pero con la</p>			<p>imprime el profesor desde su experiencia, pero que se puede trabajar aspectos frente a la táctica se pueden llevar a cabo para ver el resultado en el juego. Es importante apoyar temas del fútbol a través de la teoría en edades tempranas ya que eso permitirá trabajar mucho mejor porque es ahí donde forjan las bases para tener un buen desarrollo en la práctica.</p>
---	--	--	--

<p>temática del fútbol me parece que eso también sería importante.</p> <p>P2:77importante es que ellos amen el fútbol se diviertan con el fútbol.</p> <p>P4: 92no se van a confundir con lo que se pretende enseñar al niño.</p> <p>P4:105Mmm pues si lo veo desde las categorías pequeñas la parte táctica es defender atacar.</p> <p>P4: 113el niño realice los gestos como lo dice el programa y que el programa obtenga.</p> <p>P4:115Si va crecer bastante el chico crece bastante pues porque va tener sentido.</p> <p>P4: 118ayuda bastante cómo te digo el chiquitín va entender y va a saber.</p> <p>P4:110conceptos tácticos</p>			
--	--	--	--

<p>tan grandes y tan amplios como están en el fútbol.</p> <p>P5: 123 para conocer teóricamente también el fútbol.</p> <p>P5:124 Todo es entendible, claro está pensando en que va dirigido para que el niño navegue.</p> <p>P5:131 niños se puede trabajar mucho mejor porque es ahí donde forjan las bases.</p> <p>P5:136 pienso que un niño fácilmente la podría manejar.</p> <p>P6:146 las capacidades cognitiva de los niños en relación con las actividades.</p> <p>P6:163 conceptos ideas o nociones que puede tener un niño que hablando en esa población.</p> <p>P6:180 general el ejemplo</p>			
--	--	--	--

<p>es fundamental para que los niños aprendan.</p> <p>P6:185insisto parece ser u poco más orienta a profesores que a niños que quieran aprender.</p> <p>P6: 177orientados a los profesores que a los propios niños que quieran aprender del fútbol.</p> <p>P1: 6temas relacionado obviamente al fútbol de manera teórica cada actividad es clara.</p> <p>P6:188 aula virtual entonces de eso va depender si bastante es significativo o no el avance del niño en el fútbol.</p>			
---	--	--	--

Anexo 3

Preguntas del grupo focal

1. Cómo profesor ¿El aula virtual apoyaría la enseñanza en las diferentes temáticas del fútbol?
2. ¿Es entendible el lenguaje las temáticas y los objetivos de cada actividad?
3. ¿Cree que es propicio trabajar el aula virtual con su categoría? ¿Porque?
4. ¿las herramientas pedagógicas expuestas en el aula fortalece el aprendizaje de los niños, teniendo en cuenta que todas las explicaciones es por medio de juegos didácticos?
5. En la parte futbolística ¿Es pertinente o apropiado la parte teórica para manejas conceptos de técnica y táctica del fútbol?
6. Teniendo en cuenta que usted crearía el aula virtual para sus jugadores. ¿Qué estilo de enseñanza manejaría para realizar las actividades?
7. Teniendo en cuenta el aula ya establecida, ¿Qué le cambiaria o que herramientas tecnológicas le agregaría?
8. Cómo profesor ¿Cree que el avance del niño respecto al fútbol es significativo, con un conocimiento previo teóricamente establecido en el aula virtual?

Alejandro

P1

1Si el aula virtual sirve de apoyo para nuestra enseñanza a este deporte, puesto que da
 2claridad a temas de manera teórica puesto que nuestra mayor parte de trabajo es práctico, y
 3este aula sirve como estrategia más que todo para la parte teórica, el aula da más claridad de
 entender el 4fútbol a nivel teórico por su estructura que es didáctica y así es más fácil para
 que los chicos puedan aprender.

P1

5El aula es clara se entiende la temática es una herramienta que sirve tanto a los chicos como
6docentes, temas relacionado obviamente al fútbol de manera teórica cada actividad es clara
y 7está bien estructurado el objetivo.

P1

8Yo manejo la categoría infantil niños de edades aproximadamente 10 años y claro que si es
9importante trabajar esta aula virtual en mi categoría primero porque es sencilla es didáctica,
10es innovadora es tecnológico y segundo porque da claridad de entender las diferentes
11terminología o términos y conceptos básicos del fútbol es de gran ayuda para esta a edad a
12mi categoría.

P1

13Si esta aula virtual es una herramienta para el docente para el chico también porque está
14bien estructurada es sencilla fácil, es fácil de entender tiene contenidos básicos del fútbol
15más que todo es una herramienta estratégica que permite aprender de manera visual y esto
genera un 16aprendizaje más significativo es más concreto, es una nueva metodología para
que el chico 17aprenda de manera teórica los diferentes contenidos del fútbol de una manera
más sencilla 18donde muestra videos importantes donde puede mejorar su parte técnica
mirándolo e 19interactuando con esta herramienta, lo cual hace esto que el chico se lleve una
idea clara y 20lo valla a efectuar, entonces es una herramienta que sirve tanto para el docente
como para el chico.

P1

21Pues técnicamente si es apropiada, pero para la etapa o para la tácticamente no mucho ya
22que esta el profesionalismo del profesor usando su método táctico, pero para la técnica si
23puede haber una evolución pues en la capacidad individual del chico y también una
24evolución de las competencias a jugar pienso que técnicamente si es apropiada pero táctico

25no porque ya vendría el perfil o el profesionalismo del docente del entrenador puesto que
 26es su idea pero técnicamente si es apropiada se genera cambios se genera una evolución
 pero tácticamente no.

P1

27Yo utilizaría un método analítico que permita al chico interiorizar los fundamentos tácticos
 28del fútbol y bueno técnicos también, más que todos técnicos del fútbol que desarrollen su
 creatividad mediante actividades lúdicas.

P1

29En esta aula virtual tuvieron un buen diseño me gustaría verla futuro que sea una
 aplicación 30para el celular le cambiara cosas como que tuvieran en cuenta la historia del
 fútbol ya que 31es importante estuvieran las reglas ya que son cosas que pueden servir
 también, otra cosa 32que me gustaría que tuviera esta aula virtual que permita ver los nuevos
 métodos del fútbol 33de forma de noticias ya que se enfoca en un solo método.

P1

34Si claro el chico aprende de varias maneras y formas el aula virtual tiene como énfasis un
 35aprendizaje viso manual práctico el niño aprende de manera sencilla y eficaz por medio de
 36su visión por medio de su mirar y le hace más fácil aprender mirando e interactuando y
 esta 37aula hace esa interacción que sea ese aprendizaje viso manual computador y niño esto
 hace 38que el chico hace sea más agradable en hacer sus cosas el chico va su computador
 prende 39esta aplicación ve un video que hace, va a la práctica y realiza lo que miro lo que
 interactuó 40por eso está aula virtual es muy importante para el chico.

Jonatán

P2

41Yo creo que es una herramienta la cual nos puede ayudar a desarrollar diferentes conceptos

42que se manejan en el fútbol, a trabajar desde diferentes perspectivas diferentes valores, es
43una herramienta que nos permite, nos facilita sobre todo la parte teórica los conceptos con
los chicos.

P2

44El lenguaje las temáticas y objetivos son coherentes entre si tienen como una misma
45finalidad se entrelazan y buscan que la finalidad sea formar jugadores no solo en parte
46fútbolística sino en la parte personal también así que me parece que los objetivos son
claros y están bien direccionados.

P2

47Bueno la categoría que yo manejo 2004- 2005 infantil si bien los niños manejan ya son
48conscientes de lo que es básicamente el fútbol uno como profesor no puede obviar que ay
49ciertas cosas que ellos desconocen entonces pues por el aula virtual aclara muchas partes
50teóricas que de pronto uno como profesor no tiene en cuenta porque uno piensa que los
51jugadores ya tienen claras así sean sencillos , pero que ellos no tienen claridad entonces el
52aula virtual aclara ciertas momentos del fútbol que en si son sencillos bueno estarlo
trabajando con los niños.

P2

53Bueno para nada es un secreto que el juego en las edades iniciales es supremamente
importantes.
54fundamentales en los niños entonces haber tomado como eje trasversal esta herramienta
55del juego si facilita en cierta medida nuestro trabajo pues ya que los niños se interesan más
56por las prácticas y las afrontan con una mejor actitud.

P2

57Bueno yo creo que la parte técnica táctica es bueno trabajarlo en edades más avanzadas
58para mí de los 10 a 12 años en edades ya como 5 a 7 me parece que no es indica trabajar

59estos conceptos pues es mi forma ver aunque hay profesores que lo manejan pero pues por
60eso me parece interesante lo del aula virtual se manejan con juegos didácticos entonces
61pues uno no es que les valla hablar de táctica y de técnica pero mediante los juegos uno
62como profesor incluye partes teóricas sin que ello se den cuenta pero uno como profesor en
63estos juegos se están trabajado la técnica y la táctica.

P2

64Bueno en cuánto el estilo de enseñanza que utilizaría para implementar el aula virtual yo
65creo que nadie tiene la verdad absoluta ni un estilo de enseñanza es mejor que otro a mí me
66gusta trabajar los diferentes estilos de enseñanza me gusta combinarlos me gusta que los
67niños experimenten pero a la ves tener el control de la clase me gusta también aprender los
68niños entonces yo creo que cualquier estilo de enseñanza está bien mientras uno como
profesor sepa como utilizarlos y en qué momento no utilizarlo.

P2

69No yo le agregaría más trabajos neurofuncionales que ellos también trabajen la parte
70cognitiva enfocados al fútbol donde ellos tienen que ser agiles y desarrollar la rapidez
71mental pero con la temática del fútbol me parece que eso también sería importante
72trabajarlo en el aula y eso se podría trabajar en el aula yo creo que le agregaría esa parte y
73yo sé que funcionaria muy bien dentro de lo que ustedes están trabajando del aula virtual.

P2

74Yo estoy de acuerdo y me parece que la parte teórica es importante pero en ciertas edades
75porque si son niños de 5-6 años le va trabajar parte teórica en el fútbol es muy difícil pueda
76que el niños pierda el interés entonces en estas edad no están importante la teoría lo
77importante es que ellos amen el fútbol se diviertan con el fútbol uno como profesor pues
78mediante los ejercicios mediante las planificaciones les incluye les adapta la teoría a los
79ejercicios pero pues si pero ya trabajar la parte teórica en el aula me parece que ya debe ser

en ciertas edades.

Fabián arqueros

P3

80Si porque la parte de conceptos facilita el aprendizaje

P3

81Si es entendible aunque a los niños siempre hay que explicarles para que entiendan

P3

82Si porque me ayuda en el trabajo que se hace en las semanas pues ya que solo los tenemos los fines de semana.

P3

83Si ya que a estas edades los niños aprenden más fácil por medio del juego.

P3

84Si es pertinente saber los conceptos porque es un deporte que no solo es correr y pegarle a

85una pelota y hacer las cosas bien depende de saber qué es lo que se hace.

P3

86 En estilo de enseñanza la resolución de problemas

P3

87No le cambiaría nada me parece que es una buena herramienta

P3

88No creo que el conocimiento previo sea significativo porque en el fútbol prevalece la

89práctica después de que el niño tenga un buen desarrollo motor si se le enseña todo teórico.

Jesús

P4

90Si veo que es muy productivo ya que nos permite indagar corregir y poder plantear unas mejores de clase para los chicos.

P4

91El lenguaje siempre si va dirigido a los pequeñitos es óptimo pues lo van entender de la
92mejor manera y no van a entrar en conflicto, o no se van a confundir con lo que se pretende
enseñar al niño.

P4

93Es importante trabajarlos y acercarlos y no profundizarlo pues porque debido a la edad tan
94pequeña de ellos están solamente en adquisición de estos fundamentos es acercar poco a
95poco al niño al chico a estas habilidades para que en su etapa ya de perfeccionamiento sea
96mucho más fácil productivo y eficaz el entrenamiento.

P4

97Si es óptimo pues debido a lo que se quiere enseñar y a quienes va dirigido porque es claro
98preciso y no tiene ninguna incongruencia y es de fácil aprendizaje para ellos.

P4

99Si es bastante importante acerca al chico y que aprenda el porqué de cada cosa el porqué de
100un pase, el porqué de un remate el porqué de una conducción pues no es solamente es ir y
101valla y haga un pase sino que tengan por qué un sentido darle un sentido una coherencia
de lo que se quiere con ellos.

P4

102Mmm pues yo no me casaría solo con uno yo aplicaría varios porque el bagaje lo que yo
eh 103adquirido de la experiencia no es solamente es enfocarme en un solo pues porque
siempre 104van a ver cosas de los demás estilos de aprendizaje que me van ayudar a

fortalecer la clase como tal entonces no me enfocaría en uno solo sino en varios.

P4

105Mmm pues si lo veo desde la categorías pequeñas la parte táctica es defender atacar se
 106basa en esas dos ya a medida que va creciendo el chiquitín ya se van implementado los
 107conceptos y la táctica va cambiando si se implementaría claro es fundamental pero como
 108digo solo en las categorías pequeñas de iniciación sería fundamental el que es defender y
 109atacar pues porque muchos de los chiquiticos están muy pequeños para aprender
 110conceptos tácticos tan grandes y tan amplios como están en el fútbol.

P4

111Digamos que haya una interacción mucho mayor entre el usuario y el programa hay
 varios 112juegos que son buenos pero sería una interacción más de gestos técnicos de que el
 niño lo 113haga, de que el niño realice los gestos como lo dice el programa y que el
 programa obtenga 114la capacidad de decir está bien está mal en ese sentido.

P4

115Si va crecer bastante el chico crece bastante pues porque va tener sentido va tener un
 116porque va saber el por qué hace las cosas y no va a llegar solo quiero tocar la pelota y
 salir 117a correr sino ya va tener un conocimiento previo y ya va hacer mucho más fácil las
 clases y en los partidos se van ver reflejado esto.

P4

118Si claro bastante ayuda bastante cómo te digo el chiquitín va entender y va a saber el
 119porqué de las cosas por qué hace un pase un remate y va tener muy claro que es lo que
 120también quiere el profe y va hacer más fácil enseñarle a el ya que tiene un conocimiento
 previo a lo que se va hacer.

Higuera

P5

121Claro que si apoyaría, porque es una manera totalmente diferente de enseñar y muy viable

122para que los niños por el medio tecnológico el cual se usa en este tiempo para todo, lo

123utilicen para conocer teóricamente también el fútbol.

P5

124Todo es entendible, claro está pensando en que va dirigido para que el niño navegue y

125conozca, pero de esta misma manera sepa por qué.

P5

126Me parece propicio porque ellos están muy conectados a este medio tecnológico u porque

127también es muy necesario la utilización de diferentes medio para la enseñanza.

P5

128Si fortalecen y se ve claramente que la pagina presenta una organización, manejo de

temas 129y herramientas necesarias para su mayor entendimiento.

P5

130Por supuesto que sí, es muy necesario la parte teórica en cualquier ámbito del fútbol, en

131niños se puede trabajar mucho mejor porque es ahí donde forjan las bases que el niño

132conozca en su totalidad el fútbol.

P5

133Aplicaría la resolución de tareas para fomentar en los niños como solucionar problemas

en 134tiempo real, con juegos aplicados a la realidad.

P5

135Para mi está bien, tiene orden, recursos, videos, información básica, está todo muy claro y

136pienso que un niño fácilmente la podría manejar.

P5

137Desde mi punto de vista es bastante importante la parte teórica, claro los niños pueden

138aprender solo con el ejemplo, pero no conocerán a profundidad como realizar un gesto

139técnico para así tener mayor eficacia y por el aula se podría lograr este objetivo.

chavarro

P6

140Como profesor el aula virtual apoyaría la enseñanza en las diferentes temáticas del fútbol

141creo que si más hoy con el auge de las herramientas virtuales creo que se podría darse un

142buen uso de estas herramientas para apoyar nuestra labor del fútbol haciendo de estas

143actividades en casa con los niños a quienes formamos.

P6

144Creo que pueden variar en relación a las edades de los niños, puede que para algunos el

145lenguaje sea entendible como las temáticas pero creo debería diferenciarse explícitamente

146las capacidades cognitiva de los niños en relación con las actividades que son colocadas

por 147eso debo decir que va depender mucho de eso si se entiende lenguaje las temática y

así los objetivos de cada actividad.

P6

148Digo que no por el hecho de que si bien es una herramienta fundamental en estos tiempos

149de auge de todo los contenidos que se hacen de forma virtual sin embargo para mi

150categoría que están en los años 2008 2009 creo que la forma que están colocados los

151contenidos dentro de la herramienta se tornan muy densos entonces sería muy difícil que

152los niños aprendieran de lo que allí se puede abordar creo que las actividades pueden estar

153bien enfocadas para los niños pero ya los videos o algunos contenidos colocados se tornan extremadamente densos para mi categoría.

P6

154Debo decir entonces que las herramientas pedagógicas están siendo muy bien utilizadas

155para fortalecer y propiciar aprendizajes sobre conceptos del fútbol en los niños sin
 156embargo los contenidos que son abordados en ciertas actividades y fundamentales en los
 157videos se tornan muy densos tratándose de esta población infantil, pienso que si bien es
 158cierto esta herramienta esta para apoyar el aprendizaje de conceptos del fútbol los videos
 159parecen estar más orientados a los profesores que a los niños entonces podría tenerse en
 cuenta esos factores que está en el aula virtual.

P6

160Por supuesto que sí, sim embargo soy de los que piensa que aquella discusión sobre la
 161teoría o la práctica no se pueden mostrar o optimizada como generalmente se aborda en la
 162academia de la educación física y en general en el conocimiento por lo cual pienso que
 los 163conceptos ideas o nociones que puede tener un niño que hablando en esa población
 son 164construidos fundamental en las vivencias y experiencias motrices es eso lo que le va
 165permite consolidar o no una idea un concepto o una noción de aquello que necesita en el
 166fútbol por eso creo que se obtendría obtener mucho cuidado a la hora de pensar que la
 167teoría es apenas algo que está escrito como poder estar en el aula virtual si bien que esto
 168sin duda pueda ayudar de alguna manera en el aprendizaje de conceptos ideas y nociones
 en el niño.

P6

169Sin lugar a dudas utilizaría bastante fundamentalmente pensando los estados madurativos
 170a los cuales va estar orienta el aula virtual si en mi caso fuera para la categoría 2008 2009
 171pues entonces utilizaría muchos dependiendo el contenido y como se estén realizando las
 172actividades entonces el comando directo sería un poquitico más difícil de hacer por la
 173misma idea que se una aula virtual sin embargo es posible, también el descubrimiento
 174guiado a través de videos que yo pueda mostrar dejando ciertas cosas que les permitan a
 los estudiantes aprender

P6

175Debo decir que está organizada la herramienta que se utilizó para que el aula virtual está
176muy buena le cambiara algunos videos que están por lo menos mas a mi parecer más
177orientados a los profesores que a los propios niños que quieran aprender del fútbol
178entonces cambiaria algunos videos, y utilizaría videos que fueran fundamentalmente
179realizados por mi teniendo en cuenta que para estas edades o para idea de enseñanza en
180general el ejemplo es fundamental para que los niños aprendan entonces colocaría más
181videos realizados por mi realizándolos que les permita a los niños tener un modelo o
182ejemplo al realizar los gestos técnicos.

P6

183Claro que puede ser significativo en tanto él pueda vivenciar aquello que está recibiendo
184en el aula virtual sin embargo eso va depender mucho de cómo este orienta el aula virtual
185insisto parece ser u poco más orienta a profesores que a niños que quieran aprender del
186fútbol lo que en este caso despertaría en mí una preocupación y es que pueda generar más
187Confusión de lo que es realmente podría conseguir el niño aprender previamente en el
188aula virtual entonces de eso va depender si bastante es significativo o no el avance del
niño en el fútbol.

Anexo 4**Autorización directivos de Caterpillar Motor**

Bogotá D.C. Fecha 27/10/2016

Cordial saludo
Señores directivos de Caterpillar Motor

REFERENCIA: Solicitud de autorización para utilizar logos, escudos, evidencias y base de datos de los jugadores de la categoría 2009 de la sede Salitre. Todo ello para aportar a nuestro proceso de tesis que esta titulada "Apoyos Tecnológicos Para La Optimización De La Enseñanza De Temáticas Del Fútbol En El Club Caterpillar Motor".

Para la *Universidad Minuto De Dios* es muy importante que la formación impartida aporte a la realidad del entorno deportivo y educativo; Por medio de la presente nos permitimos invitarle a hacer parte de los procesos formativos que desarrollamos día a día todo esto con el fin de aportar en la formación de los jugadores del club.
De este modo se pretende utilizar logos, escudos, base de datos de los jugadores de la categoría 2009 de la sede Salitre. Evidencias tipo fotos o actividades realizadas. Todo esto con el fin de implementar nuestro proyecto de investigación en esta categoría. Cabe aclarar que este tipo de información solo va a ser utilizada en nuestro proyecto. Que no tendrá otros fines.

Nosotros Yeimi Carolina Pedraza Lozada con cedula de ciudadanía 1.014.265.248 de Bogotá. Y Luis Camilo Rojas Poveda con cedula de ciudadanía 1.033.771.011 de Bogotá. Solicitamos la autorización para adquirir dicha información anteriormente mencionada.

Firma Firma de autorización

Carolina Pedraza
Yeimi Carolina Pedraza Lozada
CC: 1014 265 248. de Bogota.

Luis Camilo Rojas P.
Luis Camilo Rojas Poveda
CC: 1033 771 011 Bta

W. Rojas
cc: 52 415. 228 Bogota