

**ESTRATEGIAS INNOVADORAS: PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA –
APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN BGU**

**INNOVATIVE STRATEGIES: FOR THE TEACHING-LEARNING PROCESS IN
PHYSICAL EDUCATION IN BGU**

**ESTRATÉGIAS INOVADORAS: PARA O PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM EM EDUCAÇÃO FÍSICA NA BGU**

Ramiro Andrés Correa Contento. Mg.Sc.
Docente de la Universidad Nacional de Loja
ramiro.correa@unl.edu.ec
0000-0003-2982-4743

Resumen

La investigación presenta un aporte a la literatura científica sobre las estrategias didácticas innovadoras definidas como el conjunto de procesos pedagógicos desarrollado con el fin de orientar la formación de los estudiantes. Su objetivo se centra en la determinación de la aplicabilidad de las nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de educación física en el nivel de Bachillerato General Unificado (BGU). Para el desarrollo del presente artículo científico se empleó el método científico bajo el enfoque cuantitativo y alcance descriptivo, la población analizada se estructuró por 120 estudiantes de BGU de la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, para la recopilación de datos se tuvo como instrumento un cuestionario de base estructurada y se lo aplicó mediante la técnica de la encuesta. Los resultados más relevantes indicaron que gran parte de los docentes emplean estrategias como el aula invertida, gamificación, aprendizaje basado en proyectos y problemas para fortalecer el conocimiento de los estudiantes.

Palabras clave: Estrategias innovadoras, Educación Física, Enseñanza-aprendizaje.

Abstract

The study presents a contribution to the scientific literature on innovative teaching strategies defined as the set of pedagogical processes developed in order to guide the training of students. Its objective is focused on the determination of the applicability of new teaching-learning strategies in the subject of physical education at the General Unified Baccalaureate (BGU) level. For the development of this scientific article, the scientific method was used under the quantitative approach and descriptive scope, the population analyzed was structured by 120 students of BGU of the Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado of the city of Loja, for the collection of data a structured questionnaire was used as an instrument and it was applied by means of the survey technique. The most relevant results indicated that most of the teachers use strategies such as the inverted classroom, gamification, project-based learning and problems to strengthen students'knowledge.

Keywords: Innovative strategies, Physical Education, Teaching-learning.

Resumo

A investigação apresenta uma contribuição para a literatura científica sobre estratégias inovadoras de ensino definidas como o conjunto de processos pedagógicos desenvolvidos para orientar a formação dos estudantes. O seu objectivo centra-se na determinação da aplicabilidade de novas estratégias de ensino-aprendizagem no tema da educação física ao nível do Bacharelato Geral Unificado (BGU). Para o desenvolvimento do presente artigo científico foi utilizado o método científico sob a abordagem quantitativa e de âmbito descritivo, a população analisada foi estruturada por 120 estudantes da BGU da Unidade Educativa Pio Jaramillo Alvarado da cidade de Loja, para a compilação de dados foi utilizado como instrumento um questionário de base estruturada e foi aplicado por meio da técnica do inquérito. Os resultados mais relevantes indicaram que a maioria dos professores utiliza estratégias como a sala de aula invertida, a gamificação, a aprendizagem baseada em projectos e problemas para reforçar os conhecimentos dos alunos.

Palavras-chave: Estratégias inovadoras, Educação Física, Ensino e Aprendizagem.

Introducción

El proceso pedagógico de la educación física actualmente ha tenido que adaptarse a las nuevas tendencias didácticas, lo que implica que los docentes encargados de formar en esta área se enfrenten a nuevos paradigmas y busquen estrategias de enseñanza innovadoras enfocadas en la participación activa de los estudiantes y la vinculación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los entornos formativos.

En función de lo planteado las estrategias innovadoras, son el conjunto de actividades que el docente plantea para cumplir con la acción educativa, con el auge las TIC estos procesos impulsan a los docentes el desarrollo de nuevas destrezas que tiendan al fortalecimiento de capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales de los estudiantes (Campo, et al. 2020), lo que implica que el acto de enseñanza - aprendizaje coloque al maestro como orientador de las actividades interactivas encaminadas en el desarrollo de las habilidades del alumnado.

Aula invertida

Una de las estrategias innovadoras analizadas en este estudio es el aula invertida considerada por Barros y Aldas (2021), como una estrategia centrada en el cambio del modelo tradicional caracterizado por la transmisión directa de conocimientos, es decir es un modelo donde el aprendizaje se centra en la participación directa del estudiante y en la construcción de espacios dinámicos e interactivos. Desde la perspectiva de Campos, et al. (2021), este proceso pedagógico consiste en la aplicación directa del constructivismo, donde el docente

se encarga de impulsar aprendizaje de los estudiantes desde casa mediante el envío de actividades que motiven al estudiante la revisión e investigación de contenidos teóricos a través de vídeos y otros medios multimedia e interactivos, mientras que las clases se destinan a resolver las dudas y debatir sobre los contenidos más complejos, lo que le permite al docente atender las diferentes necesidades de cada alumno de acuerdo al ritmo en el que vayan aprendiendo.

Gamificación

La gamificación es una estrategia de enseñanza que traslada la mecánica de los videojuegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, yasea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas de los estudiantes, entre otros objetivos (Barros y Alda, 2021), la innovación del proceso educativo desde este enfoque tiende al desarrollo de conocimientos a través del uso activo de recursos tecnológicos adaptado al contexto educacional de forma divertida.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Esta estrategia de enseñanza se basa en el diseño y programación de proyectos en áreas basadas en la resolución de problemáticas educativas, mediante un proceso de investigación, este procedimiento de acuerdo con Posso et al. (2021) es un trabajo integrado de diferentes tareas motrices junto con aspectos sociales y culturales que permite poner de manifiesto diferentes capacidades y aprendizajes significativos de cada estudiante. En síntesis, esta estrategia promueve en el alumnado la construcción de sus propios conocimientos por medio del cumplimiento de objetivos planteados por el docente.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Es un proceso pedagógico enfocado en la solución de problemas relevantes basados en dilemas cotidianos que, al estudiante le brindan destrezas para descubrir sus capacidades, habilidades y fortalezas generadas por la indagación y reflexión de cada caso planteado (Posso et al., 2020), esta estrategia le brinda al docente la oportunidad de estimular el desarrollo de nuevas aptitudes de cada alumno que los haga protagonistas de su propio aprendizaje.

Materiales y métodos

El proceso metodológico de este estudio se basó bajo el método científico, con enfoque cuantitativo y alcance descriptivo, la población estudiada se conformó por 120 estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Pio Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, para la recolección de datos se empleó como instrumento un cuestionario de base estructurada adaptado de los autores Rodríguez, Chicaiza y Cusme (2021) y expuesto en la Tabla 1.

Tabla 1.

Estrategias innovadoras aplicadas en la asignatura de educación física.

ESTRATEGIAS	DESCRIPTORES
Aula invertida	El docente promueve la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la realización de tareas.
	El docente envía contenidos digitales educativos (videos, presentaciones, recursos, entre otros) para su revisión en casa.
	El docente designa actividades investigativas con el propósito de desarrollar un aprendizaje dinámico e interactivo.
Gamificación	El docente desempeña su labor docente teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de cada estudiante.
	El docente promueve actividades con mecánicas, componentes y dinámicas propias de los videojuegos.
	El docente aplica las TIC a través de dispositivos como videoconsolas, ordenadores, tabletas y aplicaciones como Kahoot.
	El docente fomenta la participación a través de misiones y/o retos.

	<p>El docente fomenta la realización de proyectos enfocados en dar solución a problemas relacionados con la educación física.</p>
Aprendizaje basado en proyectos	<p>El docente plantea tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas.</p>
	<p>Promueve la investigación y búsqueda de información para la realización del proyecto.</p>
	<p>El docente una vez terminado el proyecto invita a los estudiantes a exponer los productos finales.</p>
	<p>El docente usa problemas reales como estímulo para desarrollar habilidades y conocimientos.</p>
Aprendizaje basado en problemas	<p>El docente plantea casos de la vida real relacionados con la educación física.</p>
	<p>El docente realiza lluvia de ideas con las soluciones brindadas para resolver el problema.</p>
	<p>El docente organiza clases para intercambiar ideas, dudas y avances de la resolución del problema.</p>

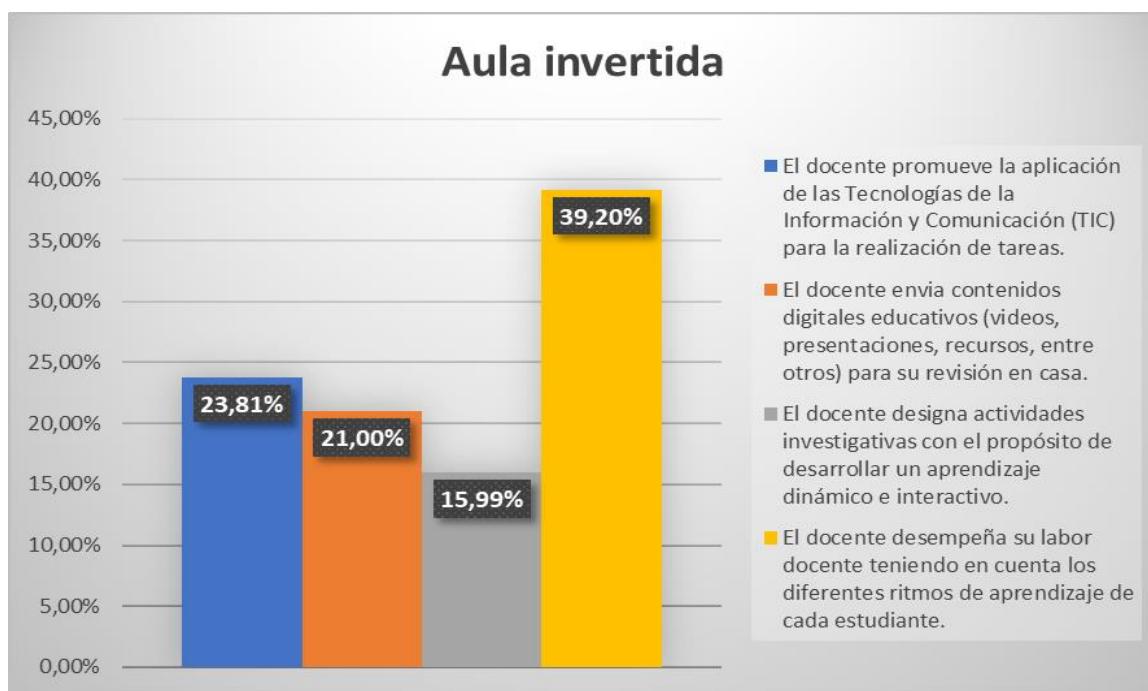
Fuente: Adaptado de Rodríguez, Chicaiza y Cusme (2021).

Dentro del campo de la educación física, las estrategias de enseñanza propuestas buscan crear escenario propicio para el intercambio de saberes y experiencias bajo condiciones didáctico-pedagógicas innovadoras, a su vez, desarrollan las capacidades cognitivas que en concordancia con los valores positivos de la sociedad forman equilibradamente a cada estudiante (Alfonzo, Enríquez y Alcívar, 2020) y permiten a los formadores desenvolver sus actividades de forma motivacional e interactiva.

Los referentes teóricos aquí plasmados, sirven de base para el planteamiento del objetivo de determinar la aplicación de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de educación física en el nivel de bachillerato general unificado; esperando poder plantar los cimientos necesarios para futuros estudios en esta metodología.

Resultados y discusión

Una vez aplicada la encuesta a los estudiantes de la unidad educativa analizada se obtuvieron los resultados orientados a determinar la aplicación de estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de educación física en el nivel de bachillerato general unificado, para ello se realizó la investigación teniendo en cuenta las siguientes estrategias educativas: aula invertida, gamificación, aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje basado en problemas.



Gráfica N° 1. Estrategia innovadora: Aula invertida.

En relación con la aplicación del aula invertida en la asignatura de educación física, se tiene la descripción en la Gráfica N° 1 donde se muestra que los docentes, en un 39,20% desempeñan su labor profesional teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de cada estudiante, por otra parte, el 23,81% promueven el uso de las TIC para la realización de tareas,

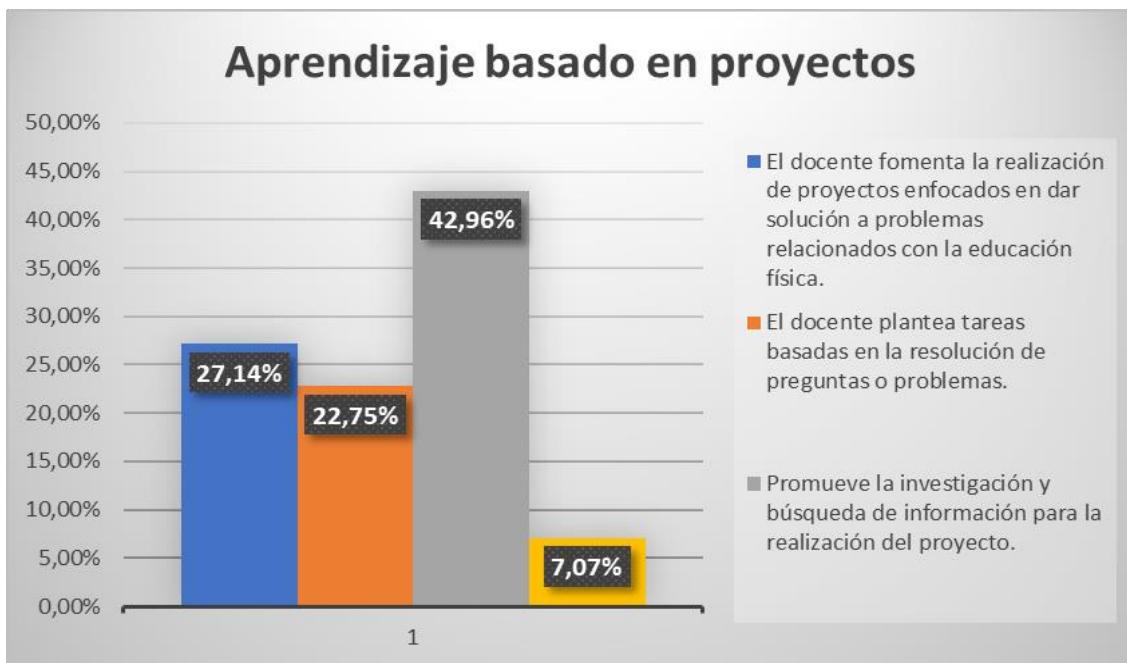
Mientras que el 21% envían contenidos digitales educativos como videos o presentaciones para su revisión en casa, y el 15,99% designan investigaciones para el desarrollo de aprendizaje dinámico e interactivo, con estos datos se puede inferir que la minoría de docentes en esta institución educativa cumplen con lo propuesto por Campos, et al. (2021), quienes mencionan que el aula invertida se basa en la construcción de aprendizaje empleando las TIC, donde el docente se encarga de designar tareas que motiven al estudiante la revisión e investigación recursos educativos digitales desde casa permitiendo al docente atender las diferentes necesidades de cada alumno de acuerdo al ritmo en el que vayan aprendiendo.



Gráfica N° 2. Estrategia innovadora: Gamificación.

Continuando con el estudio, se obtiene en la Gráfica N° 2 correspondiente a la gamificación aplicada por los docentes de BGU, se obtuvo que un 43,45% del

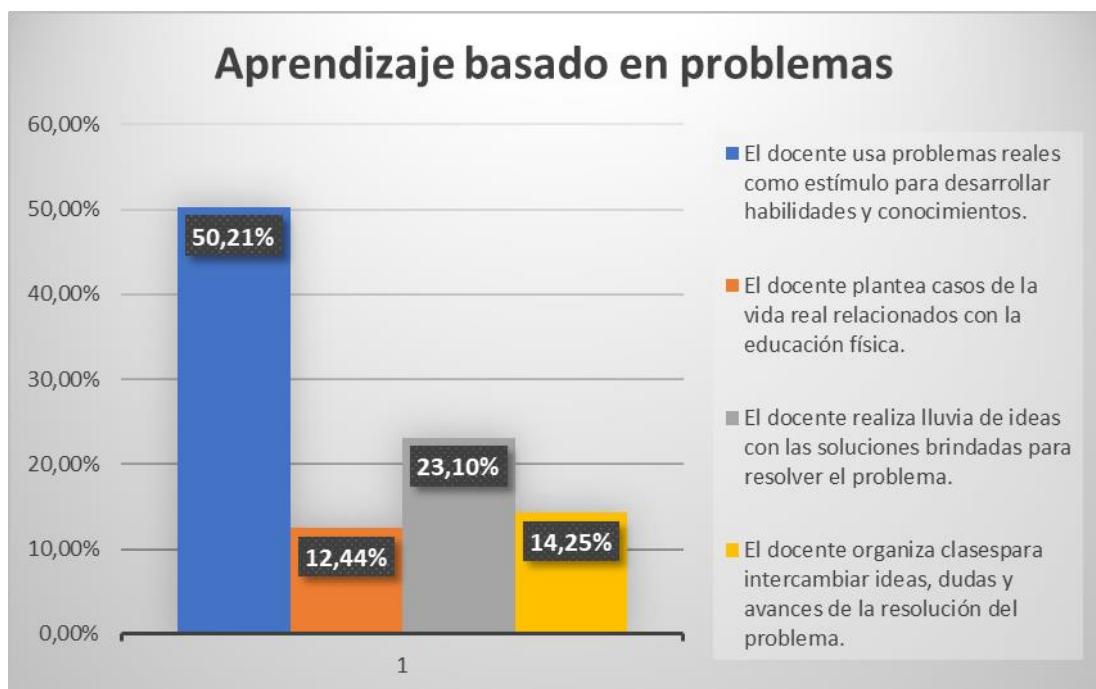
profesorado promueven actividades con mecánicas, componentes y dinámicas propias de los videojuegos, el otro 32% aplican las TIC por medio de dispositivos tecnológicos como: videoconsolas, ordenadores, tabletas y aplicaciones educativas como Kahoot, para finalizar el 24,55% fomentan la participación de los estudiantes a través de misiones y retos, los resultados coinciden con lo conceptualizado por Barros y Alda (2021), autores que definen a la gamificación como una estrategia enfocada en la aplicación de mecánicas de los videojuegos en el proceso educativo, además su propósito, es la vinculación de las nuevas tecnologías en el proceso formativo de los estudiantes.



Gráfica Nº 3. Estrategia innovadora: Aprendizaje basado en proyectos.

Para analizar la aplicabilidad del aprendizaje basado en proyectos, la Gráfica Nº3 muestra que los docentes de BGU en la asignatura de educación física, con un 42,96% promueven la investigación y búsqueda de información para la elaboración de proyectos, el 27,14% fomentan la realización de proyectos

enfocados en la solución de problemas relacionados con la asignatura estudiada, otro 22,75% plantea tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas y el 7,07% invitan a sus estudiantes compartir el resultado de los productos finales por medio de una exposición, estos hallazgos concuerdan con lo establecido por Posso et al. (2021), quienes enfatizan que el ABP es una estrategia de enseñanza centrada en la realización de proyectos, cuyo fin radica en la solución de objetivos mediante procesos de investigación.



Gráfica N° 4. Estrategia innovadora: Aprendizaje basado en problemas.

Los resultados de la aplicación del aprendizaje basado en problemas se muestran en la Gráfica N° 4, donde el 50,21% de los docentes de BGU en la asignatura de educación física usan problemas reales para estimular el desarrollo de habilidades y conocimientos, el 23,10% realizan lluvias de ideas con las soluciones dadas por cada estudiante para resolver el problema planteado, mientras que el 14,25% de los profesores organizan clases donde los alumnos

pueden intercambiar sus ideas, dudas y avances para solventar un caso por último el 12,44% plantean casos de la vida cotidiana enfocados con la educación física, estos hallazgos se relacionan con la propuesta de Posso et al. (2020), quienes establecen a esta estrategia de enseñanza como un proceso pedagógico donde el docente plantea un problema con el objetivo de desarrollar capacidades de indagación y reflexión de cada estudiante.

Conclusiones

Una vez analizado los datos recopilados se obtuvo las siguientes conclusiones: En cuanto a la aplicación del aula invertida en la asignatura de educación física en BGU se obtuvo que gran parte de los docentes en su labor profesional aplican estrategias que les permitan formar a cada estudiante teniendo en cuenta su ritmo de aprendizaje, sin embargo, deben fortalecer el uso de las TIC para la realización de tareas y revisión de videos y presentación desde casa.

Se logró determinar que gran parte de los docentes aplican actividades con mecánicas, componentes y dinámicas propias de los videojuegos, además emplean las TIC a través de recursos tecnológicos y aplicaciones educativas para desarrollar la interacción con los estudiantes, por lo contrario, hace falta que fomenten la interacción por medio de misiones y retos que son elementos propios de la gamificación.

Considerando el aprendizaje basado en proyectos se analizó que gran parte de los docentes promueven la investigación y búsqueda de información para la realización de proyectos relacionados con la educación física, así mismo

promueven tareas guiadas por problemas, no obstante, deben incentivar a sus estudiantes a exponer sus investigaciones una vez culminada la indagación. Por último, los docentes de educación física utilizan el aprendizaje basado en problemas, para plantear casos relacionados con la vida cotidiana relacionados con la temática deportiva para desarrollar habilidades y conocimientos en los estudiantes, también emplean estrategias como la lluvia de ideas para socializar las reflexiones e ideas en clase.

REFERENCIAS

- Alfonzo, A., Enríquez, L, y Alcívar, L. (2020). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA EFECTIVIDAD DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: UN RETO EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCALE)*, 8 (3), 191- 206. <http://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3260>
- Barros, S y Aldas, H. (2021). Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6 (2), 25 – 50. <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1223>
- Campo, A., Campo, E., Coba, J., y Acevedo, A. (2020). Estrategias para la enseñanza de la educación física en búsqueda de la calidad educativa. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, (33), 23-34. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i33.9606>
- Campos, L., Sellés, S., García, M., y Ferriz, A. (2021). Aula invertida en educación física: aprendizaje, motivación y tiempo de práctica motriz. *Revista Internacional De Medicina Y Ciencias De La Actividad Física Y Del Deporte*, 21(81), 63–81. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2021.81.005>
- Posso, R, Barba, L, Rodríguez, A, Núñez, L, Ávila, C, y Rendó, P. (2020). An Active Microcurricular Learning Model: A Guide to Classroom Planning for Physical Education. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 294-311. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.24-3.14>
- Posso, R., Pereira, M., Paz, B. y Rosero, M. (2021). Gestión educativa: factor clave en la implementación del currículo de educación física. *Revista Venezolana De Gerencia*, 26 (5), 232-247. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.26.e5.16>
- Rodríguez, A., Chicaiza, L y Cusme, A. (2021). Metodologías emergentes para la enseñanza de la Educación Física (Revisión). *Revista Olimpia*, 19 (1), 98-115. <https://n9.cl/0mcvoi>