



ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Influencia de herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física de los estudiantes de la Institución Educativa Germán Astete, La Perla – Callao, 2014

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTOR:

Br. Moreyra Inocencio Toribio Artemio.

ASESOR:

Dra. Violeta Cadenillas Albornoz

SECCIÓN:

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa

PERÚ - 2017

Jurados

Dr. Ulises Córdova García
Presidente

Dra. Violeta Cadenillas Albornoz
Vocal

Mg. Rommel Lizandro Crispín
Secretario

Dedicatoria

A mi familia, que supo siempre apoyarme en los momentos más difíciles y a todos mis colegas, profesores que vienen cumpliendo su deber en las zonas rurales más distantes del Perú

Agradecimiento

Me siento en la necesidad de agradecer en primer lugar a Dios Todopoderoso Jehová, luego al promotor institucional Doctor Cesar ACUÑA Peralta, a mi familia (esposa e hija), a la Doctora Violeta Cadenillas Albornoz mi asesora, como también a todos los docentes, psicólogos, personal administrativo y estudiantes en general de la institución.

Declaración de autenticidad

Yo, Moreyra Inocencio Toribio Artemio, identificada con DNI 43807419, estudiante del Programa de Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada: “Influencia de herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física de los estudiantes de la institución educativa German Astete, La Perla- Callao. 2014”

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado, es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificársela falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 05 de Marzo de 2017

43807419

Br. Toribio Artemio MOREYRA Inocencio

Presentación

En cumplimiento a las exigencias formales de la Universidad Cesar Vallejo, presento a consideración de la Escuela de Post Grado la investigación titulada:

“Influencia de herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física de los estudiantes de la institución educativa German Astete, La Perla- Callao. 2014”

Conducente a la obtención del Grado Académico de Magister en Administración de Educación. Esta investigación de tipo aplicada, con diseño Cuasi-experimental constituye la culminación del esfuerzo realizado en los estudios de maestría. Considero que los resultados alcanzados van a contribuir a tomar medidas correctivas que favorezcan a la mejora de la calidad educativa.

Precisamente el objetivo de la presente investigación es demostrar que la influencia de la aplicación de herramientas web 2.0 “Edilim” y “Cuadernia”, favorece positivamente el desarrollo del aprendizaje de la educación físicas en los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa German Astete, La Perla-Callao. Para esto en primer lugar se realizó una exhaustiva investigación bibliográfica, recabando la información científica de mayor importancia en torno a las variables intervinientes en el estudio, así como en el trabajo de campo se desarrolló varios talleres con ayuda virtual, finalmente se aplicó una lista de cotejo a la población de estudiantes involucrados en la investigación para luego procesar estos datos recogidos, donde se observa que mejora el aprendizaje. La investigación presenta en el Capítulo I la Introducción; el Capítulo II aborda el Marco Metodológico; El Capítulo III, describe los Resultados; el Capítulo IV se refiere a la Discusión; el Capítulo V a las Conclusiones; el Capítulo VI a las Recomendaciones; mientras el Capítulo VII consigna las Referencias Bibliográficas y finalmente se incluyen los Anexos respectivos.

Finalmente se pudo evidenciar una realidad respecto al uso y aplicación de las herramientas web 2.0 en el centro, que es sumamente limitado por lo cual se plantea como solución la implementación de medios tecnológicos y la ejecución de un programa de capacitación en estas herramientas para los docentes, posibilitando así su utilización en todas las Áreas.

Contenido

	Pág.
Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Lista de figuras	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. Introducción	14
1.1 Antecedentes	17
1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística	20
1.3. Justificación	41
1.4. Problema general	44
1.5. Hipótesis general	45
1.6. Objetivo general	45
II. Marco Metodológico	47
2.1. Las Variables	45
2.2. Operacionalización de variables	46
2.3. Metodología	48
2.4. Tipos de estudio	49
2.5. Diseño	49

2.6. Población, muestra y muestreo	53
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	54
2.8. Métodos de análisis de datos	56
2.9. Aspectos Éticos	55
III. Resultados	56
3.1. Descripción	57
3.2. Contrastación de hipótesis	63
IV. Discusión	69
V. Conclusiones	74
VI. Recomendaciones	76
VII. Referencias Bibliográficas	78
Apéndices	84
Apéndice 1 Matriz de Consistencia	82
Apéndice 2 Instrumento del Aprendizaje	85
Apéndice 3 Validacion de Instrumento	87
Apéndice 4 Base de Datos	92
Apéndice 5 Talleres de Habilidades Motoras	96
Apéndice 6 Fotos	107

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente: Influencia de herramientas web 2.0 (X)	47
Tabla 2. Operacionalización de la variable dependiente: El aprendizaje de la educación física (Y)	48
Tabla 3. Población de estudio	53
Tabla 4. Muestra de estudio	54
Tabla 5. Resultados de la prueba de normalidad.	56
Tabla 6. Resultado de confiabilidad.	57
Tabla 7. Validez del instrumento.	57
Tabla 8. Descripción de los resultados del Pre test del grupo experimental del nivel de aprendizaje de la educación física en los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.	57
Tabla 9. Descripción de los resultados del Pos test del grupo experimental del nivel de aprendizaje de la educación física de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.	58
Tabla 10. Prueba de normalidad de ajuste en el pre test de nivel de aprendizaje de la educación física de primaria.	59
Tabla 11. Prueba de normalidad de ajuste en el pos test de nivel de aprendizaje de la educación física de primaria.	59
Tabla 12. Resultado estadístico del nivel de aprendizaje de la educación física de primaria, del grupo de control y experimental según pre test y post test.	64
Tabla 13. Resultado estadístico del componente de la comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud, en la educación física de los estudiantes de primaria, de los grupos control y experimental según pre test y post test.	66

Tabla 14. Resultado estadístico del componente del dominio corporal y expresión creativa en la educación física de los estudiantes de primaria, de los grupos, control y experimental según pre test y post test. 65

Tabla 15. El componente de la convivencia e interacción sociomotriz, en la educación física de los estudiantes de primaria de los grupos, control y experimental según pre test y post test. 67

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Presentación del portal de Edilim.	25
Figura 2. Presentación del cuaderno interactivo Cuaderna.	26
Figura 3. Componentes del Área de educación física para el 5° grado de primaria.	29
Figura 4. Descripción de los resultados del Pre test del grupo experimental del nivel de aprendizaje de la educación física de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.	57
Figura 5. Descripción de los resultados del pos test del nivel del grupo experimental de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.	58

Resumen

A continuación presentamos una síntesis de la investigación “Influencia de herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física de los estudiantes de la institución educativa German Astete, La Perla- Callao. 2014”

El objetivo de la investigación estuvo dirigido a determinar la influencia de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física de la muestra estudiada. La investigación realizada fue de tipo aplicada y el diseño experimental, clase Cuasi-experimental. La población fue de 146 estudiantes y la muestra estuvo conformada por 60 estudiantes del nivel primaria de la institución educativa German Astete, La Perla-Callao 2014.

Para los datos de soporte estadístico, se utilizó una Lista de Cotejo como instrumento de recolección de datos. Luego del procesamiento de los datos, mediante la prueba U. Mann Whitney encontrándose que el $p < 0,05$ rechazándose la hipótesis nula, sin embargo se observa que antes de aplicar el programa propuesto los Grupos Control (GC) y Grupo Experimental (GE) iniciaron con un parecido promedio donde el nivel del nivel de logro del GC en el Pre Test presenta 0,0%, y del GE 10% mientras que en el Post Test presenta 20.0% y el GC 96.7% lo que demuestra que si existen diferencias significativas, de esta manera se valida la hipótesis de trabajo, llegándose a la siguiente conclusión: las herramientas web 2.0, influyen positivamente en el proceso de aprendizaje de la educación física de los alumnos de primaria, de la institución educativa German Astete de La Perla-Callao.

Palabras claves: Herramientas web 2.0, Cuadernia, Edilim, aprendizaje, educación física.

Abstract

We present a synthesis of the research "the influence of tools web 2.0 the learning of physical education of students of the educational institution Germany Astete, La Pearl - Callao. 2014"

The objective of the research was to determine the influence of tools web 2.0 the learning of physical education of the sample. The investigation was applied type and experimental design, quasi-experimental class. The population was 146 students and the sample was conformed by 60 students from the primary of the institution educational Germany Astete, the Perl-Callao level 2014

For statistical support data, a list of matching as an instrument of data collection was used. After the processing of the data, using the test U Mann Whitney found that $p < 0,05$ rejecting the null hypothesis, however it appears that before applying the proposed programmed Control groups (GC) and Experimental Group (GE) began with a similar average where the level of the level of achievement of the (GC) in the Pre Test presents 0.0%, and the GE 10% while presenting the Post Test 20.0% and the GC 96.7% which shows that If there are significant differences, thus validates the hypothesis of work, reaching the following conclusion: Web 2.0 tools, have a positive influence on the learning process of the physical education of students in the fifth grade, of the institution educational Germany Astete of the Pearl-Callao.

Words key: Tools web 2.0, Cuadernia, Edilim, learning, physical education.

I. INTRODUCCIÓN

Sin duda alguna, una de las reformas institucionales de mayor éxito que se viene dando en nuestro país es la política educativa, puesto que para nuestros días urge contar con un sistema educativo moderno muy tecnificado, equitativo y eficiente. Sin embargo es inevitable preguntarse porque no se aprovecha la actual situación para poner en marcha una reforma educativa integral que priorice la modernización del sistema educativo a la par de los avances tecnológicos.

La presente investigación, responde a un problema que se evidencia cada día más en el sistema educativo Peruano, pero que en la mayoría de casos no es perceptible debido a los múltiples problemas, como es la falta de uso además del uso inadecuado de la tecnología dentro de las instituciones educativas y en el hogar, como la computadora, los medios informáticos, el internet entre otros; donde los docentes y autoridades educativas pueden hacer poco o nada.

Las nuevas tecnologías, ofrecen un conjunto muy variado de recursos y herramientas que en los últimos años han inundado el campo de la información y de la formación académica. Debido a los problemas mencionados anteriormente, la preocupación por el no uso de estos medios, es uno de los aspectos álgidos en la formación integral del educando en la actualidad, considerando su capacidad para proporcionar apoyo tecnológico en el proceso enseñanza-aprendizaje pero sin embargo, su implantación y uso en las diversas instituciones educativas demuestra que no siempre se obtienen los resultados deseados en ellas. Si a esto se une el hecho de que todavía son medios desconocidos y costosos para implementarlos, las dudas sobre su utilización se multiplican y las opiniones se diversifican.

Además siendo más específicos respecto a algunos de los medios informáticos, podríamos afirmar que algunos docentes, no consideran importante el uso de las herramientas web 2.0 como los libros y cuadernos interactivos en el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje, situación que de alguna forma dificulta su aplicación en el área de educación física. Aunque, continuamente se escucha hablar del software para crear materiales educativos, especialmente ejercicios aplicables a la docencia y accesibles en forma web, se insiste en realizar actividades basadas en teorías tradicionales y gastadas en el salón de

clases; donde el docente imparte sus conocimientos al estudiante, y este debe preocuparse de memorizarlos o aprenderlos.

Es importante también tomar en cuenta algunos aspectos dentro del área de educación física como es la edad cronológica y algunos casos clínicos que afectan la condición psicofísica del docente y que a su vez dificultan realizar la demostración de la clase, pudiendo excelentemente ser una alternativa el uso de las herramientas web 2.0, evitando así la pérdida de valioso tiempo en explicar y demostrar los procesos. Visualizar la importancia de la tecnología en el campo de la educación nos permite disponer de sus beneficios que puede aplicarse en la educación física en el nivel primaria.

La institución educativa German Astete de La Perla Callao, tiene en el nivel primaria una población de 700 estudiantes que comparten la clase de educación física de acuerdo a su horario, cuenta con cuatro docentes de la especialidad (dos con limitaciones físicas) un patio con tres campos multiuso (futsal, básquet, vóley) y un campo de gras sintético, y abundante material (taburetes, colchonetas, vallas, balas, jabalinas, pelotas y conos, chalecos, partidores, cuerdas, etc.) una aula virtual, y sistema audiovisual en cada aula (no usado por el área), por lo tanto es un factor negativo en el proceso del aprendizaje deseado para los estudiantes, en el desarrollo de la corporalidad, las capacidades físicas, fundamentos pre deportivos, los procesos del calentamiento, la prevención de lesiones por actividad física, primeros auxilios, la importancia del aseo personal, la buena alimentación, e hidratación.

Por todo la problemática descrita y ante la evidencia de las deficiencias en el proceso de aprendizaje de la educación física del nivel primaria, se realiza la presente investigación, proponiendo el uso de herramientas web 2.0 específicamente, el libro interactivo edilim y el cuaderno interactivo Cuadernia para mejorar el aprendizaje de la educación física en los estudiantes del nivel primaria institución educativa German Astete de La Perla – Callao.

1.1 Antecedentes

En los últimos años del presente milenio, se ha notado cambios muy marcados en el proceso enseñanza aprendizaje como consecuencia del impacto de la tecnología punta, por esta razón se quiere hacer una revisión en el ámbito de la innovación didáctica de la educación física, parece inevitable rebuscar entre la literatura, pero también en la memoria del profesional, para valorar el papel que han jugado y puedan jugar las tecnologías de la información y de la comunicación, específicamente herramientas web 2.0 en nuestro caso, e intentando ser coherentes con nuestras posibilidades, nos atreveremos a hacer un análisis desde la educación física y las tecnologías interactivas en el campo de la educación, y en todos los ámbitos de la vida de las personas.

A nivel Internacional

Entre las investigaciones de nivel internacional se encontró que es evidente la preparación del docente para afrontar los nuevos retos que ventajosamente proporcionan las innovaciones tecnológicas y que han servido como antecedentes a la presente investigación.

En Venezuela, Flores (2009), quien sustentó la tesis para optar el Grado de Magíster en Educación en la Universidad “Rovira i Virgili” Táchira, titulada “Las nuevas tecnologías de información y comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje del área de educación física, III etapa de educación básica de los municipio, de tipo aplicada y diseño pre experimental, habiéndose utilizado como instrumento una lista de cotejo a 40 docentes de educación física, llegando a concluir que: El 85% de los docentes no está conectado a Internet desde su casa, sin embargo el 100% considera que la TIC son un recurso necesario para mejorar el proceso de enseñanza. Se obtiene como conclusión que los profesores de educación física poseen un vago conocimiento sobre la aplicabilidad de las TICs ya que según los resultados obtenidos en la investigación realizada sobre el tema tratado, no es relevante para los profesores en la actualidad, dado que desean mantener aún el enfoque tradicionalista de la educación física, sin alterar de ningún modo su praxis docente educativa.

En Ecuador, Ramón (2011) desarrollo una tesis cuyo título es, “Uso de herramientas web 2.0 en el fortalecimiento de la didáctica de matemáticas en la Educación Básica” esta tesis es de diseño no experimental, de método inductivo – deductivo. Universidad Tecnológica Israel, para obtener el grado de Magister en educación, su población estuvo conformada por 30 escuelas donde: se considera a 220 docentes, 1840 estudiantes y la muestra fue de 26 docentes, 220 estudiantes, donde la investigación concluye que: El desconocimiento del manejo tecnológico en los docentes ha contribuido a la desactualización de las aplicaciones de la didáctica de matemática en la consecución de las destrezas de comprensión de conceptos, conocimiento de procesos y solución de problemas. La mayoría de las escuelas urbanas del cantón Portoviejo carecen de recursos tecnológicos es así que el porcentaje de carencia es del 90%. La mayoría de los docentes requieren de una innovación de las técnicas metodológicas que aplican para la concreción de los conocimientos en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de matemática. Las herramientas web 2.0 son una alternativa de gran vialidad para optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje y fortalecer la didáctica de matemática.

En España Capllonch (2005) desarrollo la tesis cuyo título es: “Tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria”, que tiene como principal objetivo descubrir el tratamiento que deben tener las TIC en la educación física escolar, tanto desde la perspectiva del profesorado como del alumnado. El objeto de estudio se aborda desde diferentes perspectivas. Por un lado, se analizan las circunstancias que rodean el uso de la tecnología en la educación primaria; por otro lado, se busca conocer el uso real que hace el profesorado de educación física de la tecnología, y recoger las experiencias existentes en este campo, y finalmente, se persigue profundizar en aquellos aspectos que pueden aportar mayores beneficios a la educación física escolar.

Para alcanzar los objetivos propuestos he utilizado un diseño de investigación cualitativa, no obstante, combina el uso de técnicas de información cuantitativa y cualitativa. Entre las conclusiones más importantes que se pueden

extraer de la investigación, cabe señalar la imposibilidad de dar cabida a las TIC en la educación física actual, que cuenta con una estructura curricular de escasa incidencia entre Áreas, y desde esta perspectiva la introducción de las TIC implicaría necesariamente una reducción de la actividad motriz, contraria a los objetivos del área. Sin embargo, las tecnologías de la información y la comunicación pueden ofrecer muchas y muy variadas posibilidades a la educación física escolar. Representan una poderosa herramienta de motivación para trabajar contenidos de tipo conceptual y actitudinal, ofrecen una gran alternativa para atender la diversidad, representan la posibilidad de ganar horas para el área. Sin embargo, sea cual sea la situación, ésta debe ir acompañada de una profunda reflexión sobre su utilización, y una indispensable adecuación a las características del grupo con el que se trabaja, pero nunca debe ser el resultado de la improvisación, de la moda o del imperativo tecnológico.

A nivel nacional

Entre las investigaciones en nuestro medio no ha sido favorable puesto que no se encontró información coincidentemente a las variables de investigación, sin embargo se toma como antecedente útil a la presente investigación algunas de ellas relacionadas con una de las variables involucrada.

En Piura, Ojeda (2009), sustentó la tesis para optar el Grado de Magíster en la Universidad Nacional de Piura, titulada “Influencia del ejercicio físico de la clase de educación física en la educación estética”, de tipo aplicada, y diseño pre experimental, habiéndose utilizado una Lista de Cotejo aplicada 56 escolares, y concluye que: Las desviaciones de la columna vertebral pueden aparecer desde muy temprana edad y estas pueden ser de mayor o menor complejidad, por lo que al adoptar posturas incorrectas podría generar desviación de la columna vertebral, pudiendo agravarse con el peso excesivo de la mochila que cargan los estudiantes, la desatención de estas situaciones en la clase de educación física y en el aula, puede agudizar la desviación de la columna del alumno.

En el Callao, Arista (2010) realizó una tesis para optar el grado académico de Magister en educación, cuyo título es “Motivación de logro en educación física

y capacidades motrices en alumnos de una institución educativa pública del distrito de Bellavista-Callao”. La presente investigación trata sobre la motivación de logro para el aprendizaje en educación física y las capacidades motrices en alumnos de quinto de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Bellavista Callao. Su diseño es descriptivo – correlacional, al grupo de 140 estudiantes entre 15 y 18 años se le aplicó el test de motivación de logro para el aprendizaje en educación física de 37 ítems, asimismo una ficha de observación sobre capacidades motrices de 7 ítems donde los resultados revelaron: La motivación en educación física, tiene una tendencia positiva en un 85%, al igual que las capacidades motrices en un 65%, existiendo una correlación positiva ($r=76.2\%$) entre las capacidades motrices y la motivación, estos resultados se discuten en relación a la transmisión de la información por parte del profesor para mejorar la habilidad del alumno, la motivación intrínseca y el rendimiento. Justamente concluye esta investigación en que existe relación positiva y moderada entre la motivación del logro para el aprendizaje en educación física y las capacidades motrices en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa pública. Existe relación entre compromiso, entrega en el aprendizaje y las capacidades motrices de una institución educativa pública. Existe relación entre competencia motriz percibida positiva y regular entre las capacidades motrices de una institución educativa pública. Existe relación entre la ansiedad ante el error y las situaciones de estrés y de las capacidades motrices de una institución educativa pública.

1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística

A continuación se presentan los siguientes fundamentos teóricos científicos que sustentan el presente estudio iniciando la revisión bibliográfica con el tema relacionado a las herramientas Web 2.0 en el aprendizaje de la educación física:

Capllonch (2005) afirmó que:

“Este proceso deberá adquirir relevancia en la creación de recursos, y la formación específica del profesorado de educación física en el ámbito de las TIC;

única garantía para que utilice la tecnología desde la responsabilidad, y no exclusivamente como imperativo tecnológico” (p-142).

Según, Flores, Bertlotti, Gonzales (2012) afirmaron qué:

Aunque no existe un claro acuerdo sobre el significado del término Web 2.0, podemos afirmar que representa la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas en el usuario final. Por lo tanto no se trata pues de una nueva tecnología sino de una actitud de colaboración y participación de las personas para proporcionar mejores datos, nuevos servicios y aplicaciones on-line. El término Web 2.0, giran en relación a la web como una plataforma abierta, que abarca todos los dispositivos conectados, basada en una arquitectura de participación de los usuarios, donde éstos tienen el control de los datos, formando parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y/o el conocimiento. En este contexto, la web 2.0 multiplica las posibilidades de aprender y facilita el acceso a todas las personas a través de múltiples dispositivos, permitiendo a los usuarios, compartir contenidos, experiencias y/o conocimientos.

O'Reilly (2004) manifestó que:

Las herramientas web 2.0 corresponden a una segunda generación en la historia de la web, basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs o wikis que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios, la World Wide Web como una plataforma de trabajo, fortalece la inteligencia colectica, las actualizaciones constantes en las versiones de software busca la simplicidad, por lo tanto el software no está limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

Vicente (2005) al respecto se refirió como:

La web 2.0 es el sueño que se ha estado fraguando progresivamente y sin hacer demasiado ruido en las cocinas de la industria de internet durante los últimos dos años. Una profunda reinvención de las estrategias y las arquitecturas sobre las que se implementan los servicios online que promete sentar los cimientos de la web de la próxima década. En la que se habrán quedado obsoletos los símiles con la biblioteca de Babel, porque cada vez habrá menos documentos cerrados que almacenar y distribuir.

Cebrián (2008), sostuvo que la web 2.0 es:

Una red social, o de relaciones interactivas, abierta a los internautas que quieran participar en los procesos comunicativos de producción, difusión, recepción e intercambio de todo tipo de archivos: escritos, de audio, de vídeo o integrados en una concepción audiovisual que lleva a los tratamientos multimedia con la incorporación de los complejos modelos de la navegación, los enlaces y la interactividad y que enriquecen los modelos de comunicación interactiva.

Por su parte Fumero (2007) menciona que:

La web 2.0 es la promesa de la red convertida en un espacio social, con cabida para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y el conocimiento.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto afirmo que la web 2.0 se presenta como un software específico no como una marca registrada, pero en cambio se trata de una serie de aplicaciones web que facilitan el intercambio de información de forma interactiva, por ejemplo digamos que la web 2.0 es funcional porque facilita la transferencia de información y servicios desde diferentes páginas web. Es simple porque facilita el uso y el acceso a través de pantallas más agradables y fáciles de usar, ya que no es necesario saber usar códigos especiales para editar páginas. También la web 2.0 es ligera porque posee modelos de desarrollo, los procesos y los modelos de negocio se vuelven ligeros.

Es ligera porque está asociada con la habilidad para compartir la información y los servicios de forma fácil y hacerlo posible a través de la implementación de intuitivos elementos modulares. Podría afirmarse que es un soporte social, en vista de que su creación se da mediante la socialización y migración de los miembros del mundo físico hacia el mundo online, también es un flujo debido a que los usuarios son vistos como parte del desarrollo, por lo que la web 2.0 en un sentido de permanencia continua, está modificándose constantemente, además es flexible por ser el software que se encuentra en un nivel más avanzado porque también permite el acceso a contenidos digitales que antes no se podía llegar, resulta también participativa por que ha adoptado una estructura de participación que alienta a los usuarios mejorar la aplicación mientras la utilizan, en vez de mantenerla rígida, controlada y finalmente está en nuestras manos, este crecimiento organizado de la información propone el uso bondadoso de la misma a través de enlaces y gracias a este fenómeno social cada vez es más fácil acceder a la información, de esta manera las nuevas tecnologías informáticas brindan maravillosas posibilidades para la educación.

Por su parte Esquíá (2012) aseguró que:

Aunque todos los sitios de la web están interconectados entre sí, con el fin de organizar la gran cantidad de herramientas 2.0 que se tienen a disposición, recurriremos a ordenar estas en cuatro líneas fundamentales: Las redes sociales, son todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación de comunidades e instancias de intercambio social (chat, foros, carga de documentos, etc.). Los contenidos, reúne a todos aquellos servicios que hacen posible la escritura en línea, así como su distribución e intercambio, aquí tenemos (blogs, Wikis, videos, calendarios, etc.). La organización social e inteligente de la información, son herramientas y recursos para etiquetar la información, lo cual facilitará la navegación en la red (buscadores, marcadores sociales, etc.). Las Aplicaciones y servicios, incluyen un sinnúmero de herramientas, software o plataformas en línea que ofrecen servicios de valor añadido al usuario final.

Cobo y Pardo (2008) aseguraron que:

Un beneficio de estas nuevas aplicaciones web responde al principio de no requerir del usuario una alfabetización tecnológica avanzada, estimulan la experimentación, reflexión y la generación del conocimiento individual y colectivo, favoreciendo la conformación de un ciberespacio de concepción futura a crear un entorno de aprendizaje colaborativo. Resulta evidente que frente a la tradicional estructura estática de Internet, con pocos emisores y muchos receptores, comienza a adoptarse una nueva plataforma web donde las aplicaciones son fáciles de usar y permiten que haya muchos emisores, muchos receptores y una cantidad significativamente más alta de intercambios y cooperación.

El libro interactivo Edilim

Según Serrano (2008) lo conceptualizó como:

Es un software o una herramienta excelente para crear materiales educativos, especialmente ejercicios aplicables a la docencia y accesibles en forma web permite desarrollar contenidos interactivos de todo tipo. Este es un programa que permite crear materiales orientados al aprendizaje utilizando el sistema LIM. En él, cada archivo se considera un libro interactivo que está dividido en páginas, y cada una de ellas contiene una actividad interactiva o informativa.

De acuerdo a las bondadosa virtud que brinda las nuevas tecnologías informáticas se presentan diversas posibilidades para ser utilizado en educación, por ejemplo en cada archivo considerado como un libro interactivo se encuentra dividido en páginas, y cada una de ellas contiene una actividad interactiva como: sopas de letras, rompecabezas, preguntas y respuestas, etc. o de carácter informativa: puede contener texto, animaciones e imágenes etc. Es un programa sumamente fácil de usar, pensado para que los docentes puedan crear sus libros sin obstáculos.

Cuando ya estamos dentro del programa se pueden distinguir dos zonas bien delimitadas: el almacén de recursos donde aparecerán las imágenes, sonidos, texto y vídeo que hayamos guardado para usarlos en el programa (para ello hay que crear previamente una carpeta donde los guardaremos) y la zona de trabajo. Dentro de la zona de trabajo podremos incluir logotipos y fondos de pantalla que aparezcan en nuestro libro, colores para el texto y la pantalla, escribir el título y subtítulo, autor, etc. También se pueden añadir sonidos y texto que actúen como feedback cuando el alumno realice los ejercicios.



Figura 1. Presentación del portal de Edilim.

Fuente: tomado de “Creación de actividades interactivas a través de Edilim y su publicación en internet”. Esquíá (2012).

El cuaderno interactivo Cuadernia

De acuerdo Consejería de educación y ciencia de Castilla (2010) definió que:

Cuaderna es una herramienta educativa exclusiva para la creación, edición y socialización de cuadernos digitales, diseñada como apoyo a la labor docente, en la integración de medios digitales a las aulas. Su uso es sin costo alguno, pensada para cumplir altos estándares de material educativo y en cumplimiento de este objetivo, la herramienta viene adaptada con un botón específico que permite crear, almacenar y exportar datos de carácter pedagógicos estructurados, simplemente siguiendo una serie de pasos para introducir los metadatos pertinentes, dando así la posibilidad de organizar, clasificar y jerarquizar el material educativo que produce.



Figura 2. Presentación del cuaderno interactivo Cuaderna.

Fuente: Tomado de actividades multimedia e interactivas a través de Cuadernia. Esquíá (2012)

Hernández (2010) manifestó:

Entre las ventajas de usar cuaderna está en hacer creaciones multimedia personalizadas de material educativo para apoyar el trabajo docente, dinamizando los procesos de enseñanza en el aula de clase y fuera de ella. Los materiales creados pueden visualizarse en cualquier equipo con navegador web, independientemente del sistema operativo. Es una herramienta de fácil acceso desde entornos web, Internet, o usando otros medios de almacenamiento de información digital. La posibilidad de elaboración colaborativa de materiales educativos entre docentes, y estudiantes, contribuye a un aprendizaje en marco agradable incorporando de esta manera el uso de la tecnología informática y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este software permite la creación de diversas actividades para reforzar las temáticas escolares, es fácil para aprender a reconocerlas y usarlas, al dar la orden de insertar, se despliega siempre una ventana que la va describiendo paso a paso, indicando qué información o con que recurso relacionar y para qué se requiere, entre algunas de las actividades que se pueden realizar tenemos; **Preguntas:** con varias posibles respuestas, permite indicar aquella o aquellas que se consideren correctas. **Sopa de letras:** letras ubicadas en filas y columnas formando un cuadrado completo, donde se deben buscar palabras que se indican

en una lista. **Puzzle:** conjunto de fichas que constituyen una imagen, presentadas de forma desordenada, se deben ordenar todas las fichas hasta que se obtenga la imagen. Completar, texto en el que faltan algunas palabras, se da el listado en la parte inferior. **Rompecabezas:** similar a puzle, pero en este caso las fichas están contenidas en una tabla (fila-columna), y hay que moverlas dentro de ella hasta conseguir la imagen buscada. **Emparejar texto:** se trata de relacionar correctamente con flechas palabras de una columna con las de otra.

Para elegir qué actividad es adecuada para un material didáctico es importante realizar una exploración de cada una de ellas y tener claro, previamente, los datos que requiere, los recursos que se van a utilizar y los pasos de elaboración. Esto no sólo para tener listo todo lo que se necesita, sino también para poder tomar la mejor decisión en relación con cuál es la actividad que se ajusta mejor al problema, situación u objetivo que motiva su elaboración.

El aprendizaje del área de educación física

Es un proceso permanente en el comportamiento, que refleja la adquisición de nuevos conocimientos de habilidades y destrezas físicas a través del movimiento admitiéndose como necesidad básica el ensayo-error como parte del proceso. Por lo tanto los cambios que se evidencien en el comportamiento son razonablemente objetivos y medibles.

El Ministerio de Educación (2008) emitió:

La persona y su desarrollo integral son el centro del proceso educativo; dentro de esta perspectiva, la educación física se reconoce como un proceso formativo dirigido al desarrollo de capacidades y habilidades motrices y físico-deportivas y conocimientos específicos sobre los contenidos que abarca, así también como de actitudes y valores que contribuyen a formar su personalidad; porque es concebida como un área curricular. A través del área de educación física se asume una visión holística del cuerpo como “unidad” que piensa, siente y actúa simultáneamente y en continua interacción con el ambiente, desarrollando

todas sus dimensiones: biológicas, psicológicas, afectivas y sociales; dentro de esta área el desarrollo de la motricidad está considerado como un aspecto esencial.

En el área de educación física se consideran dos ejes principales: nuestro organismo (cuerpo) y su capacidad de acción y expresión (movimiento), a partir de los cuales se organiza la acción educativa generadora de aprendizajes corporales.

Dimensiones de la variable aprendizaje de la educación física

De acuerdo con la propuesta del Ministerio de Educación (2008) refiere para la primera dimensión, Comprensión y Desarrollo de la Corporeidad y la Salud:

Esta dimensión desarrolla capacidades derivadas de las estructuras neurológicas, como el equilibrio y la coordinación y estas mismas son las que permiten alcanzar el conocimiento, la experimentación, la representación mental y la toma de conciencia de su cuerpo global y de sus segmentos, así como de los elementos funcionales y sus posibilidades de movimiento: tono, postura y movilidad. Su logro de aprendizaje es la integración de lo sensorial con lo perceptivo, controlando sus emociones y vivenciando a través de juegos lúdicos los elementos de su cuerpo, en relación con el espacio y el tiempo, valorando el desarrollo y la estructuración de su esquema corporal.

De acuerdo con la propuesta del Ministerio de Educación (2008) refiere para la segunda dimensión, Dominio Corporal y Expresión Creativa:

Esta dimensión alcanza expresarse mediante los procesos funcionales físicos orgánicos que son reconocidos como características y mecanismos específicos del cuerpo humano que determinan que sea un ser vivo; por ejemplo la respiración, regulación térmica, nutrición celular, eliminación de

desechos metabólicos y algunos otros que permiten el desarrollo de las capacidades físicas, consideradas como la base orgánica para el aprendizaje y perfeccionamiento de toda actividad motriz o física considerada dentro de esta dimensión. Por otro lado es importante considerar que estas capacidades favorecen el desarrollo corporal en forma armónica, regula el esfuerzo según sus posibilidades y permite en el estudiante lograr aprendizajes que valoren la actividad física sistemática, necesidad de buenos hábitos de higiene, nutrición, presentación y cuidado de la salud, constituyéndose en un medio para mejorar su calidad de vida.

De acuerdo con la propuesta del Ministerio de Educación (2008) refiere para la tercera dimensión, Convivencia e Interacción Socio motriz:

El desarrollo de esta tercera dimensión del área, permite que estas capacidades y habilidades influyan en los estudiantes relacionándose con los demás, experimentando diversas situaciones, confrontándose con sus compañeros, resolviendo problemas que exigen el dominio de habilidades y destrezas motrices y físico- deportivas, adoptando decisiones adecuadas de manera individual y grupal, en función a las actividades lúdicas, deportivas y recreativas que realicen; todo dentro del respeto, la cooperación, la honestidad y la solidaridad. Progresivamente van logrando interiorizar el concepto de grupo y después de equipo, encontrando sentido a la actividad física. La socialización posibilita el incremento y la complejidad de los niveles de ejecución de las habilidades motrices que serán el soporte de una eficacia motora que les permitirá su participación responsable en las diferentes actividades de la vida cotidiana

ORGANIZADOR	COMPETENCIAS DEL V CICLO
COMPRENSIÓN Y DESARROLLO DE LA CORPOREIDAD Y LA SALUD	Comprende su desarrollo corporal, el cuidado de su salud y la práctica organizada de actividades físicas y los procedimientos de seguridad personal, valorando la higiene como parte de su desarrollo personal.
DOMINIO CORPORAL Y EXPRESIÓN CREATIVA	Demuestra dominio corporal y utiliza creativamente sus habilidades motoras básicas combinadas, al resolver situaciones motrices diversas; mostrando interés para superarse.
CONVIVENCIA E INTERACCIÓN SOCIO MOTRIZ	Interactúa asertivamente con los otros al participar en la organización y práctica de juegos y deportes de diversa índole, respetando a sus compañeros, las reglas acordadas y mostrando tolerancia ante los resultados.

Figura 3. Componentes del Área de educación física para el 5° grado de primaria.

Fuente: tomado del DCN (2008) (p.148)

Según Singer (1996), describió que:

La educación física es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-psico-social, contribuye al accionar educativo con sus fundamentos científicos y sus vínculos interdisciplinarios apoyándose entonces en la filosofía, la psicología, la biología, social, cultural, etc.

Según García (2002) citando a Cecchini, la educación física es:

Ante todo y sobre todo educación, es una dimensión particular del fenómeno educativo, un proceso de relación físico - educativo, la educación física pretende un enriquecimiento de la persona en relación consigo mismo, con otras personas y con el mundo que le rodea.

Según Vásquez (2003) se expresó que:

La educación física como educación del hombre centrada en el cuerpo y su movimiento, y, a través de ellos, de los demás aspectos de la personalidad;

educación basada en la unidad psicosomática y cuyo fin es conseguir un mejor conocimiento de sí mismo y una adaptación más perfecta al entorno físico y social.

Para Aguirre (1999) la actividad física es:

la actividad física es todo tipo de movimiento corporal que realiza el ser humano durante un determinado periodo de tiempo y que genere consumo de calorías, todos los movimientos inherente a la persona y/o planificados que se alcance a realizar tendrá como resultado un desgaste de energía, estos a su vez pueden ser con fines profilácticos, estéticos, rehabilitadores, o deporte recreacional.

Arista (2010) refirió que:

En las clases de educación física se observan alumnos que buscan constantemente realizar las acciones de manera exitosa, sentir satisfacción cuando lo logran y trazarse metas de superación personal, tratando de ser cada vez mejores en lo que hacen. A este tipo de educandos por lo general no les interesa en gran medida lo que otros puedan pensar respecto a su desempeño, para ellos lo más importante es quedar bien consigo mismo.

Capella (2007) se expresó sobre la actividad física:

Con toda la convicción del mundo que la educación física tiene que hacerse en el gimnasio, en el patio o en el parque. ¡Jugando, saltando, corriendo y sudando! Nos identificamos así igualmente cuando nos referimos a todo compromiso que asumimos frente a las diversas actividades que involucra la educación física.

El título anunciado de “Influencia de herramientas web 2.0 en el aprendizaje de educación física” compromete hacia una determinada orientación y parece obligado hacer un balance del desarrollo de las web 2.0 en el campo específico que nos preocupa. No obstante, mi propósito se ajusta a la coherencia

que exige la posición que ya se han pronunciado algunos expertos. En muchos de los trabajos que en los últimos años se ha experimentado, encontramos información suficientemente centrada e interesante entre la que cabe destacar el estudio de Capllonch (2005) que representa autoridad en cuanto análisis riguroso de la utilización de las tecnologías en la educación física en la etapa de la educación primaria. Debe valorarse nuestra aportación desde una preocupación por la innovación en el marco de la didáctica de la educación física.

La importancia del calentamiento

El calentamiento es la parte inicial de toda actividad física que consiste en la realización de una serie de ejercicios físicos sencillos, que se realizan de forma suave y progresiva, para preparar a los distintos órganos, músculos y articulaciones a un esfuerzo posterior más intenso, el calentamiento en la práctica deportiva es de vital importancia porque: Eleva la temperatura corporal, disminuye el riesgo de que se produzcan lesiones ya que cuando el músculo está frío es mucho más fácil que se rompa, prepara los sistemas corporales (respiratorio, cardiovascular, muscular, nervioso), mejora el rendimiento en la actividad física que se va a realizar posteriormente, también mejora la actitud psicológica para el entrenamiento, competición o la clase.

Por ejemplo algunos cambios fisiológicos que ayudan en la práctica deportiva es el del sistema respiratorio donde el ritmo de la respiración aumenta, mientras en reposo se toman entre 6 y 8 litros de aire por minuto, y en algunas zonas de los pulmones apenas entra el aire, al hacer ejercicio el cuerpo incrementa la frecuencia respiratoria porque necesita mayor cantidad de oxígeno, llegando a alcanzarse valores de hasta 100 litros de aire por minuto. Al conjunto de cambios respiratorios que se producen al realizar una actividad física se le llama adaptación respiratoria al esfuerzo.

También en el sistema cardiovascular ya que se hiperactiva el trabajo del corazón, debido que mientras en reposo el corazón bombea unos 50 c.c. de sangre en cada contracción, el calentamiento provoca que el corazón se dilate y

entre más sangre en sus cavidades, pudiendo llegar a bombearse hasta 180 c.c. de sangre por contracción. Además, el corazón late más deprisa, para que llegue más alimento y oxígeno a los músculos y éstos puedan realizar esfuerzos mayores. Se produce también un aumento de la presión de la sangre en las arterias que facilita la circulación sanguínea. Todo este conjunto de cambios recibe el nombre de adaptación cardiovascular al esfuerzo.

En el sistema muscular, en reposo su temperatura oscila entre los 36,5 y los 37 grados, y con el calentamiento la temperatura muscular aumenta hasta alcanzar los 38,5 grados, lo que permite a los músculos aumentar su fuerza, velocidad y resistencia. También se produce una mejora en la elasticidad de los músculos, lo que favorece la velocidad de contracción y de relajación muscular, y en la coordinación muscular, lo que permite realizar mejor aquellos movimientos que requieren precisión.

El sistema nervioso, al aumentar la temperatura del cuerpo todos los procesos nerviosos se aceleran, de esta manera produce un aumento de la velocidad de percepción de los estímulos y de la velocidad de transmisión de la información, generando una disminución en el tiempo de reacción, estas modificaciones hacen posible que la ejecución de los ejercicios sea cada vez más rápida y más precisa.

A nivel psicológico el calentamiento facilita el paso de una situación de reposo a una de actividad física, al tiempo que mejora la capacidad de concentración, pues permite ir centrando la atención en la actividad que se va a realizar, también produce un aumento de la motivación en la persona para realizar la actividad, ya sea una clase, un entrenamiento, una competición, etc. además, cuando es previo a una competición ayuda a reducir el estado de ansiedad que en muchos casos conlleva.

Las capacidades físicas condicionales

Hedrick (1992) afirmo que:

Las capacidades físicas son los componentes de la condición física y por lo tanto resultan ser elementales y esenciales para la prestación motriz y deportiva, por ello para mejorar la capacidad o rendimiento físico, el trabajo a desarrollar se debe basar en el entrenamiento de las diferentes capacidades.

Cada una de las capacidades físicas determina la condición física, esta es la razón que su desarrollo debe ser mediante un programa de adiestramiento apropiado, podemos mencionarlas y describirlas como:

Por ejemplo, Fuerza: es aquel aumento de la tonicidad de un músculo, provocada por un estímulo nervioso, que posibilita el movimiento o el mantenimiento de una posición de un plano muscular. Capacidad de vencer la resistencia externa o reaccionar contra la misma mediante los esfuerzos musculares. Velocidad: es la capacidad de reaccionar con máxima rapidez frente a una señal y/o al realizar un movimiento con máxima velocidad y se determina mediante la siguiente ecuación, esta es una cualidad tiene gran dependencia del sistema nervioso central y debido a su rápida maduración es una de las que se pueden trabajar desde edades muy tempranas. Resistencia: es la capacidad física y psíquica de soportar el cansancio frente a un esfuerzo relativamente largos y/o la capacidad de recuperación rápida después de los esfuerzos. Flexibilidad: consiste en la capacidad de movilización de una o un conjunto articular, así como la posibilidad de cierre o abertura para el trabajo cinegético. La flexibilidad se manifiesta en forma externa en la amplitud del cierre o abertura articular movimientos. La flexibilidad se manifiesta de las formas siguientes, flexibilidad activa: amplitud de movimiento de la articulación o grupo articular, en virtud de las fuerzas internas, flexibilidad pasiva: amplitud de movimiento de la articulación o grupo articular que se puede alcanzar con la ayuda de fuerzas externas.

Las capacidades físicas coordinativas

Según Ruiz (1983) afirmo que las capacidades coordinativas son:

"Cualidades sensomotrices consolidadas, del rendimiento de la personalidad, que se aplican conscientemente en la dirección de movimientos componentes de una acción motriz con una finalidad determinada" (p. 83).

Las capacidades físicas coordinativas están determinadas por un proceso de regulación y conducción del movimiento, esto permite que la persona logre dominar las acciones motoras en situaciones previstas e imprevistas debiéndose diferenciar de las destrezas, que se refieren a acciones motoras concretas y automatizadas, mientras que las capacidades coordinativas son condiciones de la actividad humana, que permite al individuo ejecutar determinadas acciones específicas, sean deportivas, profesionales o de la vida cotidiana. Por lo tanto se entiende por capacidades coordinativas los factores que procesan y conforman la coordinación motora.

Las capacidades coordinativas como resultado de un trabajo motor múltiple en diferentes modalidades de movimiento están dirigidas y reguladas por el sistema nervioso central por lo que resulta fundamental en el desarrollo de conductas sicomotoras además de afianzar patrones de movimiento ya determinados.

Resulta de mucha importancia dar especial atención al desarrollo de las capacidades coordinativas en el individuo, pues se hace evidente su utilidad para dominar situaciones que requieren una acción rápida y orientada a un objetivo específico, por ejemplo en el sentido de la prevención de accidentes (permite evitar colisiones, caídas, etc.). Estas es una razón de peso para considerar que la fundamentación de estas capacidades debe ser en un medio amplio y con buena movilidad, para disponer la organización espacial de un movimiento (cambio de ritmo, cambio de dirección, esquivar), también en buen campo de operación (movimientos de amplitud) y para adaptarse mejor a las necesidades de cambio espacial.

Evaluación en educación física

Muñoz (2003:), afirmó que:

La evaluación en educación física resulta es un tema que aún para muchos docentes de distintos niveles educativos no esta tan claro. Frente a la exclusividad de evaluar tradicionalmente mediante instrumentos estándar que cuantifican matemáticamente los resultados y determinan el progreso del estudiante. Considero la posibilidad de valorar otros aspectos que también se desarrollan en nuestras sesiones que comparen y analicen cualitativamente la evolución del aprendizaje o la adquisición de capacidades, hábitos y actitudes en referencia al propio individuo. Por último, se plantea la necesidad de evaluar aspectos determinantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y considerar la recuperación.

La evaluación debe ser entendida como una práctica reflexiva que nos permita comprender mejor lo que sucede en el escenario educativo, nos ha de permitir investigar sobre nuestro propio trabajo, por lo tanto la evaluación debe servir para acumular el mayor número de información sobre un estudiante, sobre todos los aspectos que determinan el proceso de aprendizaje. La evaluación en el área considera una serie de particularidades a tomarse en cuenta por ejemplo, el carácter lúdico que la actividad físico-deportiva posee, hace, que los objetivos que se planteen sean de satisfacción personal, también generar actitudes positivas y duraderas es una meta a largo plazo y no debemos obsesionarnos con objetivos inmediatos. La estrecha relación entre motricidad y el crecimiento del estudiante desvirtúa los éxitos conseguidos por el profesorado, también las condiciones en que se desarrolla el área, el número de alumnos, tiempo disponible, necesidad de instrumentos o condiciones específicas y la imposibilidad de evaluar de forma masiva pueden restar eficacia a la evaluación.

Por lo tanto, es importante tomar en cuenta estas condiciones con criterios realistas, seleccionando instrumentos que por su naturaleza facilite su aplicación, fluidez en la organización y calidad de la información recogida no alteren el ritmo de clase. Ha de compaginar las apreciaciones subjetivas con las objetivas, tanto

unas como otras pueden alterar la información, los objetivos actitudinales pueden perderse en la subjetividad y la práctica exclusiva de pruebas objetivas reduce significativamente el progreso del alumno dentro del sistema, la ausencia de un contenido estable definido y uniforme hace que se imparta sustancialmente de forma diferente según las circunstancias del entorno.

López (2000) en relación a la evaluación se manifestó:

“Si se entiende a evaluación dentro de un marco de ayuda o mejora del proceso de enseñanza, se debe concretar qué aspectos nos van a ser útiles” (p.43)

Instrumentos de evaluación en educación física

Díaz (1995) en relación a la evaluación mediante la observación dice que:

Representa toda una serie de acciones mediante las cuales podemos registrar los acontecimientos observables que se presenten en el desarrollo de la clase y realizar los ajustes y adaptaciones necesarios en función de la evolución o capacidades finales propuestas para los alumnos.

Una técnica de la evaluación es la observación que cumple todo un procedimiento:

Observación directa

Registros de anécdotas, este tipo de evaluación consiste en una breve descripción de algún comportamiento que pudiera parecer importante para la cuantificar o medir, se anotan diversos acontecimientos que parecen significativos para el profesor, luego dan atención estas anotaciones e interpreta y realiza un juicio del estudiante.

Observación indirecta

En este tipo de evaluación tenemos las, Listas de cotejo, que se trata de frases, series que expresan conductas positivas o negativas de los alumnos/as en una

determinada actuación, que utilizan un juicio simple: o "SI" o "NO", no añade matices de tipo cualitativo. La Escala de evaluación, permite formular juicios sistemáticos sobre algo específico del estudiante como el comportamiento o una característica del alumno, se utiliza estas herramientas de evaluación para indicar cualidad, cantidad o nivel del rendimiento observado. Escalas ordinales o cualitativas, utiliza escalas de 1 - 5 puntos, adecuándose al sistema educativo en: 1 = muy deficiente; 2 = insuficiente; 3 = bien; 4 = muy bien; 5 = excelente. Las Escalas numéricas, presenta dos tipos, las escalas numéricas con intervalos iguales las cuales están generalmente entre el 0 y el 10, aunque ahora se establecen también del 0 al 100 su característica es que la distancia entre el intervalo es igual.

Primeros auxilios en educación física

Primeros auxilios es el conjunto de técnicas terapéuticas no profesionales urgentes aplicadas a una víctima accidentada o también por una enfermedad repentina, mientras tanto llega el personal idóneo para el tratamiento especializado. Estas medidas tienen como objeto la atención primaria del enfermo o herido, para evitar su agravamiento, siendo este un buen motivo para estar comprometidos y preparados en asumir el rol de primer auxiliador con mucha responsabilidad, hasta el momento en que pueda ser atendido por un médico.

No es suficiente tener buena voluntad para ayudar en estos casos, es necesario poseer nociones elementales de las técnicas médicas, para actuar con rapidez y eficacia en la atención del herido o enfermo. Las técnicas a aplicar difiere en cada caso, dependiendo de las necesidades de la víctima, por lo tanto es necesario saber qué hacer y qué no.

Al respecto Contreras (1998) dijo que:

Es muy importante que la sociedad esté preparada para actuar ante una emergencia, y poder brindar los primeros auxilios, esa capacidad puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte, entre una situación de

invalidez temporal o permanente, o también entre una recuperación rápida y una larga convalecencia en el hospital. Por eso toda la población debería tener la capacidad de actuar como primer auxiliador con responsabilidad y criterio cuando la situación así lo amerite, ayudarse a sí mismos y también ayudar a los demás pues es al mismo tiempo una muestra de solidaridad con el prójimo.

Los primeros auxilios están directamente relacionados con la salud, ésta según la OMS es un estado completo de bienestar físico, mental y social pero se puede incluir en el concepto de salud la capacidad del sujeto de hacer uso de los recursos personales, de encarar las dificultades y problemas de la vida. En este sentido podríamos considerar los primeros auxilios como parte de esos recursos personales para mantener la salud una vez que ha ocurrido un accidente.

En la educación para la salud se incluyen temas como alimentación, drogas, información sexual, sida, higiene, primeros auxilios, actividad y descanso de forma habitual los contenidos más tocados son alimentación y prevención de drogodependencias, dos temas importantes, pero cada año mueren miles de personas en accidentes, en el campo de la salud, la defensa de la vida debe ser nuestra principal preocupación; es necesario tratar los primeros auxilios con amplitud y rigor, merece la pena. Si queremos promocionar la salud en los centros educativos debemos enseñar a prevenir pero también enseñar al menos los primeros cuidados una vez que la salud se ve comprometida.

Urkia (1996) manifestó que:

Cuando se presente una emergencia por algún accidente es importante resaltar que llegado el momento de intervenir deben hacerlo con las maniobras de las que se sepa a ciencia cierta su resultado será positivo ya que si no, podríamos empeorar la situación y los primeros auxilios que prestamos ser contraproducentes, por eso es importante tratar este tema con la suficiente profundidad para que el estudiante tengan conocimientos sólidos y capacidad de actuación.

La motivación en educación física

Según González (1995) planteo que:

La motivación es un proceso que comprende la unidad entre lo cognoscitivo y lo afectivo y se constituye como una expresión de la personalidad que surge como resultado de la interacción del individuo con el medio externo, mediante la cual se desencadena un impulso que conduce y activa al sujeto a la acción para satisfacer la necesidad que le da origen, contribuyendo de esta manera a regular la conducta.

En sentido general se puede precisar que la motivación como proceso de la regulación inductora encuentra su esencia en la relación que se establece entre necesidad, motivo y objeto-meta, teniendo en cuenta tanto las características psíquicas o internas de cada individuo como las externas de la actividad donde se desarrolla. La actividad física cumple un papel de gran importancia en la vida de los seres humanos por tal motivo que se requiere un móvil de gran jerarquía para poder ejecutarse siempre, de ahí que la motivación como componente de inducción asuma un papel decisivo.

El aprendizaje

Según Ausubel (1983) planteo que:

El aprendizaje del estudiante va depender de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la información nueva, entendiéndose por estructura cognitiva, al grupo de conceptos, ideas que un individuo posee al respecto de un determinado aspecto del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Ausubel (1983) propone que los principios del aprendizaje:

Ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con mentes en blanco que el aprendizaje de los alumnos comience de cero, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Según Ministerio de Educación (2003) el aprendizaje es:

Proceso de construcción de conocimientos, que son elaborados por los propios educandos en interacción con la realidad social y natural, solos o con el apoyo de algunas mediaciones (personas o materiales educativos), haciendo uso de sus experiencias y de conocimientos previos.

Ausubel, reconoció las bondades del aprendizaje por descubrimiento, pero se opuso a su aplicación irreflexiva, porque posee la desventaja de necesitar considerablemente más tiempo para la realización de actividades. Considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe presentarse como opuesto al aprendizaje que resulta de una exposición directa, pues éste puede ser muy eficaz y de calidad sobre todo porque, el estudiante descubre por cuenta propia de manera eficiente además de se invierte mucho menos tiempo.

De esta manera el aprendizaje escolar se puede dar por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y se puede lograr en el alumno aprendizajes de calidad y significativo, por lo que se considera dar énfasis a las actividades diseñadas para guiar el aprendizaje por descubrimiento pues garantizan el desarrollo cognoscitivo en el estudiante.

1.3. Justificación

La presente investigación es importante porque el tema revaloriza la actividad física que proporciona la oportunidad de desarrollar un conjunto de destrezas y

habilidades para resolver los problemas de la vida diaria, reforzando así la capacidad de las otras inteligencias, concentración e imaginación y la participación activa en equipo.

La importancia de la actividad física en el aprendizaje de la educación física, ha adquirido en estos últimos años una gran relevancia. Actualmente se viene poniendo un énfasis especial en el área y eso se puede evidenciar en el incremento de horas pedagógicas para el Área y la entrega de los fascículos por el Ministerio de educación, donde en el área de educación física, se propone partir de una situación problemática, motivadoras e interesantes de la vida cotidiana.

Justificación Pedagógica

Cabe resaltar que pedagógicamente, la presente investigación favoreció a los estudiantes de la institución educativa German Astete, ya que mediante la aplicación del “Taller de actividades neuromotoras con el uso de las herramientas web 2.0: Edilim y Cuadernia” en el Área, mejoro el aspecto motivacional de los estudiantes permitiendo así que se incremente el nivel de logro de las capacidades físicas y cualidades deportivas, la prevención de lesiones por la práctica misma, también contribuye significativamente a superar las dificultades técnicas por ausencia de la demostración que los estudiantes del quinto grado de primaria, de esta manera, se evidencia una mejora significativa en el aprendizaje de la educación física.

Así, se pudo desarrollar un programa taller como medio de trabajo según sugiere el Ministerio de educación mediante el Diseño Curricular Nacional, para los estudiantes de este grado. Los resultados obtenidos al culminar este taller permitieron evidenciar que los estudiantes han mejorado sus resultados en evaluaciones continuas, mensuales y bimestrales que a nivel de la institución se aplicaron.

El apoyo solicitado a las autoridades del plantel para la elaboración de materiales a emplearse en el taller, fue de gran ayuda, se les explicó el beneficio que esto trae en los estudiantes y lo hicieron con agrado, sintiéndose comprometidos a lo largo de la aplicación de este taller. Es así como la aplicación

de este taller estuvo orientada en todo momento al desarrollo de las actividades educativas, especialmente a mejorar la condición física y prevenir lesiones por la práctica deportiva y generar bases teóricas como plataforma de la cultura deportiva del estudiante.

Justificación Científica

Los estudiantes se sintieron más seguros al realizar las diversas actividades propuestas, con la aplicación de estrategias innovadoras mejorando la calidad educativa en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, la demostración mediante la aplicación de videos brinda simplicidad y más interesante para el estudiante de esta manera contribuye positivamente en la ejecución del proceso. La aplicación de este taller tuvo una justificación científica y teórica en la medida que se logró evidenciar el progreso en el desarrollo de habilidades físicas y cualidades deportivas. En consecuencia la aplicación de las herramientas web 2.0, no implica o demanda una pérdida de tiempo o el empleo de materiales costosos ya que al insertarlo semanalmente en nuestra sesión de clase, se logró que los estudiantes mejoren su condición física y condición de salud.

Justificación Jurídica

Las normas legales en las que se fundamenta el presente estudio son las que se visualizan en la Constitución Política del Perú (1993) que considera:

El estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza, garantizando el desarrollo integral de la persona, pudiendo libremente el lugar donde hacerlo. Busca también promover el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad. Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país. La enseñanza se imparte, en todos sus niveles, con sujeción a los principios constitucionales y a los fines de la correspondiente institución educativa. Los medios de comunicación social deben colaborar

con el Estado en la educación y en la formación moral y cultural. Por otro lado la ley establece los requisitos para ejercer la docencia un centro educativo, así como sus derechos y obligaciones.

Por lo tanto el utilizar las herramientas web 2.0 Cuadernia, Edilim, en el proceso del desarrollo integral de los estudiantes es decir que tengan la capacidad para comprenderlo y conozcan estrategias para utilizarlo, se requirió también de una motivación para realizar el esfuerzo, que proceda de una actividad que genere interés, autoconfianza y perseverancia, de manera que queda justificado la presente investigación.

1.4. Problema general

¿Cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014?

Problemas específicos

¿Cómo influyen la aplicación de las herramientas web 2.0, en el aprendizaje del componente de la comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014?

¿Cómo influyen la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014?

¿Cómo influyen la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente convivencia e interacción sociomotriz de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014?

1.5. Hipótesis general

Las herramientas web 2.0 influyen en el aprendizaje de la educación física, de los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla – Callao. 2014.

Hipótesis específicas

La aplicación de las herramientas web 2.0 influyen en el aprendizaje del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

La aplicación de las herramientas web 2.0 influyen en el aprendizaje del componente del dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

La aplicación de las herramientas web 2.0 influyen en el aprendizaje del componente de la convivencia e interacción sociomotriz, de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

1.6. Objetivo general

Determinar cómo influyen la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Objetivos específicos

Determinar cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0, en el aprendizaje del componente de la comprensión y desarrollo de la corporeidad y la

salud de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Determinar cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente del dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Determinar cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente, de la convivencia e interacción sociomotriz, de la educación física, en los estudiantes del quinto grado de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

II. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Las Variables

Variable Independiente: herramientas web 2.0 (X)

Esquíu (2012) cito a Cebrián (2008), quien afirmo:

Es una red social, o de relaciones interactivas, abierta a los internautas que quieran participar en los procesos comunicativos de producción, difusión, recepción e intercambio de todo tipo de archivos: escritos, de audio, de vídeo o integrados en una concepción audiovisual que lleva a los tratamientos multimedia con la incorporación de los complejos modelos de la navegación, los enlaces y la interactividad y que enriquecen los modelos de comunicación interactiva.

Libros interactivos Edilim

Esquíu (2012) describe que:

Es una herramienta excelente creada para ese fin y permite desarrollar contenidos interactivos de todo tipo. Edilim es un programa que permite crear materiales orientados al aprendizaje utilizando el sistema LIM. En él, cada archivo se considera un libro interactivo que está dividido en páginas, y cada una de ellas contiene una actividad interactiva o informativa, es un programa sumamente fácil de usar, pensado para que los docentes puedan crear sus libros sin obstáculos. La interfaz es muy clara, auto explicativa, y está en castellano. Sin dudas, crear actividades interactivas con Edilim resulta más fácil que, por ejemplo, usar Power Point.

Cuadernos interactivos Cuadernia

Esquíu (2012) describió que es:

Una herramienta que la Consejería de Educación y Ciencia de Castilla la Mancha, España, pone a disposición de la comunidad educativa para la creación y difusión de materiales educativos digitales. Es una aplicación de creación de contenidos educativos que permite la creación de cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos sin perder nitidez, en

donde podemos incluir texto, imágenes, archivos multimedia, ficheros y actividades de evaluación. Su interfaz de usuario contiene un espacio de trabajo y un panel de herramientas muy intuitivo y gran usabilidad, ofreciendo una verdadera solución web, de escritorio y de impresión.

Variable Dependiente: Aprendizaje de la educación física (Y)

Singer (1996) sostuvo que:

La educación física, es un eficaz instrumento de la pedagogía, por cuanto ayuda a desarrollar las cualidades básicas del hombre como unidad bio-psico-social, que contribuye al accionar educativo con sus fundamentos científicos y sus vínculos interdisciplinarios apoyándose entonces en la filosofía, la psicología, la biología, etc.

La educación física tiene una acción determinante en la conservación de la salud, ayuda al ser humano adaptarse a las condiciones del mundo exterior, se podría afirmar específicamente en la adolescencia, ayuda a sobrellevar las agresiones propias de la vida cotidiana y del medio, también a afrontar el presente y el futuro con una actitud positiva. Por otro lado es evidente que promueve y facilita al estudiante alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar diversas actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejorando a su vez su calidad de vida por medio del enriquecimiento y disfrute personal y la relación a los demás.

2.2. Operacionalización de variables

Definición Operacional

En la presente investigación para el análisis de la Variable Independiente, se ha realizados diversas actividades en el área, relacionadas con las herramientas web 2.0 específicamente con Edilim y Cuadernia, cada semana con el grupo experimental.

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente: aplicación de herramientas web 2.0 (X)

DIMENSIONES	INDICADORES	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS
I Libros Interactivos (Edilim)	Realiza y completa los parámetros generales de Edilim. Realiza ejercicios de: Sopa de letras, Completar textos. Clasificar textos, puzle, Rayos X.	Las actividades del taller con Edilim: Nº 1 Sopa de Letras. Nº 2 Arrastrar texto y Completar. Nº 3 Clasificar textos. Nº 4 Rayos X. Nº 5 Palabra secreta.
II Cuadernos Interactivos (cuadernia)	Presentación de la actividad interactiva: (Videos, audios, diapositivas). Desarrollar, guardar y exportar actividades.	Las Actividades del taller con Cuadernia: Nº 6 Diversos videos y audios. Nº 7 lecturas y cuestionarios. Nº 8 Completar. Nº 9 Video para completar. Nº 10 Autoevaluación.

Fuente: *Elaboración propia.*

Definición Operacional

De la misma manera para la Variable dependiente, he considerado tres dimensiones conformadas por los componentes de la educación física: La comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud, el dominio corporal y expresión creativa, y la convivencia e interacción sociomotriz, sometidos a una lista de cotejo de elaboración propia, con sus escalas, niveles y rangos respectivamente.

Tabla 2.

Operacionalización de la variable dependiente: El aprendizaje de la educación física (Y)

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTMS	ESCALA	NIVELES Y RANGO
I. Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud	Valora el desarrollo de su esquema corporal.	Del: 1	Logro	Logro (15 al 18)
	Mejora su conocimiento sobre higiene, nutrición, hidratación y postura antes, durante y después la práctica deportiva.	Al: 6	Proceso inicio	Proceso (11 al 14) inicio (6 al 10)
	Ejecuta diversos test para determinar su condición física.			
II. Dominio corporal y expresión creativa.	Realiza diversas actividades de coordinación óculo manual y podal.	Del: 7	Logro	Logro (12 al 15)
	Ejecuta secuencias de gimnasia a manos libres de forma individual y grupal.	Al: 11	Proceso inicio	Proceso (9 al 11) inicio (5 al 8)
	Emplea sus habilidades motrices al participar en diversos juegos lúdicos.			
III. Convivencia e interacción sociomotriz.	Realiza juegos motores respetando las normas establecidas.			Logro (12 al 15)
	Ejecuta juegos tradicionales superando retos y metas.	Del: 12 Al: 16	Logro Proceso inicio	Proceso (9 al 11) inicio (5 al 8)
	Participa en actividades curriculares organizadas por el área, respetando las normas de convivencia.			
Total de la variable dependiente		1-16	Logro Proceso Inicio	Logro (38-48) Proceso (27-37) Inicio (16-26)

Fuente: Elaboración propia

2.3. Metodología

Según Bernal (2006) el método hipotético-deductivo es:

“Un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p.56).

Por lo consiguiente el método empleado en nuestro estudio fue hipotético-deductivo y un enfoque cuantitativo.

2.4. Tipos de estudio

Carrasco (2009) el tipo de estudio:

“Todas las investigaciones aplicadas es muy importante contar con el aporte de las teorías científicas” (P.43)

La presente investigación se encuentra enmarcada dentro de un tipo de estudio aplicada. Se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad.

2.5. Diseño

Hernández, Fernández y Baptista (1996), afirmaron que:

“Plan o estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación” (p.108).

Para el desarrollo de la presente investigación se considera el diseño Cuasi-experimental, porque el grupo experimental (GE) trabajará el taller de habilidades neuromotoras con inclusión de las herramientas web 2.0, mientras el grupo control (GC) lo hará con el método tradicional, luego se observará la variable dependiente.

Este diseño de investigación se trabajó con dos grupos: experimental y de control, a quienes se les administró simultáneamente el Pre test; un grupo recibirá el tratamiento experimental y el otro no (grupo de control); y finalmente se les administró el Post test simultáneamente.

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

GE : **O₁** **X** **O₂**
GC : **O₃** **—** **O₄**

Dónde:

GE : Grupo experimental
 GC : Grupo de control
 X : Tratamiento experimental
 O₁, O₃ : Pre-test
 O₂, O₄ : Post-test

2.6. Población, muestra y muestreo

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) definen como:

“Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p.174).

La población estuvo constituida por 146 alumnos del quinto grado de primaria, área de educación física, de la institución educativa German Astete de La Perla Callao, según se detalla:

Tabla 3.

<i>Población de estudio</i>	
Grado Sección	Alumnos Matriculados
5º A	30
5º B	30
5º C	28
5º D	29
5º E	29
T O T A L	146

Fuente: creación propia

Muestra

Según Hernández (2010) afirmo que:

“La muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectan datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, éste deberá ser representativo de dicha población” (p.173).

Para el caso de la presente investigación se considera muestra es no probabilística intencional y comprende 60 estudiantes, y representa el 41% del total de alumnos del quinto grado de primaria, del área de educación física, de la institución educativa German Astete de La Perla Callao, según se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 4.

<i>Muestra de estudio</i>		
Grupos	Grados	Nº de alumnos
Control	5º “A”	30
Experimental	5º “B”	30

Fuente: Creación propia

2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas utilizadas en la investigación son:

Observación

Según Cook (2001) la observación es:

“La medida que sirve a un objetivo ya formulado de investigación, es planificada y controlada sistemáticamente y relacionada con proposiciones más generales y está sujeto a comprobaciones y controles de validez y fiabilidad” (p.72),

Se utilizó para observar las bondades y particularidades del software de estadística SPSS (Statistical Package for Social Sciences).

Instrumentos de recolección de datos

Se utiliza una lista de cotejo, que es un instrumento de medición que sirve para recoger información precisa sobre manifestaciones conductuales, esta permite un juicio de “Inicio, Logro, Proceso”. De acuerdo con García (1996) es decir si la característica que se desea medir se encuentra: logrado, proceso o ausente. La lista de cotejo puede ser de gran ayuda en la transformación de los criterios cualitativos en cuantitativos siempre y cuando dichas decisiones respondan a los requerimientos efectivos en el taller.

Lista de cotejo (Pre test. y Post test), se aplicó a ambos grupos simultáneamente, con la finalidad de conocer el nivel aprendizaje de la educación física, antes y después de la aplicación de herramientas web 2.0 (Cuadrenia y Edilim), que tenían los estudiantes.

Tipo de administración, la prueba es administrada en forma individual.

Forma de aplicación, realiza la observación de la lista de cotejo con los ítems sobre los contenidos de los talleres de aprendizaje acorde con el del diseño curricular de acuerdo a las capacidades.

Tiempo de administración, El tiempo de administración del instrumento, puede ser entre 20 minutos.

Criterios de evaluación, cada ítem tiene un valor de entre 1 y 3 puntos, determinados según lo siguientes índices: Inicio 1 punto, En proceso 2 puntos, Logro 3 puntos.

Ficha técnica: Observación

Nombre	: Lista de cotejo del aprendizaje de la educación física
Autor	: Moreyra Inocencio Toribio Artemio
Año	: 2014
Lugar	: La Perla - Callao
Objetivo	: Determinar el aprendizaje de la educación física
Administración:	Individual y/o colectiva.

Tiempo de duración: 20 minutos aproximadamente.

Contenido: Se ha elaborado una lista de cotejo con 16 ítems.

La escala y el índice del instrumento: Inicio (1) Proceso (2) Logro (3)

2.8. Métodos de análisis de datos

La presente investigación sostenía la hipótesis que existía influencia significativa de la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física en los estudiantes de 5to grado de primaria.

Para el análisis de datos se inició con el programa Excel, luego se utilizó el software estadístico SPSS en su versión 21, para saber que estadístico usar se tuvo que pasar la prueba de normalidad.

Según Ramos, Catena y Trujillo (2004) respecto a la prueba de normalidad dijo:

“Las observaciones se suponen extraídas de poblaciones distribuidas según el modelo de función de densidad de probabilidad normal. Por lo tanto, los datos de cada grupo muestral (cada grupo de participantes del estudio) deben ajustarse a una distribución normal” (p.290).

Por ser una muestra mayor de 30 elementos se usó a Kolmogorov Smirhok (K-S) al hacer la prueba de normalidad, resultó un sig. (p)<0,05 por ende los datos salieron normales es decir paramétrico, a raíz de estos resultados se tomó la decisión de usar la prueba Mann Whitney.

Tabla 5.

Resultados de la prueba de normalidad.

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Grupos	Estadístico	Gl	Sig.
Pre	Control	,320	30	,000
Test	Experimental	,250	30	,000
Pos	Control	,281	30	,000
Test	Experimental	,272	30	,000

Fuente: Resultados del SSPS

Confiabilidad

Según afirmo Hernández (2010) la confiabilidad se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales. En el presente trabajo de investigación se realizó mediante prueba de confiabilidad de alfa de Cronbach para estimar la consistencia interna de la lista de cotejo.

Tabla 6.

Resultado de confiabilidad.

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0,942	16

Fuente: Resultado del SPSS.

Validez

Para Hernández (2010) la validez es:

“Se refiere al grado en que el instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 201).

La validez de los instrumentos está dada por el juicio de expertos y se corrobora con la validación de los instrumentos (lista de cotejo) que presenta resultados favorables en el juicio de expertos alcanza el promedio de validación según los 5 expertos fue de 79%, lo que brinda validez al instrumento.

Tabla 7.

Validez del instrumento.

Nº	EXPERTO	OPINIÓN DE APLICABILIDAD
1	Magister: José Mallqui Oxolón	Aplicable
2	Magister: Jorge Caro Valera	Aplicable
3	Magister: Víctor Raúl Pacheco Tello	Aplicable
4	Magister: Francisco Olano Martínez	Aplicable
5	Magister: Luz Angélica Guerra Cortijo	Aplicable

Fuente: creación propia

2.9. Aspectos Éticos

Para el desarrollo de la presente investigación, se contó con el apoyo de todo el personal docente del Área, de la misma manera con el apoyo incondicional de la plana jerárquica, que en forma desinteresada brindo sus instalaciones y logística, respetando nuestra autonomía en el proceso. Los estudiantes se sintieron muy motivados y comprometidos en la aplicación de los Talleres neuromotores, con esta propuesta de insertar en la actividad física las web 2.0.

III. RESULTADOS

3.1. Descripción

Tabla 8.

Descripción de los resultados del Pre test del grupo experimental del nivel de aprendizaje de la educación física en los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-10)	3	10%
Proceso (11-12)	25	83.3%
Logro (13-16)	2	6.7%
Total	30	100%

Fuente: Base de datos

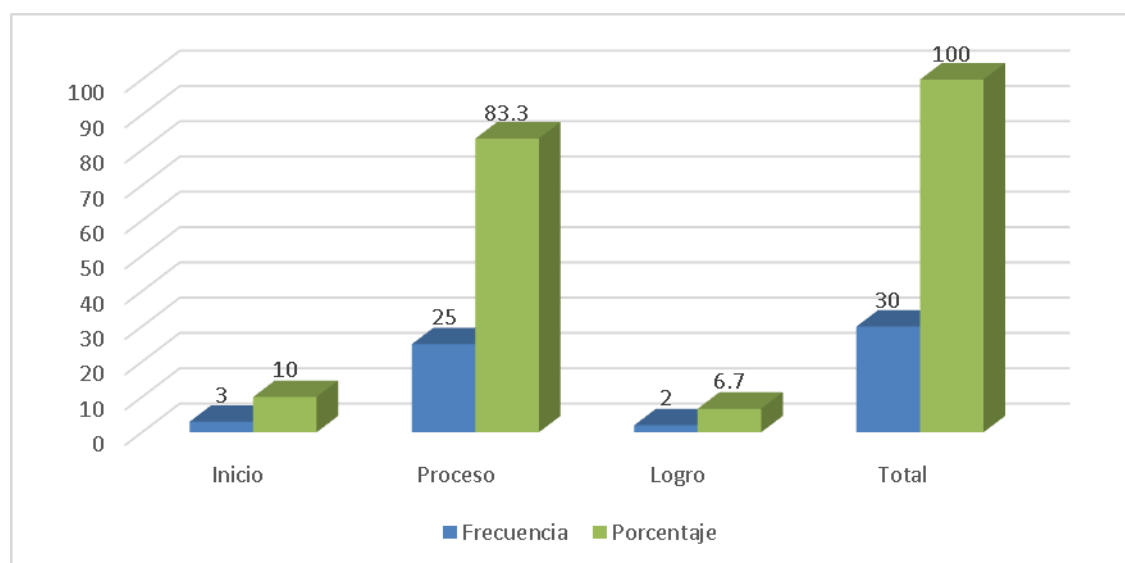


Figura 4. Descripción de los resultados del Pre test del grupo experimental del nivel de aprendizaje de la educación física de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

En la tabla 8 y figura 4, se observa la muestra de 30 estudiantes del quinto grado de primaria que el Pre test del grupo experimental presenta el 10% equivalente a 3 estudiantes que tienen un nivel inicio de aprendizaje de educación física, el 83.3% equivalente a 25 estudiantes que presenta un nivel en proceso, el 6.7% equivalente a 2 estudiantes presenta un nivel de logro del aprendizaje de la educación física.

Tabla 9.

Descripción de los resultados del Pos test del grupo experimental del nivel de aprendizaje de la educación física de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	1	3.3
Logro	29	96.7
Total	30	100

Fuente: Base de datos

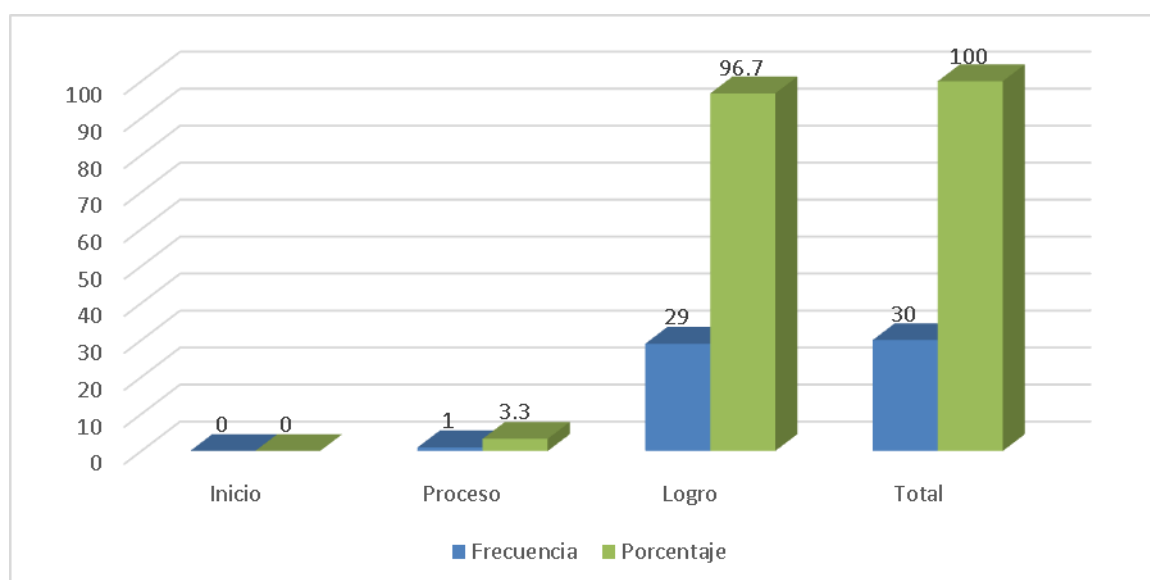


Figura 5. Descripción de los resultados del pos test del nivel del grupo experimental de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

En la tabla 9 y figura 5, se observan la muestra de 30 estudiantes del quinto grado de primaria que en el pos test del grupo experimental presenta el 0% un nivel en inicio en el aprendizaje de educación física, el 3.3% equivalente a 1 estudiante que presenta un nivel en proceso, el 96.7% equivalente a 29 estudiantes que presenta un nivel de logro en el aprendizaje de educación física, lo que representa un incremento significativo de los niveles del aprendizaje de educación física.

Prueba de normalidad:

Tabla 10.

Prueba de normalidad de ajuste en el pre test de nivel de aprendizaje de la educación física de primaria.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	Gl	Sig.
Niveles pre test	,285	60	,000
Pre test comprensión y desarrollo de la capacidad y salud	,232	60	,000
Pre test dominio corporal y expresión creativa	,362	60	,000
Pre test convivencia de e interacción sociomotriz	,244	60	,000

Fuente: Reporte del SPSS 22.0

Tabla 11.

Prueba de normalidad de ajuste en el pos test de nivel de aprendizaje de la educación física de primaria.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	Gl	Sig.
Niveles pos test	,278	60	,000
Pos test comprensión y desarrollo de la capacidad y salud	,235	60	,000
Pos test dominio corporal y expresión creativa	,346	60	,000
Pos test convivencia de e interacción sociomotriz	,258	60	,000

Fuente: Reporte del SPSS 22.0

En las tablas 10 y 11 se presentan los resultados de la prueba de normalidad de ajuste de Kolmogorov-Smirnov (K-S) se observa que la mayoría de los puntajes de estas variables no se aproximan a una distribución normal, ya que el coeficiente obtenido es significativo ($p < 0,005$); en el pre test y post test, por lo tanto, la prueba estadística a usarse deberá ser no paramétrica: Prueba de U de Mann-Whitney.

3.2. Contrastación de hipótesis

La prueba de hipótesis general:

Para todo análisis se prevé lo siguiente: 95% de confianza.

Formulación de la hipótesis:

Hi: Existe diferencia estadística en el aprendizaje de la educación física, de los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Ho: No existe diferencia estadística aprendizaje de la educación física, de los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Elección de nivel de significancia:

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Cálculo de estadístico de prueba:

Tabla 12.

Resultado estadístico del nivel de aprendizaje de la educación física de primaria, del grupo de control y experimental según pre test y post test.

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=30)	Experimental (n=30)	
Pre test			
Inicio	13.3%	10%	U = 447.000
Proceso	80%	83.3%	Z = -,265
Logrado	6.7%	6.7%	p = ,791
Post test			
Inicio	6.7%	0%	U = 115.000
Proceso	83.3%	3.3%	Z = -5,089
Logrado	10%	96.7%	p < .000

Fuente: base de datos

Interpretación de la tabla:

En la tabla 12, el aprendizaje de la educación física para el grupo de la muestra de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, del grupo control y experimental presentan condiciones iniciales similares, menos del 10% en el nivel logrado tanto para los estudiantes del grupo control como experimental en el test (U-Mann-Whitney= 447,000; Z= -,265; $p = .791$) en los puntajes obtenidos del pre test.

Por otro lado, existe diferencia significativa en el aprendizaje de la educación física para el grupo de la muestra de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, del post test del grupo experimental 96.7% Logrado y 3.3% nivel en proceso presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control 6.7% en el nivel de inicio, 83.3% en nivel Proceso y 10% en el nivel Logrado; asimismo en el test de (U-Mann-Whitney: 115,000 $z = -5,089$; $p = 0.00 < .05$), además, de presentar mayores puntajes obtenidos y con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por lo tanto, la puntuación alcanzada en la variable, aprendizaje de la educación física del grupo que conforma la muestra evidencia mejoras significativas y permite afirmar que el “Taller de habilidades motoras con aplicación de las herramientas web 2.0”, influye significativamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

Prueba de hipótesis específica del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud.

Para todo análisis se prevé lo siguiente: 95% de confianza

Formulación de la hipótesis:

Hi: Existe diferencia estadística en el aprendizaje del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Ho: No existe diferencia estadística en el aprendizaje del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Elección de nivel de significancia:

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Cálculo de estadístico de prueba:

Tabla 13.

Resultado estadístico del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud, en la educación física de los estudiantes de primaria, de los grupos control y experimental según pre test y post test.

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=37)	Experimental (n=37)	
Pre test			
Inicio	13.3%	13.3%	U = 438,500
Proceso	76.7%	76.7%	Z = -,399
Logrado	10%	10%	p = ,690
Post test			
Inicio	10%	0%	U = 112,000
Proceso	80%	3.3%	Z = -5,691
Logrado	10%	96.7%	p < .000

Fuente: base de datos

Interpretación de la tabla:

En la tabla 13 la hipótesis del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud, en la educación física, de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, del grupo control como experimental presentan condiciones iniciales similares ubicándose en el nivel Logrado (U-Mann-Whitney=438,50, Z= -,399 y $p = 0,690$) en los puntajes obtenidos del pre test.

La diferencia significativa en los puntajes del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud en la educación física, para la mayoría de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, del post test del grupo experimental 96.7% Logrado, 3.3% nivel en proceso y 0% nivel en inicio presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control 10% en el nivel de inicio, 80% en nivel Proceso y 10% en el nivel Logrado; asimismo en el test de (U-Mann-Whitney=112,000: $z = -5,691$, $p = 0.000 < .000$), además, de presentar mayores puntajes obtenidos y con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por lo tanto, las puntuaciones del componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud, en la educación física del grupo que conforma la muestra, presentan mejoras significativas con el “Taller de habilidades motoras con aplicación de las herramientas web 2.0””, influye significativamente en los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

Prueba de hipótesis del componente, dominio corporal y expresión creativa.

Para todo análisis se prevé lo siguiente: 95% de confianza

Formulación de la hipótesis:

Hi: Existe diferencia estadística en el aprendizaje del componente, dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Ho: No existe diferencia estadística en el aprendizaje del componente, dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Elección de nivel de significancia:

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Cálculo de estadístico de prueba:

Tabla 14.

Resultado estadístico del componente, dominio corporal y expresión creativa en la educación física de los estudiantes de primaria, de los grupos, control y experimental según pre test y post test.

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=30)	Experimental (n=30)	
Pre test			
Inicio	53.3%	50%	U = 393,500
Proceso	43.3%	40%	Z = -1,063
Logrado	3.3%	10%	p = ,288
Post test			
Inicio	23.3%	0%	U = 158,500
Proceso	63.4%	16.7%	Z = -4,896
Logrado	13.3%	83.3%	p < .000

Fuente: base de datos

Interpretación de la tabla:

En la tabla 14 la hipótesis del componente, dominio corporal y expresión creativa, en la educación física, de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, entre el grupo de control y el grupo experimental presentan condiciones iniciales similares ubicándose en el nivel Logrado en el test (U-Mann-Whitney=393,500, Z= -1,063 y $p = 0,288$) en los puntajes obtenidos del pre test.

Por otro lado, existe diferencia significativa en los puntajes del componente, dominio corporal y expresión creativa para la mayoría de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, del post test del grupo experimental 83.3% Logrado, 16.7% nivel en proceso y 0% nivel en inicio presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control 23.3% en el nivel de inicio, 63.4% en nivel Proceso y 13.3 % en el nivel Logrado; asimismo en el test de (U-Mann-Whitney=158,500: $z = -4,896$ $p = 0.000 < .000$), además, de presentar mayores puntajes obtenidos y con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por tanto, las puntuaciones del componente, dominio corporal y expresión de la educación física de primaria, del grupo experimental presenta mejoras significativas con respecto al grupo control y se afirma que el “Taller de habilidades motoras con aplicación de las herramientas web 2.0”, influye significativamente la variable dependiente de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

Prueba de la hipótesis del componente, convivencia e interacción sociomotriz.

Para todo análisis se prevé lo siguiente: 95% de confianza

Formulación de la hipótesis:

Hi: Existe diferencia estadística en el aprendizaje del componente, convivencia e interacción sociomotriz de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Ho: No existe diferencia estadística en el aprendizaje del componente, convivencia e interacción sociomotriz de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.

Elección de nivel de significancia:

$$\alpha = ,05$$

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Cálculo de estadístico de prueba

Tabla 15.

El componente convivencia e interacción sociomotriz, en la educación física de los estudiantes de primaria de los grupos, control y experimental según pre test y post test.

Nivel	Grupo		Test U de Mann-Whitney
	Control (n=30)	Experimental (n=30)	
Pre test			
Inicio	33.3%	30%	U = 450,500
Proceso	66.7%	60%	Z = -,558
Logrado	0%	10%	p = ,577
Post test			
Inicio	10%	0%	U = 107,500
Proceso	70%	3.3%	Z = -5,238
Logrado	20%	96.7%	p < .000

Fuente: base de datos

Interpretación de la tabla

En la tabla del componente, convivencia e interacción sociomotriz de la educación física, de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, entre el grupo de control y el grupo experimental presentan condiciones iniciales similares ubicándose en el nivel Logrado en el test (U-Mann-Whitney=450,500, Z= -,558 y $p = 0,577$) en los puntajes obtenidos del pre test.

Por otro lado, existe diferencia significativa en los puntajes del componente, convivencia e interacción sociomotriz de la educación física, para la mayoría de los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014, del post test del grupo experimental 96.7% Logrado , 3.3% nivel en proceso y 0% nivel en inicio presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control 10% en el nivel de inicio, 70% en nivel Proceso y 20% en el nivel Logrado; asimismo en el test de (U-Mann-Whitney=107,500; $z = -5,238$ $p = 0.000 < .000$), además, de presentar mayores puntajes obtenidos y con una $p = 0.00$ ($p < 0.05$), rechazándose la hipótesis nula.

Por tanto, las puntuaciones del componente, convivencia e interacción sociomotriz de la educación física del grupo experimental, presenta mejoras significativas con respecto al grupo control y se afirma que el “Taller de habilidades motoras con aplicación de las herramientas web 2.0”, influye significativamente la variable dependiente en los estudiantes de primaria de la institución educativa Germán Astete de La Perla – Callao. 2014.

Así mismo, se observa una diferencia significativa en los puntajes finales (post test) entre los estudiantes del grupo de control y experimental, siendo éstos últimos los que obtuvieron mayores puntajes del componente, convivencia e interacción sociomotriz. Además, en ambos casos, se observa una disminución de la variabilidad de las puntuaciones en el post test respecto al pre test.

IV. DISCUSIÓN

La investigación realizada entre las variables, Influencia de herramientas web 2.0 y el aprendizaje de la educación física de los estudiantes de la institución educativa German Astete, La Perla- Callao. 2014 demuestra que:

En relación a la hipótesis general, el valor $p < .005$, por lo tanto podemos afirmar que la aplicación de las herramientas web 2.0 se relaciona de manera directa y significativa con el aprendizaje de la educación física y alcanza un nivel aceptable de 96.7% de esta manera se observa que existe una semejanza con los resultados de la investigación que lleva por título “Las nuevas tecnologías de información y comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje del área de educación física III etapa de educación básica de los municipios” Flores (2009) afirma que, la inclusión de la computadora como un medio o herramienta de ayuda en el desarrollo óptimo de la educación, está generando profundos cambios que incluye las formas de acceder a cualquier información por parte del docentes del área de la educación física, lo que hace necesario considerar el uso integral de la computadora como un elemento a tener en cuenta en la capacitación actual y futura de los profesores, principalmente en el área de educación física . Por otro lado el Ministerio de Educación (2008) refiere que, la persona y su desarrollo integral son el centro del proceso educativo, dentro de esta perspectiva la educación física se reconoce como un proceso formativo dirigido al desarrollo de las capacidades físicas, habilidades motrices y deportivas, así como también su aspecto volitivo y todos juntos contribuyen a formar su personalidad; porque es concebida como una Área en la malla curricular, de esta manera la hipótesis alterna queda demostrada.

En relación a la primera hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el valor $p < .005$, podemos afirmar que el componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud, se relaciona directa y significativamente con el aprendizaje de la educación física del quinto grado, y alcanza un nivel aceptable de 96.7% existiendo semejanza con la tesis “Tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria” de Capllonch (2005), donde sostiene que, las tecnología de

información y comunicación, representan una poderosa herramienta de motivación para trabajar contenidos de tipo conceptual y actitudinal, ofrecen una gran alternativa para atender la diversidad, representan la posibilidad de ganar horas para la actividad física. Por otro lado la motivación en la educación física requiere de un móvil para poder ejecutarse, de ahí que la motivación como componente de la regulación inductora asuma en ella una importancia decisiva. Al respecto Knapp, citado por López y Fuentes (1999), afirman que, la motivación es el factor más importante para la adquisición de una habilidad motriz. Así mismo este componente es responsable del desarrollo propiamente del cuerpo físico y su estética al respecto importante lo que concluye Ojeda (2009) en su tesis, "Influencia del ejercicio físico de la clase de educación física en la educación estética", realizar movimientos inconscientes, adoptar posturas incorrectas trae problemas de la columna vertebral en los estudiantes por tanto debe considerarse el trabajo la postura en la clase de educación física con la asistencia de audiovisuales, de esta manera la hipótesis alterna queda demostrada.

En relación a la segunda hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el valor $p < .005$, podemos afirmar que el componente de dominio corporal y expresión creativa se relaciona de manera directa y significativamente con el aprendizaje de la educación física del quinto grado, y alcanza un nivel aceptable de 83,3% lo que se logra en gran parte justamente con la utilización de ayudas visuales como los videos de duración corta sobre los contenidos a desarrollar ahorrándose así la demostración y el tiempo que lo demanda, evitando vicios en su ejecución y riesgos de lesiones. Según Serrano (2008) "Edilim es una herramienta excelente creada para ese fin y permite desarrollar contenidos interactivos de todo tipo. Por otro lado la tesis sobre "Motivación de logro en educación física y capacidades motrices en alumnos de una institución educativa pública del distrito de Bellavista-Callao" Arista (2010) concluye que existe relación positiva entre la motivación del logro, compromiso y entrega en el aprendizaje de las capacidades motrices de una institución educativa con tendencia muy positiva.

En relación a la tercera hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el valor $p < .005$, podemos afirmar que el componente convivencia e interacción sociomotriz se relaciona de manera directa y significativamente con el aprendizaje de la educación física del quinto grado y alcanza un nivel aceptable de 96.7% lo que se ve corroborado con el aporte de aplicación de las herramientas web 2.0 específicamente cuadernia que a su vez de acuerdo a la Consejería de educación y ciencia de Castilla (2010), cuadernia es una herramienta educativa desarrollada para la creación, edición y socialización de cuadernos digitales, desarrollada para el apoyo a la labor docente, en la integración de medios digitales a las aulas. Por otro lado Capllonch (2005) desarrollo la tesis titulado, "Tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria", donde afirma que las tecnologías de la información y la comunicación pueden ofrecer muchas y muy variadas posibilidades a la educación física escolar, así mismo representan una poderosa herramienta de motivación para trabajar contenidos de tipo conceptual y actitudinal, ofrecen una gran alternativa para atender la diversidad, representan la posibilidad de ganar horas para el área. Por otro lado es válido anotar lo que afirmo Ramón (2011) en su tesis "Uso de herramientas web 2.0 en el fortalecimiento de la didáctica de matemáticas en la educación básica", el desconocimiento y manejo tecnológico en los docentes ha contribuido a la desactualización de las aplicaciones de la didáctica, en su mayoría los docentes requieren una innovación de las técnicas metodológicas para la concreción de conocimientos en los procesos de enseñanza aprendizaje, las herramientas web 2.0 son una alternativa de gran vialidad para optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje y fortalecer la didáctica .

Finalmente, se señala que se han cumplido los objetivos del presente estudio y se desea recalcar la importancia de la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física en los estudiantes de primaria de la institución educativa German Astete de La Perla Callao.

V. CONCLUSIONES

- Primera** Existe influencia significativa de la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física en los estudiantes de primaria de la institución educativa German Astete de La Perla – Callao. 2014, ya que el coeficiente obtenido de acuerdo a la prueba de U Mann Whitney el nivel de significancia calculada es $p < .005$ la cual demuestra que existe una influencia significativa.
- Segunda** La aplicación de las herramientas web 2.0 influyó significativamente en el componente, comprensión y desarrollo de la corporeidad y salud en los estudiantes de primaria de la institución educativa German Astete de La Perla – Callao. 2014, ya que el coeficiente obtenido de acuerdo a la prueba de U Mann Whitney el nivel de significancia calculada es $p < .005$ la cual demuestra que existe una influencia significativa.
- Tercera** La aplicación de las herramientas web 2.0 influyó significativamente en el componente, dominio corporal y expresión creativa en los estudiantes de primaria de la institución educativa German Astete de La Perla – Callao. 2014, ya que el coeficiente obtenido de acuerdo a la prueba de U Mann Whitney el nivel de significancia es de $p < .005$ la cual demuestra que existe una influencia significativa.
- Cuarta** La aplicación de las herramientas web 2.0 influyó significativamente en el componente, convivencia e interacción sociomotriz en los estudiantes de primaria de la institución educativa German Astete de La Perla – Callao. 2014, ya que el coeficiente obtenido de acuerdo a la prueba de U Mann Whitney el nivel de significancia de $p < .005$ la cual demuestra que existe una influencia significativa.

VI. RECOMENDACIONES

- Primero** De acuerdo con el resultado encontrado en la presente investigación, es pertinente la capacitación de los docentes y personal administrativo en el uso de las diversas herramientas tecnológicas en las diferentes posibles estrategias de mejorar los conocimientos relacionados con la actividad física, la cultura deportiva, primeros auxilios entre otros aspectos, ya que con conocimientos claros y diversos pueden ser fuente de apoyo para los estudiantes en el área.
- Segundo** Considerando que el docente de educación física, debe mantener siempre buen estado físico y condición nutricional, pero no está ajeno a las diferentes enfermedades y secuelas, además de la gravidez femenina, precisamente esta es una razón para que las herramientas web 2.0, brinde ayuda en el aspecto actitudinal y conceptual, por medio de la demostración virtual colaborando así con el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo esta una razón de peso para que la institución tome como una necesidad de prioridad la logística de medios informáticos.
- Tercero** La institución, debe promover la creación e implementación de edublogs que fortalezcan el desarrollo de las capacidades físicas y las habilidades motrices que permitan de forma más divertida y entretenida elevar el nivel de aprendizaje en el área de educación física y facilitar que el alumno logre el uso adecuado de estas estrategias metodológicas de fácil acceso a la mayor información. Este mismo espacio puede ser de gran utilidad para almacenar datos estadísticos de los estudiantes, como medidas antropométricas, antecedentes clínicos, condiciones y capacidades físicas-deportivas.
- Cuarto** La institución educativa, debe fomentar y promover el uso de la tecnología informática en la comunidad educativa, aprender el uso de actividades pedagógicas en cuadernia y edilim, software de

distribución libre que permita producir diferentes recursos. Utilizar las herramientas interactivas en educación física, por su naturaleza no solo es bondadoso con el estudiante sino también a los padres de familia, por lo tanto esto permite también mejorar la cultura deportiva del país.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, O. (2003). *Gerencia de Marketing Educativo*. Lima: Udegraf.
- Arista, L. (2010). *Motivación de logro en educación física y capacidades motrices en alumnos de una institución educativa pública*. Callao-Perú.
- Cabrera. (s.f.). *Capacidades coordinativas*. Soporte digital.
- Capella, S. (2007). *Informática, educación física y las Webquest Tándem. Didáctica de la educación física. Educación física y nuevas tecnologías*.
- Capllonch, F. (2005). *Tesis doctoral Tecnologías de la información y la comunicación en la educación física de primaria”, estudio sobre sus posibilidades educativas*. España: Universidad de Barcelona.
- Cobo, C., & Pardo, H. (2008). *Libro Planeta Web 2.0* . Madrid – España.
- DCN. (2005). *iseño curricular nacional de educación básica regular MINEDU*. Lima. Perú: MINEDU .
- Díaz, J. (1995). *El currículo de la Educación Física en la Reforma educativa*. Barcelona: Inde.
- Esquí, F. (2012). *Creación de actividades interactivas a través de cuadernia y su publicación en internet*. Lima- Perú.
- Esquí, F. (2012). *Creación de actividades interactivas a través de Edilim y su publicación en internet*. Lima- Perú.
- Flores, D. (2009). *Las nuevas tecnologías de información y comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje del área de educación física, III etapa de educación básica de los municipio*. Táchira-Venezuela: Universidad “Rovira i Virgili” .
- Havlik, J. (2000). *Informática y discapacidad - Novedades Educativas*. Buenos Aires - Argentina.
- Hedrick, A. (1992). *Respuestas fisiológicas al calentamiento. Nacional de Fuerza y Diario Asociación acondicionado* (Vol. Vol.14). Colorado: Colorado Springs.
- Hernández, A. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, B. (2010). *Daniel, Manual “Manejo de Cuadernia”*.
- Hernández, F. (1988). *Métodos y técnicas de estudios en la universidad*. Colombia: Mc Graw Hill.
- Hernandez, Sampieri R, Fernandez, & Baptista. (2010). *Metodologia de la investigación* (Quinta edición ed.). México: Interamericana Editores.

- Iglesias, J. (2010). *La pizarra digital interactiva (PDI) Multimedia en educación* . Madrid - España.
- López, A. (2006). *El proceso de enseñanza aprendizaje en Educación Física. Hacia un enfoque integral físico educativo*. Ciudad de la Habana: Editorial Deportes.
- Martínez, V. (2009). *Utilización de aplicaciones informáticas para valorar el proceso educativo en educación física*. España: Universidad de Jaén.
- Ojeda, C. (2009). *Influencia del ejercicio físico de la clase de educación física en la educación estética*. Lima-Perú: Universidad Nacional de Piura.
- Polo, L. (2008). *Evaluación de la enseñanza de la educación física en la ESO en Aragón e implementación de un programa de entrenamiento en habilidades y estrategias docentes implicadas en la promoción de actitudes y conductas saludables*. Barcelona: Universidad de Zaragoza. .
- Ramón, H. (2011). *Uso de herramientas Web 2.0 en el fortalecimiento de la didáctica de matemáticas en la Educación Básica*. Ecuador: Universidad Tecnológica Israel.
- Ruiz, L. (1995). *Competencia motriz. Elementos para comprender el proceso de aprendizaje motor en educación física escolar*. Madrid - España.
- Uribe, A. (2005). Teorías de la motivación. *Revista Universidad Abierta Interamericana*, Vol. 2. (No. 39).
- VillaloboS, H. (1997). *Manual de Educación Física y Deportes*. Lima - Perú: Editorial ABEDUL.

APÉNDICES

APÉNDICE 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

Influencia de herramientas web 2.0 en educación física de los estudiantes de la Institución Educativa German Astete, La Perla- Callao. 2014

PROBLEMAS <u>Problema General</u>	OBJETIVOS <u>Objetivo General</u>	HIPÓTESIS <u>Hipótesis General</u>	VARIABLES E INDICADORES		
			VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Influencia de herramientas Web 2.0		
			Dimensiones	Indicadores	Estrategias / Actividades
¿Cómo influye la aplicación de herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014?	Determinar cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje de la educación física en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.	La aplicación de herramientas web 2.0 influyen positivamente en el aprendizaje de la educación física, de los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.	I Libros Interactivos (Edilim)	Realiza y completa los parámetros generales de Edilim.	Las actividades del taller con Edilim: N° 1 Sopa de Letras. N° 2 Arrastrar texto y Completar. N° 3 Clasificar textos. N° 4 Rayos X. N° 5 Palabra secreta.
<u>Problemas Específicos</u> 1. ¿Cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0, en el aprendizaje del componente de la comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014? 2. ¿Cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente del dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014?	<u>Objetivos Específicos</u> 1. Determinar cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente de la comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014. 2. Determinar cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente del dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.	<u>Hipótesis Específicas</u> 1. La aplicación de las herramientas web 2.0 influyen en el aprendizaje del componente, de la comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014. 2. La aplicación de las herramientas web 2.0 influyen en el aprendizaje del componente del dominio corporal y expresión creativa, de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.		Realiza ejercicios de: Sopa de letras, Completar textos, Clasificar textos, Puzle, Rayos X.	
			II Cuadernos Interactivos (cuadernia)	Presentación de la actividad interactiva: (Videos, audios, diapositivas). Desarrollar, guardar y exportar actividades.	Las Actividades del taller con Cuadernia: N° 6 Diversos videos y audios. N° 7 lecturas y cuestionarios. N° 8 Completar. N° 9 Video para completar. N° 10 Autoevaluación.

3. ¿Cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente de la convivencia e interacción sociomotriz de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014?	3. Determinar cómo influye la aplicación de las herramientas web 2.0 en el aprendizaje del componente, de la convivencia e interacción sociomotriz, de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.	3. La aplicación de las herramientas web 2.0 influyen en el aprendizaje del componente de la convivencia e interacción sociomotriz, de la educación física, en los estudiantes de primaria, de la institución educativa German Astete, La Perla Callao 2014.	VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Educación física de los estudiantes.				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y Rango
			I Comprensión y desarrollo de la corporeidad y la salud.	Ejecuta diversos test para determinar su condición física. Se hidrata antes, durante y después de la actividad física. Ejecuta diversos test para determinar su condición física.	Del: 1 Al: 6	Logro Proceso inicio	Logro (15 al 18) Proceso (11 al 14) inicio (6 al 10)
			II Dominio corporal y expresión creativa	Realiza diversas actividades de coordinación óculo manual y podal. Ejecuta secuencias de gimnasia a manos libres de forma individual y grupal. Emplea sus habilidades motrices al participar en diversos juegos lúdicos.	Del: 7 Al: 11	Logro Proceso inicio	Logro (12 al 15) Proceso (9 al 11) inicio (5 al 8)
			III Convivencia e interacción sociomotriz	Realiza juegos motores respetando las normas establecidas. Ejecuta juegos tradicionales superando retos y metas. Participa en actividades curriculares organizadas por el área, respetando las normas de convivencia.	Del: 12 Al: 16	Logro Proceso inicio	Logro (12 al 15) Proceso (9 al 11) inicio (5 al 8)

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p>TIPO:</p> <p>Aplicada</p> <p>De nivel: Explicativo.</p> <p>DISEÑO:</p> <p>Experimental</p> <p>De tipo: Cuasi experimental.</p> <p>METODO:</p> <p>Hipotético deductivo.</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>La población estará constituida por 146 estudiantes del nivel primaria de la institución educativa German Astete de La Perla Callao.</p> <p>TIPO DE MUESTRA:</p> <p>Muestreo no probabilístico por conveniencia.</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA:</p> <p>Conformado por 60 estudiantes.</p>	<p>Variable: Herramientas web 2.0</p> <p>Instrumentos:</p> <p>I. Libros Interactivos (Edilim)</p> <p>II. Cuadernos interactivos (Cuadernia)</p> <hr/> <p>Variable: Aprendizaje de la educación física.</p> <p>Método de análisis:</p> <p>Paquete estadístico SPSS Versión: 21</p> <p>Técnicas:</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Autor: Elaboración propia.</p> <p>Año: 2012</p> <p>Validación: Juicio de expertos.</p> <p>Confiabilidad del instrumento: Alfa de cronbach.</p> <p>Ámbito de Aplicación: Talleres Neuromotores.</p> <p>Forma de Administración: Lista de cotejo</p> <p>Tiempo de duración: 20'</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>- Cuadro de frecuencia</p> <p>- Gráfico de barras</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Prueba no paramétricas:</p> <p>U de man Whitney</p>

APÉNDICE 2 INSTRUMENTO DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

El criterio de confiabilidad del instrumento, se determina por el Coeficiente Alfa de Cronbach; que es aplicable a escalas de varios valores posibles, por lo que puede ser utilizado para determinar la confiabilidad en escalas de ítems. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión, la escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores:

No es confiable (-1 a 0), Baja confiabilidad (0,001 a 0,46), Moderada Confiabilidad (0,5 a 0,75), Fuerte confiabilidad (0,76 a 0,89), Alta confiabilidad (0,9 a 1).

Confiabilidad del Instrumento sobre Estímulos Organizacionales

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0,942	16

Fuente: Resultado del spss

En el presente estudio el Alfa de Cronbach obtenido es de 0,942. Lo cual permite corroborar que la Lista de Cotejo sobre la mejora del aprendizaje en la educación física de primaria que tiene una alta confiabilidad.

Nº	ÍTEMS
01	Ejecuta test de velocidad.
02	Ejecuta test de agilidad.
03	Ejecuta test de resistencia.
04	Ejecuta test de fuerza.
05	Ejecuta test de coordinación.
06	Reconoce la importancia de la hidratación en la actividad física.
07	Realiza coordinación manual con pelotitas y conos.
08	Realiza coordinación podal con la pelota y un aro.
09	Realiza rodamiento adelante.
10	Realiza rodamiento atrás.
11	Realiza rodamientos en pareja adelante (la rueda).
12	Colabora y contribuye con el desarrollo de la clase.
13	Propone grupos de organización de trabajo.
14	Respeta las opiniones de sus compañeros.
15	Respeta la integridad física de sus pares.
16	Evita las faltas personales en los juegos colectivos.

LISTA DE COTEJO

Ficha Técnica del instrumento “Lista de Cotejo”

Categoría de Evaluación							
(3) Logro		(2) Proceso	(1) Inicio				
Indicadores de logro - Categoría de evaluación			Relación de estudiantes				
			Juan	Alberto	Luis	Miguel	Arturo
01	Ejecuta test de velocidad.						
02	Ejecuta test de agilidad.						
03	Ejecuta test de resistencia.						
04	Ejecuta test de fuerza.						
05	Ejecuta test de coordinación.						
06	Reconoce la importancia de la hidratación en la actividad física.						
07	Realiza coordinación manual con pelotitas y conos.						
08	Realiza coordinación podal con la pelota y un aro.						
09	Realiza rodamiento adelante.						
10	Realiza rodamiento atrás.						
11	Realiza rodamientos en pareja adelante (la rueda).						
12	Colabora y contribuye con el desarrollo de la clase.						
13	Propone grupos de organización de trabajo.						
14	Respeta las opiniones de sus compañeros.						
15	Respeta la integridad física de sus pares.						
16	Evita las faltas personales en los juegos colectivos.						

APÉNDICE 3 VALIDACION DE INSTRUMENTO

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombre: VALQUI OXOLON JOSE

1.2 Cargo e Institución donde labora: JEFE ACP - Doc. de U

1.3 Nombre del Instrumento motivo de la evaluación: El impacto de aplicación de la tecnología informática y la comunicación en el proceso del aprendizaje significativo de los alumnos del 5º grado nivel primaria, en el área de educación física, de la institución educativa particular "Elvira García y García de Antares" S.M.P. año 2008".

1.4. Autor del Instrumento: Lic. Toribio MOREYRA Inocencio

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -2%	Regular 21- 40%	Bueno 41- 60%	Muy Bueno 61- 81%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observada				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuada al avance de la ciencia y la tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y claridad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos de la tecnología educativa				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

II.- OPINION DE APLICABILIDAD: Puede aplicarse el instrumento

III.- PROMEDIO DE VALORACION:

80%

DNI:

10243897

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombre: PACHECO TELLO VICTOR RAUL1.2 Cargo e Institución donde labora: Universidad Garcilaso de la Vega y Cesar Vallejo (Maestría)

1.3 Nombre del Instrumento motivo de la evaluación: El impacto de aplicación de la tecnología informática y la comunicación en el proceso del aprendizaje significativo de los alumnos del 5º grado nivel primaria, en el área de educación física, de la institución educativa particular "Elvira García y García de Antares" S.M.P. año 2008".

1.4. Autor del Instrumento: Lic. Toribio MOREYRA Inocencio

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -2%	Regular 21- 40%	Bueno 41- 60%	Muy Bueno 61- 81%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				75	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observada				75	
3. ACTUALIDAD	Adecuada al avance de la ciencia y la tecnología				75	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				70	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y claridad				75	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas				70	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos de la tecnología educativa				70	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				75	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				75	

II.- OPINION DE APLICABILIDAD: Es muy aplicable, previa corrección de las observaciones

III.- PROMEDIO DE VALORACION:

75%

VICTOR RAUL PACHECO TELLO
 DNI: 86706727

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombre: GUERRA CORTIJO LUZ ANGÉLICA

1.2 Cargo e Institución donde labora: DOCENTE
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ / I.E. JOSE MARÍA ARGÜENNA

1.3 Nombre del Instrumento motivo de la evaluación: El impacto de aplicación de la tecnología informática y la comunicación en el proceso del aprendizaje significativo de los alumnos del 5º grado nivel primaria, en el área de educación física, de la institución educativa particular "Elvira García y García de Antares" S.M.P. año 2008".

1.4. Autor del Instrumento: Lic. Toribio MOREYRA Inocencio

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -2%	Regular 21- 40%	Bueno 41- 60%	Muy Bueno 61- 81%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado			41		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observada				81	
3. ACTUALIDAD	Adecuada al avance de la ciencia y la tecnología					100
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				81	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y claridad			55		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas				81	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos de la tecnología educativa					100
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				81	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				81	

II.- OPINIÓN DE APLICABILIDAD: En general, el instrumento es aplicable porque cumple con las condiciones básicas para contribuir con la investigación y su generalización. Las preguntas de los cuestionarios responden a los indicadores de las variables señaladas en la Matriz de Consistencia.

III.- PROMEDIO DE VALORACION:

81%

DNI: 08503324

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombre:

Jorge Caro Valera

1.2 Cargo e Institución donde labora:

Profesor Maestría UCV

1.3 Nombre del Instrumento motivo de la evaluación: El impacto de aplicación de la tecnología informática y la comunicación en el proceso del aprendizaje significativo de los alumnos del 5º grado nivel primaria, en el área de educación física, de la institución educativa particular "Elvira García y García de Antares" S.M.P. año 2008".

1.4. Autor del Instrumento: Lic. Toribio MOREYRA Inocencio

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -2%	Regular 21- 40%	Bueno 41- 60%	Muy Bueno 61- 81%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observada				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuada al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y claridad					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos de la tecnología educativa					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	

II.- OPINION DE APLICABILIDAD:

Existe un alto nivel de confiabilidad de los instrumentos y la matriz de consistencia.

III.- PROMEDIO DE VALORACION:

82%

Jorge Caro Valera
DNI: 067.50.738

VALIDACION DE INSTRUMENTO

I.- DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y Nombre: Dr. FRANCISCO OLANO MARTÍEZ.1.2 Cargo e Institución donde labora: Prof.- Principal. UWE- UCV.

1.3 Nombre del Instrumento motivo de la evaluación: El impacto de aplicación de la tecnología informática y la comunicación en el proceso del aprendizaje significativo de los alumnos del 5º grado nivel primaria, en el área de educación física, de la institución educativa particular "Elvira García y García de Antares" S.M.P. año 2008".

1.4. Autor del Instrumento: Lic. Toribio MOREYRA Inocencio

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 10 -20%	Regular 21- 40%	Bueno 41- 60%	Muy Bueno 61- 81%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado			X		
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observada				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuada al avance de la ciencia y la tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y claridad				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos de la tecnología educativa			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones			X		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	

II.- OPINION DE APLICABILIDAD: APLICABLE

III.- PROMEDIO DE VALORACION:

79%

Francisco Olano
Dr. Francisco Olano Martínez
 DNI: 07326942

APÉNDICE 4 BASE DE DATOS

CUADRO N°11 RESULTADOS DE APLICACIÓN PRE TEST GRUPO CONTROL																					
N°	Comprension y Desarrollo de la Corporidad y la Salud							Dominio Corporal y Expresion Creativa							Convivencia e Interaccion Sociomotriz						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	ST	7	8	9	10	11	ST	12	13	14	15	16	ST		
1	1	2	1	1	1	1	7	1	2	2	1	1	7	1	1	1	1	1	5	19	
2	2	1	2	2	2	1	10	1	1	1	2	1	6	1	1	1	2	2	6	22	
3	2	3	3	3	2	3	16	2	3	3	2	1	11	1	1	2	2	2	8	35	
4	2	3	3	3	3	3	17	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	37	
5	2	1	2	2	2	1	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	20	
6	2	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	20	
7	2	1	2	2	1	1	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	6	21	
8	2	1	2	2	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	20	
9	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18	
10	1	1	1	1	1		6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16	
11	1	2	1	2	1	1	8	1	2	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	21	
12	2	1	2	2	2	1	10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	21	
13	2	3	2	2	2	3	14	2	1	1	2	2	8	2	2	2	1	2	9	31	
14	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16	
15	2	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	20	
16	2	1	2	2	2	1	10	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	22	
17	2	1	2	2	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	20	
18	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18	
19	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16	
20	1	2	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18	
21	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16	
22	1	1	1	2	1	1	7	1	2	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	20	
23	2	1	2	2	2	1	10	1	1	1	2	1	6	1	1	1	2	1	6	22	
24	2	1	2	2	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	20	
25	2	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	20	
26	2	1	2	2	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	19	
27	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	5	4	1	1	1	1	8	21	
28	2	1	1	2	2	1	9	1	1	1	1	1	5	2	1	1	2	1	7	21	
29	2	1	1	2	2	1	9	2	1	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	22	
30	1	2	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18	

CUADRO N°12 RESULTADOS DE APLICACIÓN POS TEST GRUPO EXPERIMENTAL																				
N°	Comprension y Desarrollo de la Corporidad y la Salud							Dominio Corporal y Expresion Creativa						Convivencia e Interaccion Sociomotriz						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	ST	7	8	9	10	11	ST	12	13	14	15	16	ST	
1	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	23
2	3	2	3	3	3	2	16	1	1	1	2	1	6	1	1	1	1	2	6	28
3	2	3	3	3	3	3	17	2	3	3	2	3	13	3	2	2	3	2	12	42
4	2	1	1	1	1	3	9	2	3	3	3	2	13	3	2	2	3	2	12	34
5	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	19
6	2	1	2	2	1	1	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	21
7	2	1	2	2	1	1	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	21
8	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	19
9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16
10	1	1	1	2	2	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18
11	2	2	1	2	2	1	10	1	2	2	1	1	7	1	1	2	1	1	6	23
12	2	3	3	3	2	3	16	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	1	7	27
13	1	1	1	1	1	1	6	6	2	3	3	2	12	2	2	3	3	1	11	29
14	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18
15	2	1	2	1	2	2	10	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	22
16	2	1	2	1	2	1	9	1	1	2	1	1	6	1	2	1	1	1	6	21
17	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	5	19
18	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16
19	1	1	1	2	1	2	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18
20	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16
21	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	17
22	2	2	2	2	1	1	10	1	2	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	23
23	2	1	2	1	2	1	9	1	1	1	2	1	6	1	1	1	2	1	6	21
24	1	1	1	2	2	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	19
25	2	1	2	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	2	1	6	21
26	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18
27	2	1	1	2	1	2	9	1	1	1	1	1	5	3	2	1	1	1	8	22
28	2	1	1	2	2	1	9	1	1	1	1	1	5	2	1	1	2	1	7	21
29	1	1	1	2	2	2	8	2	1	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	21
30	1	1	1	2	1	2	8	1	1	1	1	2	6	3	1	1	2	1	8	22

CUADRO N°13 RESULTADOS DE APLICACIÓN DEL POS TEST GRUPO CONTROL																				
N°	Comprensión y Desarrollo de la Corporalidad y la Salud							Dominio Corporal y Expresión Creativa						Convivencia e Interacción Sociomotriz						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	ST	7	8	9	10	11	ST	12	13	14	15	16	ST	
1	1	2	1	1	1	1	7	1	2	2	1	1	13	1	1	1	1	1	5	19
2	1	2	1	1	1	1	10	1	1	1	2	2	7	1	1	1	2	1	6	23
3	2	3	3	3	2	3	16	2	3	2	3	3	13	3	2	2	3	2	12	41
4	2	3	3	3	3	3	17	2	3	3	3	2	13	3	2	2	2	3	12	42
5	2	1	2	2	1	1	9	2	1	1	1	2	7	1	1	1	2	1	6	20
6	2	1	2	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	2	7	20
7	2	1	2	2	1	1	9	1	2	2	2	2	9	1	1	1	2	2	7	25
8	2	1	2	2	1	1	9	1	1	1	2	2	7	2	1	2	2	1	8	24
9	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	18
10	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16
11	1	2	1	1	2	1	8	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	7	21
12	2	1	2	2	2	1	10	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	5	21
13	1	3	3	3	3	3	16	2	3	3	2	2	12	2	2	2	3	2	11	39
14	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	5	1	1	1	1	1	5	16
15	2	1	2	1	1	1	8	1	1	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	20
16	2	1	2	2	2	1	10	1	1	2	1	1	7	1	1	1	2	1	6	22
17	2	1	2	2	1	1	9	1	1	1	2	2	7	2	1	1	2	1	8	24
18	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	2	2	7	2	2	1	2	1	7	22
19	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	2	2	7	2	2	1	1	1	7	20
20	1	2	1	1	2	1	8	1	1	1	2	2	6	2	2	1	1	1	7	22
21	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	2	2	6	2	2	1	1	1	7	20
22	1	1	1	2	1	1	7	1	2	1	1	1	6	1	1	1	2	1	6	20
23	2	1	2	2	2	1	10	1	1	1	2	1	6	1	1	2	2	1	7	23
24	2	1	2	2	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	2	1	2	1	7	21
25	2	1	2	1	1	1	9	1	1	1	1	1	5	1	2	1	2	1	7	21
26	2	2	1	1	1	1	8	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	1	5	20
27	2	1	1	2	1	1	8	1	1	1	2	2	7	1	1	2	1	2	7	22
28	2	1	1	2	2	1	9	1	1	1	1	1	5	2	2	1	2	1	8	22
29	2	1	1	2	2	1	9	2	1	2	1	1	7	2	1	2	1	1	7	23
30	1	2	2	1	2	1	9	1	1	2	1	2	7	1	2	2	2	2	9	25

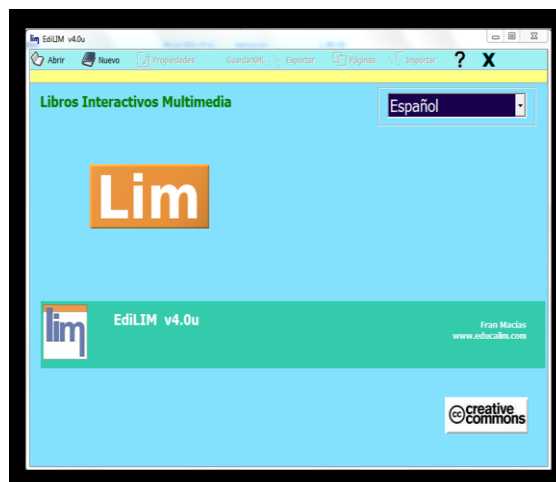
CUADRO N°14 RESULTADO DE APLICACIÓN POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL																				
N°	Comprension y Desarrollo de la Corporidad y la Salud							Dominio Corporal y Expresion Creativa						Convivencia e Interaccion Sociomotriz						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	ST	7	8	9	10	11	ST	12	13	14	15	16	ST	
1	2	3	2	3	2	2	14	2	3	3	2	2	12	2	2	3	3	3	13	39
2	3	2	3	3	3	2	17	3	3	3	3	2	14	3	2	3	3	3	14	45
3	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	48
4	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	48
5	3	2	3	3	3	2	16	2	3	3	2	2	12	3	2	2	3	3	13	41
6	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	2	12	2	2	2	3	3	12	40
7	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	2	12	3	2	2	3	3	13	41
8	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	3	13	3	2	3	3	3	13	42
9	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	3	13	3	2	2	3	3	13	42
10	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	1	12	2	2	2	2	2	12	40
11	3	3	3	3	3	2	17	2	2	3	2	2	11	2	2	2	3	3	12	40
12	3	2	3	2	3	3	16	2	2	2	2	2	10	3	2	2	3	3	13	39
13	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	48
14	2	2	3	3	3	2	15	2	2	3	2	2	11	3	2	2	3	3	13	39
15	3	2	3	3	3	2	16	2	2	3	2	2	11	2	2	2	3	3	13	39
16	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	3	13	45
17	3	2	3	3	3	2	16	3	2	3	2	3	13	2	2	2	3	3	12	41
18	3	2	3	3	3	2	16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	3	12	38
19	3	2	3	3	3	2	16	2	2	3	2	2	11	2	3	2	2	3	12	39
20	3	2	3	3	3	2	16	2	2	2	2	2	10	3	2	2	3	3	13	39
21	1	1	2	2	1	1	8	2	1	1	1	1	6	1	1	1	2	2	7	21
22	3	2	3	3	3	2	16	3	3	3	2	3	14	2	2	2	3	3	12	42
23	3	2	3	3	2	3	16	2	2	2	3	2	11	2	2	2	3	3	12	39
24	3	2	3	3	3	2	16	3	3	3	2	2	13	2	2	2	3	3	12	41
25	3	2	3	3	3	2	16	3	3	3	2	2	13	3	2	2	3	3	13	42
26	3	2	3	3	3	2	16	3	3	2	2	2	12	2	2	2	3	3	12	40
27	3	2	3	3	3	2	16	3	3	2	2	2	12	2	2	2	3	3	12	40
28	3	2	3	3	3	2	16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	2	11	37
29	3	2	3	3	3	2	16	3	3	3	2	2	13	2	2	2	3	3	12	41
30	2	3	3	3	3	2	16	3	2	2	2	3	12	2	3	2	3	2	12	40

APÉNDICE 5: TALLER DE APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS WEB 2.0 EN LOS ESTUDIANTES DEL LICEO NAVAL C. DE N. GERMAN ASTETE.

I. FUNDAMENTACION:

Con frecuencia encontramos que la Educación que se desarrolla es puramente cognoscitiva e intelectualista. Asimismo la Educación física que se imparte se ocupa esencialmente de lo corporal y de los resultados físico – Deportivos que se puedan lograr.

Esta dicotomía, que se manifiesta entre el aula y el patio o losa multiuso, nos lleva a buscar la manera de superar esta contradicción llegando así, a lo que se puede denominar **educación del movimiento o de habilidades motoras**, ésta se propone formar íntegramente al hombre y romper con los esquematismos de la visión intelectualista del ser humano, no solo se trabaja con el aspecto del movimiento, sino que se pone en juego las funciones de la inteligencia y de la afectividad. Por esta razón consideramos muy pertinente el desarrollo de los **Talleres de Habilidades Motrices**, con los medios audiovisuales que brindan las **herramientas web 2.0 software cuadernia y edilim**.



II. OBJETIVOS

El taller de habilidades motrices, se propone como objetivo principal desarrollar en el estudiante:

- **Capacidades físicas**, desarrollar cada una de sus capacidades físicas, debidamente fundamentada científicamente.
- **Prevenir lesiones por actividades físicas**, fundamentar científicamente el calentamiento físico.
- **Primeros auxilios**, reconocer las principales lesiones y prevenirlas.
- **Socialización**, fortalece el respeto a las reglas y normas de convivencia con sus pares y al trabajo en equipo.

- **Coordinación visomotora**, busca mejorar la coordinación **óculo manual** y **óculo podal**.
- **Orientación espacial**, considera nociones sobre la izquierda-derecha y la experiencia del propio esquema corporal para su inteligencia imaginativa y creadora, pudiendo estimular en los estudiantes con ejercicios adecuados a su edad y su desarrollo como: esquema corporal, orientación espacial de objetos, giro mental de figuras, razonamiento serial, comparación de forma, tamaño y distancia, memoria visual, etc.
- **Ritmo**, le ayuda al estudiante tomar conciencia de su cuerpo, proporcionándole una mayor agilidad psicológica, afianzando su personalidad y a una mejor adaptación al medio socio-cultural.
- **Diversos juegos pre deportivos**, reconocer algunos juegos que anteceden a los deportes de competencia.

III. RECURSOS:

Recursos humanos se considera para el desarrollo de este taller la participación de:

- Subdirectora del nivel Primaria.
- Coordinadora del Área de cómputo.
- Docentes del área de educación física.
- Alumnos de 5° grado de primaria.

Recursos materiales se hace de suma necesidad para su desarrollo el siguiente material:

- Aula virtual y computadoras con acceso a internet.
- Medios audiovisuales.
- Losa multiuso y campo de gras artificial.
- Balones, de fútbol, vóley, básquet, Balonmano y medicinal.
- Pelotitas de tenis y pañuelos.
- Conos grandes, medianos, chicos y platillos.
- Bastones, aros, cuerdas.
- Cronometro, cinta métrica, tablillas, fichas.

IV. RELACION DE CONTENIDOS PROPUESTOS:

TEMAS PROPUESTOS A DESARROLLAR		SEMANAS EN EL BIMESTRE									
La corporeidad y la salud		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
1	La presentación y la higiene personal	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X
2	Acondicionamiento orgánico funcional y la salud	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X
Capacidades Físicas Básicas:											
1	Desarrollo y afianzamiento de la fuerza .	x				x					
2	Trabajos relacionados con la resistencia .		x				x				
3	Juegos para desarrollar la velocidad .			x						x	
4	Circuitos diversos para trabajar la agilidad .				x						X
5	Juegos para desarrollar la flexibilidad .	x				x					
Capacidades Físicas condicionales:											
1	Circuitos para la coordinación visomotora .		x				x				

2	Juegos de Coordinación perceptiva motriz.			x						x	
3	Circuitos para el equilibrio dinámico.				x						X
4	Circuitos para el equilibrio estático.				x						X
5	Juegos para afianzar la espacialidad.	x		x		x				x	
6	Juegos para afianzar la temporalidad.				x		x				X
7	Juegos lúdicos para afianzar el ritmo.	x		x		x				x	

V. ESTRATEGIAS

a. Métodos:

- Método sistémico: Inicio, proceso y salida.
- Método de Resolución de Problemas.
- Enseñanza mediante instrucción directa.
- Método de asignación de tareas.
- Método de enseñanza en pequeños grupos.
- Método sistémico: Inicio, proceso y salida.

b. Técnicas:

- Preguntas De exploración
- Ejercicios y prácticas realizados en clase
- Pruebas de desempeño o ejecución

c. Estrategias Cognitivas:

- Formación libre.
- En columnas y filas.
- Frente a frente.
- En grupos, 2, 3, 4,...
- Juegos lúdicos recreativos.

VI. EVALUACIÓN:

a. Técnicas/instrumentos

- Lista de cotejo.
- Actividades auto evaluativas en lo software cuadernia y edlim.

SESIONES N° 01/02 DEL TALLER DE HABILIDADES MOTORAS

I Datos generales:

- 1.1 Fecha** : Del 09 al 20 de junio 2014
1.2 Área : Talleres de Habilidades Motoras
1.3 Grado : 5° A de Primaria.
1.4. Tema Transversal : “Educación para el manejo de técnicas, estrategias, habilidades y hábitos”.
1.5 Organización de los aprendizajes.

Situación de aprendizaje	Capacidad	Indicadores	Procedimiento/ Evaluación
El estudiante no ha logrado aún el desarrollo de fuerza, al desarrollar actividades físicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y afianzamiento de la fuerza. • Diversos juegos para desarrollar la flexibilidad. • Juegos lúdicos para afianzar la espacialidad. • Diversos juegos lúdicos para afianzar el ritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta las diversas actividades propuestas en el taller con física con esmero. • Participa con esmero en la clase programada del taller de habilidades motoras. 	Lista de cotejo

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMP.	MATERIALES
Inicio	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación de video sobre Capacidades Físicas y su determinación, utilizando el cuaderno interactivo: “<i>CUADERNIA</i>” <p>Recuperación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes conceptualizan la importancia de conocer las diferentes actividades físicas y los deportes. <p>Conflicto Cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Docente y estudiantes se plantean las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos mejorar nuestras capacidades físicas?, ¿Cómo podemos mejorar nuestra forma de jugar el deporte que más no agrada? 	10 min.	Equipo multimedia. Losa multiuso. Afiches Lista. Lapicero.
Proceso	<p>Construcción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes formados se trasladan al patio, y se ubican en media luna para establecer las reglas a considerarse en la clase. <p>Calentamiento General:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes realizan trabajos de musculación, trabajo articular, y trabajo de estiramiento. <p>Desarrollo de un juego psicomotor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes realizan el juego de: “la colita de zorro”. <p>Aplicación:</p> <p>Circuito para desarrollar la fuerza:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante hacen lanzamientos cortos con la pelota medicinal que es recibido por su compañero y esto se repite cargas de 5 veces. ➤ Con ayuda la tribuna los estudiantes apoyan los pies y un balón, realizan series de abdominales, 5 cargas de 10 flexiones. <p>Circuito para desarrollar la flexibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes formando grupos de seis se ubican en parejas y desarrollan trabajos de flexibilidad que se les estarán dirigiendo. ➤ Durante el desarrollo de clase se refuerza el dominio de espacio y el ritmo. 	10 min. 40 min. 15 min.	Tablilla. Silbato. Cinta métrica. Balón medicinal Conos Pelotitas Platillos.
Salida	<p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes reflexionan sobre la importancia de conocer su fuerza y flexibilidad. ➤ Los estudiantes realizan diversas actividades con el software <i>CUADERNIA</i>. <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para determinar su condición física se utiliza una lista de cotejo. 	5 min.	

SESIONES N° 03/04 DEL TALLER DE HABILIDADES MOTORAS

I Datos generales:

1.1 Fecha : Del 23 junio al 04 de julio 2014

1.2 Área : Talleres de Habilidades Motoras

1.3 Grado : 5° A de Primaria.

1.4. Tema Transversal : “Educación para el manejo de técnicas, estrategias, habilidades y hábitos”.

1.5 Organización de los aprendizajes.

Situación de aprendizaje	Capacidad	Indicadores	Procedimiento/ Evaluación
El estudiante no ha logrado aún el desarrollo la resistencia, al desarrollar actividades físicas en la clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y afianzamiento de la resistencia. • Diversos juegos para desarrollar la fuerza. • Juegos lúdicos para afianzar la equilibrio. • Diversos juegos lúdicos para afianzar el ritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta las diversas actividades propuestas en el taller con física con esmero. • Participa con esmero en la clase programada del taller de habilidades motoras. 	Lista de cotejo

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMP.	MATERIALES
Inicio	<p>Motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación de video sobre Capacidades Físicas y su determinación, utilizando el cuaderno interactivo: “CUADERNIA” <p>Recuperación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes conceptualizan la importancia de conocer las diferentes actividades físicas y los deportes. <p>Conflicto Cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Docente y estudiantes se plantean las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos mejorar nuestra resistencia?, ¿Cómo podemos mejorar nuestra forma lanzamiento de objetos pesados? 	10 min.	Equipo multimedia. Losa multiuso. Afiches Lista. Lapicero.
Proceso	<p>Construcción:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes formados se trasladan al patio, y se ubican en media luna para establecer las reglas a considerarse en la clase. <p>Calentamiento General:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes realizan trabajos de musculación, trabajo articular, y trabajo de estiramiento. <p>Desarrollo de un juego psicomotor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes realizan el juego de: “recogiendo cebollas”. <p>Aplicación:</p> <p>Circuito para desarrollar la resistencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante hacen lanzamientos cortos con la pelota medicinal que es recibido por su compañero y esto se repite cargas de 5 veces. ➤ Con ayuda la tribuna los estudiantes apoyan los pies y un balón, realizan series de abdominales, 5 cargas de 10 flexiones. <p>Circuito para desarrollar la flexibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes formando grupos de seis se ubican en parejas y desarrollan trabajos de flexibilidad que se les estarán dirigiendo. ➤ Durante el desarrollo de clase se refuerza el dominio de espacio y el ritmo. 	10 min. 40 min. 15 min.	Tablilla. Silbato. Cinta métrica. pelotas Conos Platillos.
Salida	<p>Meta cognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes reflexionan sobre la importancia de conocer su resistencia y la fuerza. ➤ Los estudiantes realizan diversas actividades con el software edilim. <p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Para determinar su condición física se utiliza una lista de cotejo. 		5 min.

SESIONES N° 05/06 DEL TALLER DE HABILIDADES MOTORAS

I Datos generales:

- 1.1 Fecha** : Del 07 al 18 de julio 2014
1.2 Área : Talleres de Habilidades Motoras
1.3 Grado : 5° A de Primaria.
1.4. Tema Transversal : “Educación para el manejo de técnicas, estrategias, habilidades y hábitos”.
1.5 Organización de los aprendizajes.

Situación de aprendizaje	Capacidad	Indicadores	Procedimiento/ Evaluación
El estudiante no ha logrado aún el desarrollo de la velocidad, al desarrollar diferentes actividades físicas de reacción y cambios de ritmo.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo y afianzamiento de la fuerza. Diversos juegos para desarrollar la velocidad. Juegos lúdicos para afianzar la velocidad. Diversos juegos lúdicos para afianzar el ritmo y sus cambios. 	<ul style="list-style-type: none"> Ejecuta las diversas actividades propuestas en el taller con físico con esmero. Participa con esmero en la clase programada del taller de habilidades motoras. 	Lista de cotejo

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMP.	MATERIALES
Inicio	Motivación: <ul style="list-style-type: none"> Presentación de video sobre pruebas de velocidad y su técnica en el cuaderno interactivo: “CUADERNIA” Recuperación: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes conceptualizan la importancia de conocer las diferentes actividades físicas de velocidad. Conflicto Cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> Docente y estudiantes se plantean las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos mejorar nuestra velocidad?, ¿Cómo podemos mejorar nuestra forma correr más rápido? 	10 min.	Equipo multimedia. Losa multiuso. Afiches Lista. Lapicero.
Proceso	Construcción: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes formados se trasladan al patio, y se ubican en media luna para establecer las reglas a considerarse en la clase. Calentamiento General: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan trabajos de musculación, trabajo articular, y trabajo de estiramiento. Desarrollo de un juego psicomotor: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan el juego de: “la muralla china”. Aplicación Circuito para desarrollar la velocidad: <ul style="list-style-type: none"> El estudiante hacen diferentes carreras de velocidad en equipos, repiten cargas de 5 veces en cada estación. Con ayuda la tribuna los estudiantes apoyan los pies y un balón, realizan series de abdominales, 5 cargas de 10 flexiones. Circuito para desarrollar el cambio de ritmo: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes formando parejas realizan juegos de reacción con carreras sorprendidas en diferentes direcciones. Durante el desarrollo de clase se refuerza el dominio de espacio. 	10 min. 40 min. 15 min.	Tablilla. Silbato. Cinta métrica. Balón medicina 1 Conos Pelotitas Plátanos.
Salida	Meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan sobre la importancia de conocer su fuerza y flexibilidad. Los estudiantes realizan diversas actividades con el software edilim. Evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Para determinar su condición física se utiliza una lista de cotejo. 	5 min.	

SESIONES N° 07/08 DEL TALLER DE HABILIDADES MOTORAS

I Datos generales:

1.1 Fecha : Del 04 agosto al 15 de agosto 2014

1.2 Área : Talleres de Habilidades Motoras

1.3 Grado : 5° A de Primaria.

1.4. Tema Transversal : “Educación para el manejo de técnicas, estrategias, habilidades y hábitos”.

1.5 Organización de los aprendizajes.

Situación de aprendizaje	Capacidad	Indicadores	Procedimiento/ Evaluación
El estudiante no ha logrado aún el desarrollo la resistencia, al desarrollar actividades físicas en la clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y afianzamiento de la resistencia. • Diversos juegos para desarrollar la fuerza. • Juegos lúdicos para afianzar el equilibrio. • Diversos juegos lúdicos para afianzar el ritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta las diversas actividades propuestas en el taller con física con esmero. • Participa con esmero en la clase programada del taller de habilidades motoras. 	Lista de cotejo

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMP.	MATERIALES	
Inicio	Motivación: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentación de video sobre Capacidades Físicas y su impacto en la salud física, utilizando el cuaderno interactivo: “CUADERNIA” Recuperación: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes conceptualizan la importancia de conocer las diferentes actividades físicas y la salud. Conflicto Cognitivo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Docente y estudiantes se plantean las siguientes interrogantes: ¿Cómo podemos mejorar nuestras capacidades físicas?, ¿Cómo podemos mejorar nuestra condición de salud? 	10 min.	Equipo multimedia. Losa multiuso. Afiches Lista. Lapicero.	
Proceso	Construcción: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes formados se trasladan al patio, y se ubican en media luna para establecer las reglas a considerarse en la clase. Calentamiento General: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes realizan trabajos de musculación, trabajo articular, y trabajo de estiramiento. Desarrollo de un juego psicomotor: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes realizan el juego de: “recogiendo cebollas”. Aplicación: Circuito para mejorar las capacidades físicas: <ul style="list-style-type: none"> ➤ El estudiante hacen lanzamientos cortos con la pelota medicinal que es recibido por su compañero y esto se repite cargas de 5 veces. ➤ Con ayuda la tribuna los estudiantes apoyan los pies y un balón, realizan series de abdominales, 5 cargas de 10 flexiones. Circuito para desarrollar la coordinación motora: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los estudiantes formando grupos de seis se ubican en parejas y desarrollan trabajos de coordinación manual con pelotas. ➤ Durante el desarrollo de clase se refuerza el dominio de espacio y el ritmo. 	10 min. 		

SESIONES N° 09/10 DEL TALLER DE HABILIDADES MOTORAS

I Datos generales:

- 1.1 Fecha** : Del 18 agosto al 29 de agosto 2014
1.2 Área : Talleres de Habilidades Motoras
1.3 Grado : 5° A de Primaria.
1.4. Tema Transversal : “Educación para el manejo de técnicas, estrategias, habilidades y hábitos”.
1.5 Organización de los aprendizajes.

Situación de aprendizaje	Capacidad	Indicadores	Procedimiento/ Evaluación
Los estudiantes no han desarrollado aun el verdadero sentido de la prevención de accidentes por la práctica deportiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las diversas capacidades físicas. • Diversos juegos para desarrollar la coordinación. • Juegos lúdicos para afianzar el equilibrio. • Primeros auxilios en lesiones deportivas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta las diversas actividades propuestas en el taller con física con esmero. • Participa con esmero en la clase programada del taller de habilidades motoras. 	Lista de cotejo

MOMENTOS		TIEMP.	MATERIALES
Inicio	Motivación: ➤ Presentación de video sobre lesiones por actividad física, utilizando el cuaderno interactivo: “CUADERNIA” Recuperación: ➤ Los estudiantes conceptualizan la importancia de conocer las diferentes posibles lesiones por actividades físicas y los deportes. Conflicto Cognitivo: ➤ Docente y estudiantes se plantean las siguientes interrogantes: ¿Qué es primeros auxilios? ¿Cómo podemos ayudar a un compañero accidentado?, ¿Cómo podemos prevenir las lesiones deportivas?	10 min.	Equipo multimedia. Losa multiuso. Afiches Lista. Lapicero.
Proceso	Construcción: ➤ Los estudiantes formados se trasladan al patio, y se ubican en media luna para establecer las reglas a considerarse en la clase. Calentamiento General: ➤ Los estudiantes realizan trabajos de musculación, trabajo articular, y trabajo de estiramiento. Desarrollo de un juego psicomotor: ➤ Los estudiantes realizan el juego de: “Mata gente”. Aplicación: Circuito para desarrollar la condición física: ➤ El estudiante hacen circuitos de ejercicios pliométricos. ➤ Con ayuda de colchonetas realizan series de abdominales. . Circuito para desarrollar la flexibilidad: ➤ Los estudiantes formando grupos de seis se ubican en parejas y desarrollan trabajos de flexibilidad que se les estarán dirigiendo. ➤ Durante el desarrollo de clase se refuerza el dominio de espacio y el ritmo.	10 min. 40 min. 15 min.	Tablilla. Silbato. Cinta métrica. pelotas Conos Plátanos.
Salida	Meta cognición: ➤ Los estudiantes reflexionan sobre la importancia de conocer los primeros auxilios. ➤ Los estudiantes realizan diversas actividades en el software de Cuadernia. Evaluación: ➤ Para determinar su condición física se utiliza una lista de cotejo.	5 min.	

APÉNDICE 6 FOTOS

FOTOS



ESTUDIANTES UTILIZANDO EL LIBRO INTERACTIVO EDILIM.



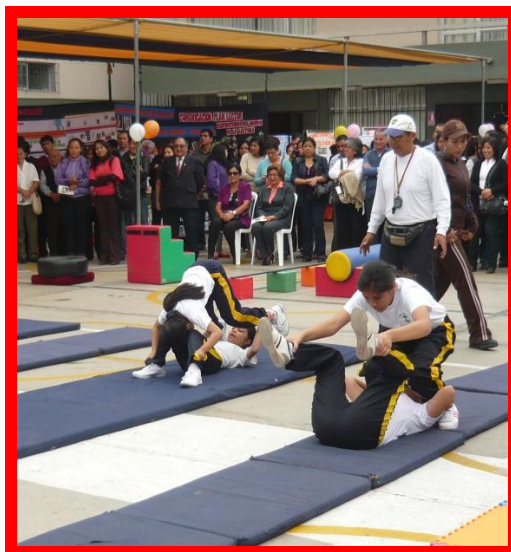
ESTUDIANTES UTILIZANDO EL LIBRO INTERACTIVO EDILIM



ESTUDIANTE TRABAJANDO CON EL CUADERNO INTERACTIVO CUADERNA



ESTUDIANTES SE MOTIVAN PREVIOS A LA CLASE CON EDILIM



LOS ESTUDIANTES LOGRAN CON FACILIDAD DESARROLLAR LA CLASE PROGRAMADA POR QUE OBSERVARON EL EJERCICIO EN LA WEB 2.0.



LOS ESTUDIANTES REALIZAN LA CLASE MUY MOTIVADOS POR QUE OBSERVARON LOS PROCEDIMIENTOS EN LA WEB 2.0.



EFFECTÚAN BUENA TÉCNICA DE CONducIR EL BALÓN POR QUE OBSERVARON LOS VIDEOS EN EL SOFTWARE CUADERNIA.



OBSERVARON LA TÉCNICA DEL LANZAMIENTO Y LES ES MÁS FÁCIL REALIZARLO.