

EL CAMBIO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DESDE EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Ronald Jamil Magne Copa.

Introducción.

El hecho de vivir en una sociedad cada vez más digital, hace que tengamos la posibilidad de elegir tecnologías más variadas tanto en dispositivos como en redes y aplicaciones (Marchesi, 2009; Pérez, 2011), pero sin embargo es importante que nosotros como maestros íbamos pensar en el uso y el conocimiento de estas herramientas para el área de educación física y deportes, lo cual no ha sido fácil así como elaboramos nuestra planificación curricular para todas las asignaturas y desde las diferentes áreas de saber si conocimientos. La facilidad que se tiene para adaptarse en los contenidos a la educación y a la distancia depende mucho de los factores de nivel de formación de las TICs en los maestros, pero sin embargo a querer hacer la comparación con los estudiantes ellos han tenido la mayor facilidad de la organización y la flexibilidad en el equilibrio en el centro de atención sobre el desarrollo en estos medios tecnológicos.

Desarrollo.

Actualmente, se vive en la era digital y en la sociedad de la información, de manera que la tecnología impregna todo lo que nos rodea, provocando grandes cambios tecnológicos, psicológicos y sociales. Nuestros estudiantes se encuentran inmersos en un mundo tecnológico ya que se encuentra enganchado a su teléfono móvil, redes sociales e internet, pues se han creado nuevas maneras de comunicación y aprendizaje (Bicen y Arnayut, 2015).

La introducción de las TICs en el aula depende de varias cuestiones como son los aspectos organizativos económicos y principalmente del concepto del docente formación y dominio de los nuevos recursos tecnológicos en el formato digital. Para ello, se define el rol del docente ya que adquiere un papel muy participativo pues no es simplemente un transmisor de conocimientos (Cabero, 2003; De Benito et al , 2013), la importancia del desarrollo de una clase pedagógica desde el área de educación física y deportes influye mucho en la manera que el docente conoce sobre el uso de estos medios tecnológicos que pueden ser como metodologías y didácticas y herramientas que se adapten a al área correspondiente.

Es por eso que las tecnologías se usan como herramientas para desarrollar las competencias especialmente la competencia digital, ante esta situación es primordial que los maestros reciban una alfabetización y capacitación digital para que se sientan calificados para aplicar cualquier herramienta tecnológica e innovación educativa.

Pero si nos ponemos a analizar es quizás inútil hablar de todo este contenido cuando no hay apoyo desde las autoridades superiores es importante que desde la cabeza puedan crear talleres cursos de manera continua, ya que una sesión o taller de forma virtual no es suficiente ya que la persona aprende de diferentes monos y uno de lo más importante es la forma

práctica. Sin embargo uno de los principales problemas a los que nos enfrentamos todo el magisterio es que no se aplica innovaciones tecnológicas.

Es importante también considerar que la aplicación de estos recursos tecnológicos implica inversión económica y ahí es donde nos encontramos ante una brecha de desigualdad que existen las en las casas de los maestros y en los hogares de los estudiantes ya que unos tienen todos los instrumentos tecnológicos para utilizar las tics y otros No acceden a ello.

La práctica educativa desde el área de educación física y deportes en los tiempos de virtualidad.

Desde el área de educación física es muy importante pensar y repensar y a la medida que vamos comparando la tipología de otros contenidos de las materias que sí se puede llevar y poner en práctica de manera significativa porque tiene una vinculación directa con las tecnologías al menos aparentemente como es la educación física ya tiene algo estipulado como la práctica y el cuidado de la salud lo cual desde el punto de vista de las tecnologías quizás para los maestros ha sido un poco dificultoso poder implementar esta área de saber si conocimientos con las y los estudiantes de los diferentes niveles de educación de nuestro Estado Plurinacional de Bolivia.

La práctica educativa desde el área de educación física y deportes estos últimos tiempos se ha considerado como un gran reto de impartir una asignatura que es principalmente motriz a un alumnado digital, que está caracterizado por vivir en un contexto cada vez más virtual y menos natural (Olivera, 2017).

La importancia de comprender la relación del deporte y la tecnología es amplia y su origen se encuentra en los juegos olímpicos celebrados en Tokio de (1964) de (Pablos 2004).

Esa fue una gran muestra de que a partir de ello y desde ese momento se empezaron a utilizar distintos instrumentos digitales en desde la gestión deportiva basados en aspectos organizativos, como también de gestión investigación y marketing.

Al momento de relacionar entre la tecnología y el deporte existe una gran distancia cuando nos situamos en el ámbito de educación física y deporte, porque la práctica en la educación física y deportes es algo más natural vivencial día tras día, pero sin embargo la tecnología es algo ficticio con la cual también se puede desarrollar conocimientos, pero son poco difícil desarrollar la práctica del deporte.

El contexto pedagógico del área de educación física y deportes.

TacticalPad es un software deportivo para el análisis táctico, dibujar ejercicios y planear sesiones de entrenamiento, rendimiento y análisis de opositores. Es una herramienta innovadora y poderosa para dibujar formaciones, animaciones, verlos en 3D y exportar todo el contenido creado a vídeos e imágenes, todas ellas accesibles mediante una interfaz gráfica fácil de usar, fácil de aprender, práctica y eficiente. Se puede crear sesiones de entrenamiento, análisis de juegos y ver todo el contenido en 2D/3D/Perspectiva, animado o estático.

Todo el contenido de TacticalPad se puede compartir en imagen, vídeo, documento PDF o el proyecto editable de TacticalPad, es fácil de usar, instale y empiece a usar inmediatamente. En pocos minutos tendrá un ejercicio animado para mostrar a sus jugadores o estudiantes.

En esta app lo puede usar el aficionado y profesional, del infantil al adulto.

se puede aplicar a todos los grupos de jugadores, mejorando la comunicación y la comprensión, está disponible para fútbol, fútbol salón, baloncesto.

Como se puede apreciar simple lectura es una app de fácil uso a través de nuestras herramientas digitales.

A pesar de que muchos trabajos de investigación muestran sus bondades acerca de las herramientas digitales en este medio social donde la tecnología ha dado un giro global, aún se puede ver que hay maestros que aún se muestran reacios hace total incorporación de las herramientas digitales en la educación, el presente trabajo de investigación y la implementación de las herramientas digitales en la educación nos ha ayudado para ejemplificar de manera específica el uso de las mismas en el área de educación física y deportes, en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje las herramientas digitales se convierte en bases fundamentales y colaborativas qué manera innovadora usando las mismas como recursos didácticos para mejorar la educación, y la atracción interpretativa de los estudiantes o el equipo deportivo de las diferentes disciplinas, uso creando un pensamiento crítico y creativo.