

---

## LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN COMO HERRAMIENTA PRÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DEL DEPORTE FORMATIVO

The information technologies as a practical tool in the teaching of formative sport

As tecnologias da informação como ferramenta prática no ensino do esporte  
formativo

**Viviana Amparo López Ulchur<sup>1</sup>**  
**Diego Fernando Orejuela Aristizabal<sup>2</sup>**  
**Libardo Córdoba Rentería<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Docente Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte, [viviana.lopez@endeporte.edu.co](mailto:viviana.lopez@endeporte.edu.co)

<sup>2</sup>Docente Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte, [diego.orejuela@endeporte.edu.co](mailto:diego.orejuela@endeporte.edu.co)

<sup>3</sup>Docente Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte,  
[libardo.cordoba@endeporte.edu.co](mailto:libardo.cordoba@endeporte.edu.co)

### Resumen

El presente taller es direccionado para que las instituciones de educación e incluso para las capacitaciones de entrenadores, educadores físicos y monitores del deporte, aborden y diseñen los cursos de formación deportiva, puesto que se evidencia la necesidad de generar estrategias didácticas dentro del cursos de deportes formativos, como también se evidencia la falta de material didáctico para fortalecer el aprendizaje autónomo en los entrenadores, monitores, educadores físicos y/o estudiantes de deporte, ayudando así a estos a comprender los diferentes factores, que afectan la ejecución técnica de la disciplina deportiva a trabajar y sus diferentes fases de movimiento, como también fundamentos teóricos propios del deporte. Para abordar dicho problema, se propone integrar las TIC en los procesos pedagógicos, donde se apoya en la metodología TPACK puesto que

---

esta complementa el componente pedagógico, tecnológico y disciplinar articulando el proceso de enseñanza aprendizaje, motivando a que los usuarios aprendan de una manera dinámica y divertida.

**Palabras clave:** *Deporte; ambiente web de aprendizaje; TPACK*

### Abstract

The present workshop is conducted so that the institutions of education; and even for the capacitation of trainers, physical educators, and monitors of the sport; approach and design the courses of sportive training. The need to generate didactic strategies inside the courses of formative sports is evidenced; as well as the lack of educational material to strengthen the autonomous learning of trainers, monitors, physical educators and/or students of sport; which helps them to comprehend the different factors that affect the technical execution of the sportive discipline to be worked on and its various phases of movement, as well as the theoretical foundations of the sport. To approach the problem, it is suggested to integrate the TIC in the pedagogical processes, which is supported by the methodology TPACK since that it complements the pedagogical, technological and disciplinary component, articulating the process of teaching-learning, motivating the users to learn in a dynamic and fun way.

**Keywords:** *Sport; Web Learning Environment; TPACK*

### Resumo

A presente oficina é direcionado para que as instituições de educação e inclusive para as capacitações de treinadores, educadores físicos e monitores de esportes, abordem e desenhem os cursos de formação esportiva, já que se evidencia a necessidade de gerar estratégias didáticas dentro dos cursos de esportes formativos, como também se evidencia a falta de material didático para fortalecer a aprendizagem autônoma nos treinadores, monitores, educadores físicos e/ou

estudiantes de deportes, ayudando así a estos a comprender los diferentes factores, que afectan a la ejecución técnica de la disciplina deportiva a trabajar y sus diferentes fases de movimiento, como también fundamentos teóricos propios del deporte. Para abordar este problema, se propone integrar las TIC en los procesos pedagógicos, donde se apoya en la metodología TPACK ya que esta complementa el componente pedagógico, tecnológico y disciplinar articulando el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivando a que los usuarios aprendan de una manera dinámica y divertida.

**Palabras-clave:** *Deporte; ambiente web de aprendizaje; TPACK*

## 1. Introducción

El taller pretende aportar desde las fortalezas de las TIC, en la pedagogía por medio de la metodología TPACK donde se encuentran elementos que facilitan la comprensión y adaptabilidad disciplinar. En este caso, el estudio del deporte, como aporte sustancial para la estructura de programas curriculares en la universidad. Para efectos del trabajo se proyecta a cursos de formación deportiva, que se puedan adaptar en la modalidad de distancia tradicional.

Se tuvo en cuenta en la orientación, que existen pocos elementos didácticos que faciliten el aprendizaje de los estudiantes que tienen encuentros teóricos, prácticos. Y que no logran profundizar los fundamentos del deporte formativo en los programas de deporte, lo cual es claro que la teoría puede abordarse desde el autoaprendizaje. Es por ello que se planteó un taller con desarrollo en un Ambiente Web de Aprendizaje para facilitar el aprendizaje autónomo para la propuesta didáctica del fundamento teórico en el aprendizaje del deporte, esto exige la convergencia de herramientas TIC como material didáctico dentro del proceso académico.

## 2. Referentes conceptuales

Con el fin de dar soporte teórico o bibliográfico, se realizó un recorrido por el marco teórico donde autores como Ausubel (1983), Nolasco (2016) y Moreno (2012), que aportan en gran medida a la construcción teórica del taller en aspectos como: aprendizaje significativo, aprendizaje autónomo y metodología TPACK, entre otros. Con la metodología TPACK, se logró integrar herramientas TIC, como estrategias didácticas en la construcción de un Ambiente Web de Aprendizaje para el curso de formación deportiva de una institución de educación. También se toman referentes para el análisis de ambientes virtuales, a Castillo (2009), para los objetos de aprendizaje virtuales, Feo (2010) para las estrategias de aprendizaje utilizadas en ambientes virtuales, Gámiz (2009) para entornos virtuales de aprendizaje para las prácticas en estudiantes de educación física, y a los documentos de la UNESCO (2013), en el uso de las TIC.

## 3. Diseño del taller

Debe realizarse una descripción sobre los siguientes elementos:

3.1 **Objetivo- propósito del taller:** aportar desde las fortalezas de las TIC, en la pedagogía por medio de la metodología TPACK donde se encuentran elementos que facilitan la comprensión y adaptabilidad disciplinar.

### 3.2 Plan de actividades:

- A. Diseño Metodológico, a partir del modelo TPACK.
- B. Se presentará la estructura de un deporte, los fundamentos teóricos que necesita saber para la comprensión práctica.
  - a. Selección del tema del curso en el que se realizará la experiencia educativa apoyada en TIC, para enfoques teóricos-prácticos del deporte
  - b. Definir el objetivo o los objetivos de aprendizaje correspondientes al tema.

- 
- c. Definir las actividades del tema del curso
  - C. Se desarrollará la organización según cronograma de actividades del curso, el cómo se desglosa la metodología del mismo.
    - a. Definición de la estructura del curso.
  - D. Se presentan las posibilidades de herramientas tic y ambientes de aprendizaje para organizar el curso.
    - a. *Seleccionar la herramienta o aplicación a utilizar definitivamente*
    - b. *Especificar la actividad de aprendizaje a realizar.*
    - c. Se define el ambiente donde se desarrollará el curso.
    - d. *Diseño del ambiente Web*

Metodología: se realizarán en cada punto A, B y C, la fundamentación epistemológica y estructura practica paso a paso para desarrollar el ambiente de aprendizaje. Lo cual se diseña a partir de los cursos prácticos de la educación física y del deporte.

#### **4. Recursos didácticos**

Sala de sistemas o computadores, ambientados con internet, un salón con Videobeam y fotocopias.

#### **5. Reflexiones**

Hoy en día no se posibilita mucho la consulta de manera presencial en las bibliotecas, sobre todo a estudiantes que tienen educación a distancia tradicional. Muchos son estudiantes que no tienen acceso a bibliotecas por que viven en las afueras de la ciudad como lo son veredas, muchos estudiantes están en una educación de modalidad semi-presencial y hay casos donde las bases de datos utilizadas por ellos son de uso interno (institución) afectando de esta manera la interacción académica de los estudiantes con la consulta bibliográfica. En dicho

sentido, también al cursar programas a distancia tradicional, los deportes formativos no alcanzan a dar la fundamentación teórica del deporte. Lo que lleva a reflexionar que propuesta metodológica se encamina mejor, esta es la del ambiente virtual de aprendizaje.

En este sentido, el impacto sustancial de este taller, lo genera que se puedan llevar un conocimiento práctico del diseño de ambientes virtuales de aprendizaje aplicados a la formación deportiva.

## 6. Referencias

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Castillo, J. (2009). Los tres escenarios de un objeto de aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(1), 2-8.
- Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 16, 221-236.
- Gámiz, V. (2009). *Entornos virtuales para la formación práctica de estudiantes de educación. Implementación, experimentación y evaluación de la plataforma aulaweb* (Tesis doctoral). Granada, España: Universidad de Granada.
- Moreno, R., & Martínez, R. (2012). Aprendizaje autónomo. Desarrollo de una definición. *Acta Comportamental*, 15(1), 51-62.
- Nolasco, P., & Ojeda, M. (2016). La evaluación de la integración de las TIC en la educación. *Revista de Educación a Distancia*, 48, 2-24.
- UNESCO Organizació de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2013). *Uso de tic en educación en américa latina y el caribe*. Montreal, Canadá: Instituto de Estadística de la UNESCO.