



Sistematización de la experiencia de aprendizaje: valores olímpicos y equidad de género en el deporte a través de las TIC, en la IU Escuela Nacional del Deporte, Cali, Valle del Cauca.

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGÍSTER EN
EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TIC.

ESTUDIANTE:

CLAUDIA FERNANDA ROJAS NÚÑEZ.

ASESORA:

SANDRA PATRICIA PEÑA BERNATE.

UNIVERSIDAD ICESI
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MEDIADA
POR LAS TIC SANTIAGO DE CALI, COLOMBIA

2022

Nota de aceptación:

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Santiago De Cali, Mayo de 2022

Derechos de autor “Para todos los efectos legales, declaro que el presente trabajo para optar por el título de maestría en educación mediada por las TIC, es original y de mi total autoría; en aquellos casos en los cuales se ha requerido del trabajo de otros autores o investigadores, se han otorgado los respectivos créditos referenciando con el formato APA”.



Sistematización de la experiencia de aprendizaje: valores olímpicos y equidad de género en el deporte a través de las TIC, en la IU Escuela Nacional del Deporte, Cali, Valle del Cauca por Claudia Fernanda Rojas Núñez se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial- SinDerivadas 4.0 Internacional.

GRACIAS A:

Mis alumnos de valores olímpicos por creer,

A mi familia por perdonar mis ausencias,

A la vida por darme una oportunidad en el caos,

A mis profesores de la maestría por su excelencia, especialmente a Sandra Peña,

A la IU Escuela Nacional del Deporte por dejarme ser.

Tabla de contenido

Resumen.....	11
1 Introducción.....	12
2 Descripción de la sistematización.....	15
2.1 Objeto de sistematización.....	15
2.1.1 Caracterización de los actores que hacen parte de la práctica y sus respectivos roles.....	16
2.1.2 Actividades y recursos que hacen parte de la práctica.....	16
2.2 Contexto en el que surge la práctica.....	18
2.3 Problema de sistematización.....	20
2.4 Ejes de la sistematización.....	21
3 Objetivos.....	22
3.1 Objetivo General.....	22
3.2 Objetivos Específicos.....	22
4 Justificación.....	23
5 Marco Analítico.....	25
5.1 Identificación de los conceptos relevantes de la sistematización.....	25
5.2 Modelo metodológico que orientará el proceso de DRI para la sistematización.....	26
5.3 Marco teórico.....	27

5.3.1	Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo	28
5.3.2	Diseño didáctico para la educación virtual	31
5.3.3	Competencias para manejar la información CMI	36
5.3.4	Competencias CMI y Competencias ciudadanas	37
5.3.5	Habilidades del siglo XXI.....	38
5.3.6	Estándares ISTE para estudiantes	39
5.3.7	Indagación guiada	41
5.3.8	Uso didáctico de los archivos de audio en las experiencias significativas de aprendizaje	43
5.3.9	Las TIC como instrumentos de mediación de aprendizaje	44
6	Descripción de la implementación del diseño didáctico	46
6.1	Reflexiones respecto al contexto histórico.....	46
6.2	Reflexiones respecto al contexto social y político	47
6.3	Reflexiones respecto al contexto experiencial	49
6.4	Diseño y planeación de la experiencia	50
6.4.1	Dimensión pedagógica de la práctica.....	64
6.4.2	Dimensión didáctica.....	80
6.4.3	Dimensión política	85
6.4.4	Dimensión subjetiva.....	86
7	Conclusiones.....	88

9	Bibliografía.....	92
10	ANEXOS.....	97
10.1	Anexo 1. Respuestas grupo 1.....	97
10.2	Anexo 2. Respuestas grupo 2.....	100
10.3	Anexo 3. Respuestas grupo 3.....	103

Lista de tablas

Tabla 1. Instrumentos y procedimientos para la recolección de información.	26
Tabla 2. Desarrollo de la sistematización	50
Tabla 3. Estrategia de evaluación diagnosticada realizada	60
Tabla 4. Plan de implementación de la experiencia.....	61
Tabla 5. Resultados por grupo en el curso de valores olímpicos.....	82
Tabla 6. Comparación entre palabras: discriminación, oportunidades, estereotipos y ética	87

Lista de figuras

Figura 1. Desarrollo de un AOP	29
Figura 2. Roles y aprendizajes de un AOP	30
Figura 3. Relación diseño didáctico.....	32
Figura 4. Indagación guiada.....	42
Figura 5. Diseño de una práctica.....	64
Figura 6. Google Classroom modulo valores olímpicos.....	65
Figura 7. Evidencia de las actividades por el curso de Valores Olímpicos	69
Figura 8. Tipo de secuencia de actividad conjunta (SAC).....	74
Figura 9. Resultado del uso efectivo del diseño pedagógico	78
Figura 10. Contraste entre usos previstos y usos reales en cada actividad propuesta	79
Figura 11. Matriz de codificaciones.....	84
Figura 12. Nube de palabras	84
Figura 13. Palabra frecuente cuando hablan de educación	85
Figura 14. Palabra frecuente cuando hablan de derecho.....	86

Lista de gráficas

Gráfica 1. Usos dominantes identificados en la utilización de las TIC en la SD	75
Gráfica 2. Uso de las TIC en las secuencias didácticas estudiadas.	77
Gráfica 3. Contraste entre usos previstos y reales.	78

Resumen

Esta sistematización de la experiencia de aprendizaje sobre la enseñanza de los valores olímpicos y equidad de género en el deporte a través de las TIC, en la IU Escuela Nacional del Deporte se realizó en el marco de la Cátedra Olímpica del periodo 2020-2 con los estudiantes de séptimo semestre de profesional en deporte. Este fue un periodo de bastante incertidumbre y caracterizado por el aislamiento social producto de la situación generada por el COVID-19. El presente trabajo permite analizar las transformaciones generadas en el diseño didáctico de la experiencia educativa que integra las TIC al tema equidad de género en la Cátedra Olímpica, mediante proyectos de investigación que realizaron los estudiantes. El diseño didáctico permitió identificar la mediación conjunta entre estudiantes y la docente generada por el uso las TIC, en sus usos planificados y los observados, como instrumentos cognitivos a disposición de los participantes, instrumentos de evaluación de los procesos de enseñanza y resultados de aprendizaje; así como, herramientas de colaboración para la expresión de las concepciones por parte de los estudiantes en sus proyectos finales a través de los podcast presentados. Por otro lado, esta sistematización se desarrolló para reflexionar y compartir estrategias educativas integradoras en el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje de la cátedra olímpica en Colombia apoyados en las TIC.

Palabras clave: enseñanza remota de emergencia (ERE), diseño didáctico, Aprendizaje Orientado en Proyectos (AOP), mediación, equidad de género y valores olímpicos.

1 Introducción

El tema de la equidad de género en el deporte se ha convertido en uno de los ejes del Comité Olímpico Internacional para fomentar la participación de las niñas y mujeres en el sector deportivo. Se han impulsado programas académicos en congresos y seminarios para revisar y socializar los obstáculos que impiden una mayor participación tanto en la parte deportiva como gerencial desde 1994.

El reto en el olimpismo moderno es lograr esa equidad de género pues el deporte siempre ha sido masculino, tanto en los escenarios deportivos como en las salas de juntas directivas. Al vincularse el deporte en el año 2017, en la reunión de la UNESCO de los ministros del deporte del mundo en Kazán, con el alcance de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se generó una búsqueda de la estrategia para alcanzar el objetivo No.5 que busca precisamente alcanzar la equidad de género.

La organización deportiva cuenta con el desarrollo de las cátedras olímpicas en todos los países miembros, para promocionar y fomentar el uso del olimpismo en la academia. Es de esta manera que la Academia Olímpica Colombiana firma un convenio con la IU Escuela Nacional del deporte para realizar su cátedra de valores olímpicos.

La institución universitaria Escuela Nacional del Deporte (IUEND) es una institución de orden municipal que ha impactado el sector deportivo nacional e internacional por lo tanto tiene un reconocimiento académico en el sector. Es un establecimiento público con autonomía administrativa y financiera que trata la Ley 30 de 1992, adscrita a la Secretaría de Educación Municipal, con personería jurídica y patrimonio propio. Está ubicada en la ciudad de Cali pero su ámbito de acción es de orden nacional. Esta institución educativa cuenta con alianzas y

convenios para desarrollar las expectativas que los organismos deportivos tienen sobre sus necesidades de formación.

La IUEND tiene nueve programas académicos activos en pregrado: Tecnología en Deporte, profesional en Deporte, Fisioterapia, Nutrición y Dietética, Terapia Ocupacional y Administración de Empresas. En posgrados cuenta con las Especializaciones en Actividad Física; Dirección y Gestión Deportiva y En Teoría y Metodología del Entrenamiento Deportivo. En la actualidad cuenta con aproximadamente 3.800 estudiantes.

En 2021 la Institución fue designada como Centro de Estudios Olímpicos (CEO) por el Comité Olímpico Internacional, por su trabajo en la Cátedra de Valores Olímpicos, la cual reúne toda la filosofía del olimpismo aplicada a los valores olímpicos en los diferentes problemas sociales que tiene la sociedad (deporte para el desarrollo y la paz, equidad de género, medio ambiente y deporte, dopaje y deporte, entre otros) . Hay 53 universidades en el mundo con esta categoría.

Los 53 Centros de Estudios Olímpicos (CEO) en el mundo son reconocidos por su actividad académica e investigativa. El CEO de la IU Escuela Nacional del Deporte busca que el estudiante tenga una experiencia significativa de aprendizaje sobre el olimpismo y su innovación pedagógica. Por eso el curso de valores olímpicos es muy importante en la formación de programa profesional en deporte, el cual se realiza en séptimo semestre, dado que permite integrar los conceptos de olimpismo a las prácticas deportivas.

Es importante sistematizar la experiencia de aprendizaje dada en el 2020 por las características especiales que vivió el mundo a partir de la pandemia del COVID-19 cuando los estudiantes precisamente reflexionaban sobre el papel que el deporte tiene en el apoyo a la solución de diferentes problemas sociales.

La sistematización se hace para reflexionar y compartir estrategias educativas integradoras que permitan el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje de la Cátedra Olímpica en Colombia; también, sobre el proceso de análisis en que los jóvenes de la IU Escuela Nacional del Deporte en Santiago de Cali abordaron la equidad de género en el deporte apoyados en las TIC, buscando de esta manera, construir alternativas para la mayor participación de niñas y mujeres en el deporte.

2 Descripción de la sistematización

2.1 Objeto de sistematización

La práctica pedagógica que se sistematiza ocurrió en el segundo semestre del año 2020 en la IU Escuela Nacional del Deporte, y estuvo dirigida a los estudiantes de séptimo semestre del programa académico Profesional en Deporte, el cual se encuentra acreditado de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional mediante la Resolución 012618 del 12 de julio del 2021. La práctica se implementa en tres grupos de estudiantes definidos por la coordinación del programa de deporte.

La situación emocional que afrontaron los estudiantes fue bastante compleja por todos los efectos vividos por el COVID-19. Varios de ellos debieron complementar sus actividades académicas con emplearse en roles diferentes al deporte para apoyar la economía familiar. Lo anterior unido a la incertidumbre en los plazos para regresar a los salones de clase, y a las noticias negativas del impacto del virus COVID-19 en la salud mundial, implicaron que el aislamiento general llevara a clases virtuales, para lo cual no había una preparación tecnológica ni pedagógica.

En la Cátedra de Valores Olímpicos los 70 estudiantes de séptimo semestre del programa Profesional en Deporte hicieron el análisis de los principales problemas alrededor de la participación y el disfrute del deporte en la sociedad, y generaron propuestas para mejorar las situaciones encontradas. Uno de esos casos fue la equidad de género en el deporte.

En un modelo de desarrollo sostenible como el planteado por las Naciones Unidas con el alcance de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenibles, se requieren personas capacitadas, con las habilidades del siglo XXI, con pensamiento crítico y una visión creativa.

Por ello, esta sistematización muestra cómo con el apoyo de las TIC se puede avanzar en este proceso de la equidad de género en el deporte, mediante el diseño de una experiencia de aprendizaje donde los estudiantes se informan y generan pensamiento crítico a partir de materiales creados por la docente de la cátedra, de tal forma que no tenga sesgo la información.

2.1.1 Caracterización de los actores que hacen parte de la práctica y sus respectivos roles

- Estudiantes: Desarrollaron la guía y vivieron la experiencia significativa de aprendizaje. Setenta estudiantes del programa Profesional en Deporte de la Facultad de Ciencias de la Educación y el Deporte de la IU Escuela Nacional del deporte; jóvenes entre 17 y 21 años, en un porcentaje de 67% hombres y 33% mujeres. En la caracterización tecnológica indicaron que un 20% tienen equipos de cómputo compartidos con otros miembros del hogar, pero todos contaban con dispositivos celulares. No contaban con mayor formación en pensamiento computacional y desconocían la realización de podcast para la presentación de sus resultados de investigación.
- Docente de la cátedra: rol de tutor, prepara los materiales de clase y sistematiza resultados.

2.1.2 Actividades y recursos que hacen parte de la práctica.

Registro de la experiencia: Se estableció una guía para la actividad de “Equidad de género en el deporte” que se publicó en la plataforma institucional denominada Classroom y luego, en la medida en que se fueron mejorando las condiciones institucionales para poder migrar a la plataforma institucional LMS denominada NEO; se elaboraron materiales de clase de autoría de la docente y las tareas que se llevaron a cabo por parte de los estudiantes buscaron tener facilidad en el acceso y desarrollar trabajo colaborativo.

Características de la sistematización: Tipo de sistematización retrospectiva.

Plan de sistematización. Se trabajó en los siguientes aspectos:

- Introducción y justificación.
- Objetivos.
- Metodología.
- Recursos:
 - Plataforma Google Classroom: sistema de gestión de aprendizaje.
 - Padlet: tablero virtual para compartir trabajos.
 - Videos elaborados por la docente con base en foros sobre la temática de equidad de género en ponencias virtuales.
 - Audios elaborado por los estudiantes para argumentar sus respuestas a las preguntas guía: ¿Por qué es relevante trabajar desde el deporte, la equidad de género en la actualidad? ¿Cómo puede abordarse la equidad de género para hacer un mundo mejor a través del deporte, tal como lo señala la visión del movimiento olímpico?
 - Historietas y comics desarrollados en Cómica para representar situaciones que los estudiantes vivían en casa, hacer su presentación y luego documentar su proceso de investigación sobre el estado inicial de la misma. Se realizó un viaje virtual a la región del Peloponeso para identificar cuál era el rol de la mujer en el deporte en la Antigua Grecia. Los estudiantes conocieron los lugares y su significado, realizaron un fotomontaje para explicar su viaje virtual y su investigación del rol del deporte en la sociedad griega.

- Genially para el desarrollo de las notas de clase por parte de la docente.
- Whatsapp para crear un grupo de estudio que facilitó aclarar dudas o permitiera expresarse frente a las situaciones encontradas.

2.2 Contexto en el que surge la práctica

La enseñanza de los valores olímpicos requiere de herramientas que permitan la aplicación de los mismos para cumplir con la misión del movimiento olímpico: construir un mundo mejor a través del deporte. Es necesario pasar de los anuncios a la acción.

La escasa participación de las mujeres en el deporte es producto de inequidades en la formación e inserción en el sistema deportivo de hombres y mujeres sobre el significado que esta situación trae a la sociedad. La Cátedra fue presencial por dos años hasta que se presentó la emergencia de salud mundial que llevó al aislamiento social obligatorio, sin tener identificada la fecha de superación de dicha situación en el año 2020. Por lo tanto, al presentarse la pandemia de la COVID-19 se requirió desarrollar una experiencia de aprendizaje para los estudiantes del programa Profesional en Deporte que cursaban séptimo semestre de la IU Escuela Nacional del Deporte basada en el uso de las TIC, dado que el aislamiento también incluyó a toda la población estudiantil.

La información disponible en internet sobre la equidad de género en el deporte puede llevar a tratar el tema de manera superficial o por el contrario, la cantidad de datos pueden llevar a ocultar el verdadero problema: el respeto por los derechos humanos. Dicho de otra manera, la información que se puede encontrar relacionada con los valores olímpicos es escasa pero con el agravante de tener mucha información en internet que no explica el problema social que trae la discriminación por género en la sociedad.

El modelo utilizado para la Cátedra de Equidad de Género en el curso de Valores Olímpicos estuvo inspirado en que la virtualidad debe contribuir a su aprendizaje significativo y no ser un obstáculo para alcanzarlo. Los estudiantes de la IUEND tienen una caracterización sociodemográfica entre los estratos 1 a 3, cuyos apoyos de bienestar cubren subsidios en alimentación y matrículas financieras, especialmente para los atletas que desarrollan sus carreras universitarias, tal como ocurre en la carrera Profesional en Deporte.

En primer lugar, se realizó una caracterización de los recursos tecnológicos de los estudiantes mediante una encuesta, identificando a aquellos con acceso a equipos y conectividad. Todos reportaron que debían mejorar sus condiciones tecnológicas ya sea para realizar el curso en casa, en sus nuevos trabajos o tener que desplazarse a una sala de internet. A la vez, se evidenció poco manejo del software que permitía clases virtuales.

Dado que el modelo pedagógico utilizado está basado en un gran porcentaje en el enfoque constructivista y siguiendo el Plan Educativo Institucional de la IUEND, la estrategia didáctica emergente estuvo orientada a un aprendizaje basado en proyectos.

2.3 Problema de sistematización.

La implementación de esta experiencia implica un doble reto. Por una parte, responder a los lineamientos del COI, respecto de la formación olímpica en los profesionales del deporte; teniendo en cuenta que, en el caso de la equidad de género hay una serie de concepciones arraigadas sobre el predominio masculino en todo lo relacionado con la práctica, el conocimiento y la regulación de las disciplinas deportivas. Revertir este predominio es un arduo trabajo que convoca no solo a los escenarios educativos, sino a todos los contextos y actores en los que los deportes tienen presencia.

Por la otra parte, los ajustes que debieron hacerse en los procesos educativos a raíz de las condiciones de aislamiento social obligatorio decretado por el Gobierno Nacional tras la declaración de pandemia por Covid 19, implicó migrar las prácticas educativas presenciales hacia prácticas para el aprendizaje remoto, con todas las repercusiones en el diseño didáctico, la preparación de los docentes, y la integración de las TIC como mediadoras en todas las interacciones para el aprendizaje.

Ante este panorama desafiante, las instituciones educativas y el cuerpo docente debió tomar decisiones y actuar de manera rápida e ir haciendo ajustes sobre la marcha. Ahora, cuando las prácticas remotas se han consolidado, se hace necesario analizar los aspectos positivos y negativos, las ventajas y desventajas del uso de las TIC para mediar la educación y los aprendizajes logrados durante el período de la pandemia.

Esta es la situación que da lugar a esta sistematización, que basa el análisis de la práctica educativa en las preguntas:

¿Cuáles transformaciones se requieren en el diseño didáctico de una experiencia que integra las TIC para abordar la temática de la equidad de género en la Cátedra Olímpica?

¿Qué interacciones se pueden identificar en el análisis del diseño e implementación de una experiencia basada en la utilización de las TIC para el abordaje de los valores olímpicos y la equidad de género?

2.4 Ejes de la sistematización.

- ¿Cómo integrar las TIC en una estrategia educativa para promover la equidad de género y los valores olímpicos?
- ¿Qué reflexiones plantean los jóvenes sobre la equidad de género y el deporte durante su participación en una experiencia de aprendizaje basada en TIC?

3 Objetivos

3.1 Objetivo General

Analizar las transformaciones generadas en el diseño didáctico de la experiencia educativa que integra las TIC al tema equidad de género en la Cátedra Olímpica.

3.2 Objetivos Específicos

- Identificar las interacciones generadas en el diseño e implementación de una experiencia de aprendizaje planteada en la integración de TIC para abordar el tema equidad de género en la cátedra olímpica
- Revisar la expresión de los estudiantes en los proyectos de investigación en el tema de equidad de género en la cátedra olímpica utilizando las TIC.
- Analizar las concepciones que expresan los estudiantes en sus proyectos investigación sobre equidad de género en la cátedra olímpica mediante la producción de un podcast.

4 Justificación

La sistematización se hace por razones de tipo formativo e investigativo, para reflexionar y compartir estrategias educativas integradoras en el mejoramiento de los ambientes de aprendizaje de la Cátedra Olímpica en Colombia.

Específicamente desde lo contextual se refiere al proceso de análisis de la manera como los jóvenes de la IU Escuela Nacional del Deporte en Santiago de Cali, abordan la equidad de género en el deporte en sus producciones, como resultado de una experiencia de aprendizaje apoyada en las TIC para desarrollar sus proyectos de investigación en clase, buscando de esta manera, analizar los factores clave en la participación de niñas y mujeres en el deporte y crear propuestas de cambio. Esta situación permite aportar investigativamente y construir colectivamente la respuesta que a nivel global se plantean organismos internacionales del deporte frente al Objetivo de Desarrollo Sostenible de Equidad de Género No. 5, de la agenda 2030 de la ONU.

Esta sistematización muestra que el diseño de una experiencia de aprendizaje, en una situación crítica ocasionada por la pandemia del virus COVID-19, con el apoyo de las TIC se permite avanzar en la enseñanza de la equidad de género en el deporte. En esta los estudiantes se informaron y generaron pensamiento crítico a partir de materiales creados por la docente de la cátedra, lo que permitió construir conocimiento a partir de sus experiencias en la investigación por proyectos y transformar la manera como se abordan las brechas de género en el deporte.

De tal manera que con esta sistematización se pueda:

- Construir mejores aprendizajes sobre las evidencias de los cambios que se generan desde los docentes y las instituciones educativas hacia la enseñanza de la equidad de género en el deporte.

- Comprender, mejorar y transformar la experiencia a través del análisis crítico de qué y cómo se está enseñando los problemas que genera la inequidad de género y qué y cómo los estudiantes están aprendiendo sobre el tema.
- Recuperar lecciones aprendidas, ya que se transforma en fuentes de aprendizaje la forma en la cual en este curso de valores olímpicos se aplican propuestas de mejora e innovación pedagógica y educativa.
- Identificar proyecciones y mecanismos de sostenibilidad de los cambios que generan la aplicación de acciones a partir del deporte para disminuir las brechas de género, que permitan construir políticas y estrategias educativas en la cátedra de valores olímpicos.

5 Marco Analítico

5.1 Identificación de los conceptos relevantes de la sistematización

La investigación tiene un enfoque cualitativo. Busca la comprensión del problema desde el punto de vista de los actores en sus respectivos roles de acuerdo al diseño didáctico propuesto, describiendo los aprendizajes de la experiencia desde su contexto.

Desde un enfoque constructivista, se planteó una experiencia de aprendizaje significativa en los estudiantes, para abordar el proceso de la equidad de género en el deporte apoyados en las TIC, dado el proceso de aislamiento ocasionado por la pandemia de la COVID-19. Ante esta situación los estudiantes se encontraban desconcertados, preocupados por la situación, con situaciones emocionales fuera de control que llevaban a rechazar los estudios que estaban realizando pues no les daban respuestas rápidas a la crisis social ocasionada por la pandemia.

Era un reto para la docente involucrar a los estudiantes en otras situaciones complejas que se presentaban en su profesión y cuya información en redes de información era confusa, voluminosa y a veces poco relevante, máxime si el 67% de los estudiantes eran hombres que no han sentido discriminación por género.

Conceptos relevantes:

- Reconstrucción de experiencias sobre equidad de género y aprendizaje.
- Generación de conocimientos en equidad de género y experiencias de aprendizaje.
- Comunicación de aprendizaje sobre equidad de género y deporte.
- Mediación de las TIC para el aprendizaje.

5.2 Modelo metodológico que orientará el proceso de DRI para la sistematización

Tabla 1. Instrumentos y procedimientos para la recolección de información.

Dimensión de la práctica	Tipo de información	Actividades	Instrumento	Momento de aplicación
Pedagógica: La formación y la acción en el proceso del saber y las competencias que se generan en el desarrollo de la práctica.	- Registros de los videos de los encuentros sincrónicos. - Registro en los cursos creados en Google Classroom. - Identificación de las mediaciones realizadas en las secuencias didácticas.	Establecimiento de categorías de análisis y revisión de éstas en las diferentes actividades didácticas.	- Registro de videograbaciones de clases. - Registro de formulario de caracterización tecnológica. - Registro de actividades en el padlet. - Registro en el Google Classroom.	Se realizó sobre lo desarrollado en las 5 semanas de estudio de la primera corte del II semestre 2020. El análisis se hizo para el proceso de la sistematización, se revisó la consigna, los instrumentos de evaluación y la trazabilidad de las actividades. De este proceso se identificaron las interacciones, el uso y frecuencia de las TIC.
Didáctica: Procesos de elaboración y comunicación de las preguntas orientadoras.	Ideas comunicadas en los Podcast y el padlet realizados por los estudiantes.	Se analiza el énfasis en el análisis es la relación que tiene el proceso de realización del audio con el logro de objetivos de aprendizaje: análisis del guion, de los elementos comunicacionales que incluyen el proceso de edición, fotomontaje, musicalización, entre otros.	Fotomontajes y audios realizados por los estudiantes. Medición y análisis del uso y frecuencia de las TIC en la experiencia de aprendizaje. Registros de observación durante las evaluaciones de las actividades.	Durante el proceso de evaluación de la sistematización.

<p>Política</p> <p>Las personas y colectivos participantes se reconocen como sujetos sociales con capacidad y posibilidades de transformar las situaciones de desigualdad e injusticia.</p>	<p>Análisis de las recomendaciones realizadas por los estudiantes en sus productos presentados en el aprendizaje basado en proyectos.</p>	<p>Se organizará una ficha con categorías para identificar cómo es que esta práctica afecta la manera como se sitúan así mismos como ciudadanos que garantizan los derechos universales.</p>	<p>Revisión de la utilización de los materiales didácticos como sustentación y apoyo.</p> <p>Organización y Análisis de de la información utilizando el software NVIVO</p>	<p>Durante el proceso de organización y análisis de la sistematización.</p>
<p>Dimensión subjetiva: El interés crítico, así como la perspectiva cualitativa y participativa de la sistematización permite que la investigación transforme “en tiempo real” sentidos sobre la experiencia y a sus investigadores.</p>	<p>Ideas centrales desarrolladas del guion elaborado por los estudiantes utilizado en sus podcasts utilizados.</p>	<p>Definición de categorías de estudio que permitan identificar la transformación que se da en tiempo real en la experiencia; análisis e interpretación de información presentada en los podcasts de los estudiantes.</p>	<p>Análisis de los Podcast elaborados.</p> <p>Utilización del software NVIVO.</p>	<p>En el momento de análisis de los datos.</p> <p>Procedimientos de validación y organización de la información recolectada.</p> <p>Aunque hay poca información sobre este tema de sistematización se realizará la validación con las categorías que se construyan para el análisis y se organizarán en el software NVIVO</p>

Fuente: elaboración propia.

5.3 Marco teórico

El marco teórico se basa en el enfoque constructivista y cómo el diseño didáctico bajo este enfoque requiere la comprensión de los entornos sociales, los contenidos temáticos y de los

diferentes actores que participan en una la experiencia de aprendizaje. Bajo este esquema el proceso de aprendizaje es activo e inicia con los conocimiento previos que trae el estudiante al aula. A continuación, se describirán los elementos teóricos que serán usados en el desarrollo de la sistematización:

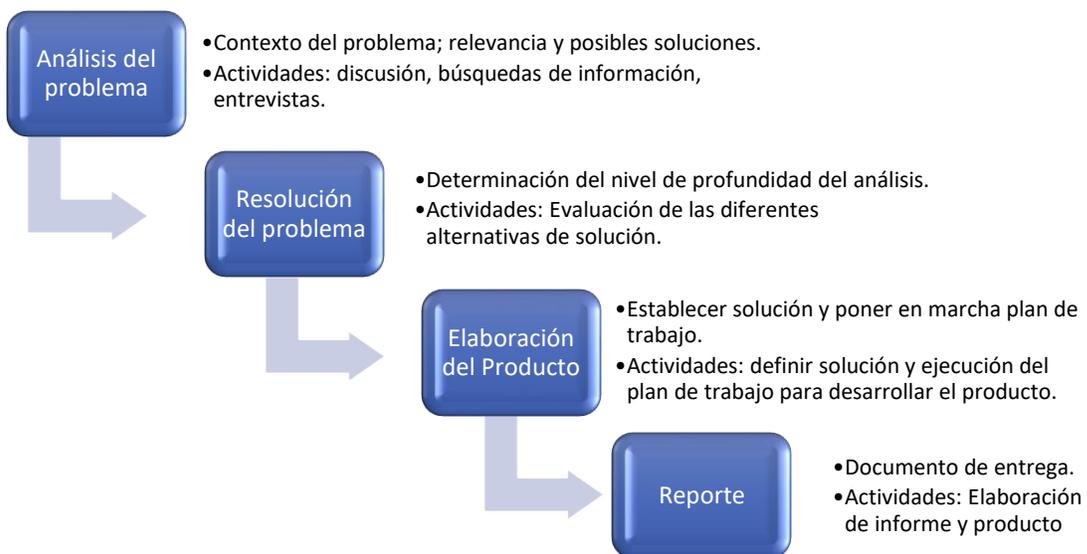
5.3.1 Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo

Se define el aprendizaje significativo como aquel que lleva a la creación de estructuras mentales de conocimiento dada la relación entre los conceptos que traen los estudiantes y los que se generan a partir del proceso. (Diaz B, 2002).

La metodología didáctica en dicha estrategia metodológica se apoya en técnicas didácticas, las cuales se refieren a actividades que se organizan y se articulan para dar respuesta a un proceso de enseñanza-aprendizaje E-A de un curso. Estas técnicas didácticas pueden ser: Aprendizaje Colaborativo, Método del Caso, Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP) y Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Estas técnicas están en función del tipo de contenidos y el campo disciplinar del curso (Garza, 2000).

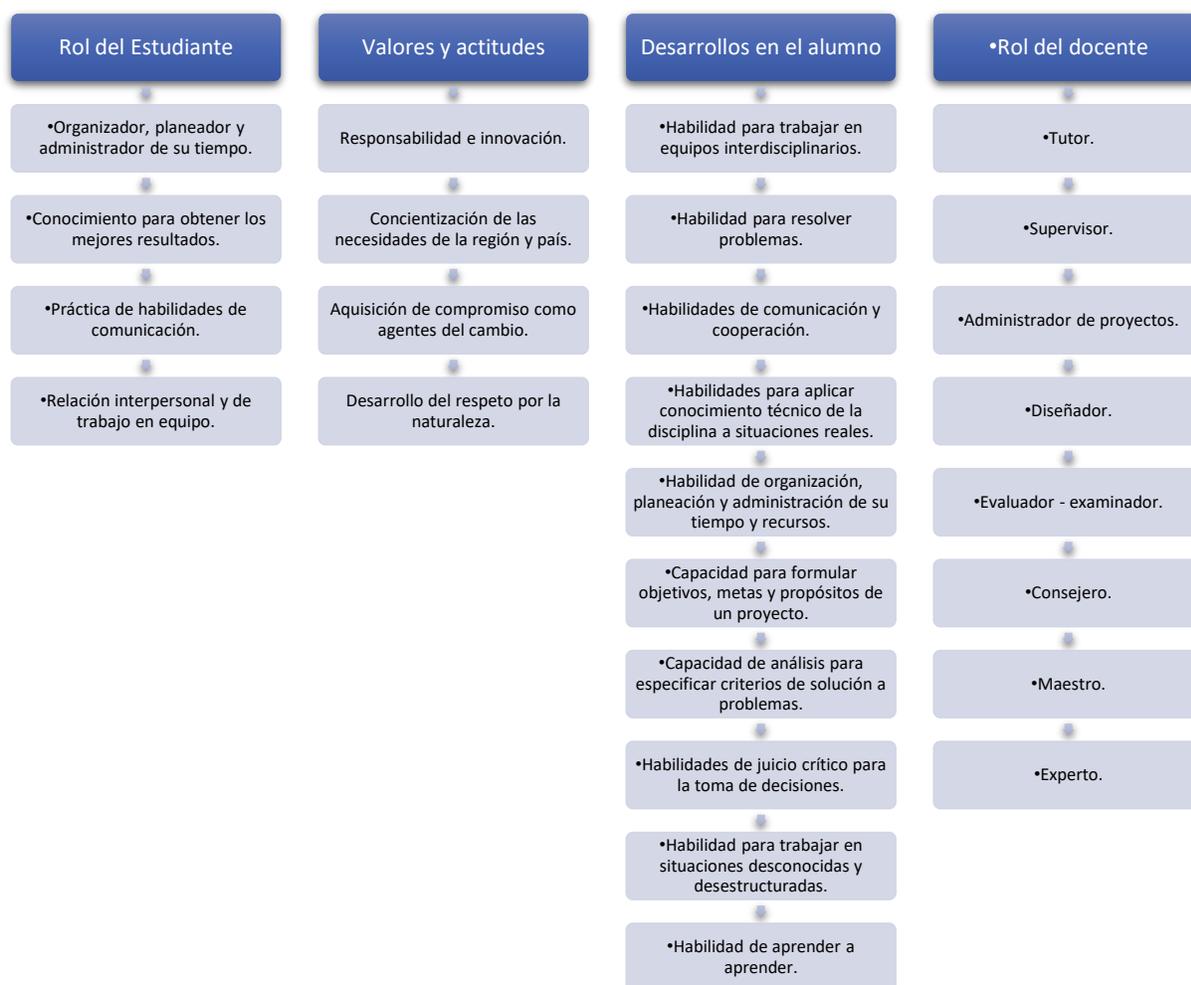
Cuando se busca que el estudiante aprenda haciendo y adquiriendo una metodología que lo lleve a desarrollar soluciones a problemas planteados desde la acción, hablamos de aprendizaje orientado a proyectos. De esta forma el proyecto busca que el estudiante aprenda a aprender, desarrollando un producto en un tiempo específico y con recursos determinados para dar solución a una problemática identificada.

En el siguiente diagrama se puede ver el proceso a seguir en el desarrollo de un AOP:

Figura 1. Desarrollo de un AOP

Los roles y aprendizajes que se fomentan en un AOP se pueden observar en la siguiente figura:

Figura 2. Roles y aprendizajes de un AOP



Fuente: Elaboración propia con base en (Garza, 2000)

El AOP permite establecer estrategias de alto impacto en el proceso de aprendizaje tanto para enseñar como para aprender: establecer altas expectativas para los estudiantes de tal forma que obtengan un resultado de calidad, manejar buenas relaciones que permitan comunicar y retroalimentar en el proceso, puesto que se busca intencionalmente una respuesta a la problemática.

La posibilidad de socializar resultados y conectar con expertos, hace que los estudiantes tengan diferentes visiones de la realidad que impactan en sus proyectos. Tal como lo expresado

por Suzie Boss en su presentación para Eduteka "Aprendizaje Basado en Proyectos para la educación del siglo XXI" es importante que al llevar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje para que este sea de alta calidad se debe tener en cuenta siete elementos esenciales para el diseño de proyectos: autenticidad, gestión de proyectos, colaboración, reflexión, retroalimentación continua, producto público, desarrollo y logro intelectual. (EDUTEKA, 2020)

Es necesario en el AOP tanto el contenido que se va a aprender como el desarrollo de las habilidades del siglo XXI, haciendo que los buenos proyectos que se ejecuten enganchen a los estudiantes y los conecten con el mundo real. Esto le da los alumnos buenas razones para realizar su proyecto, sentirse orgullosos de él y motivados para compartir su conocimiento nuevo con otros. (EDUTEKA, 2020).

5.3.2 Diseño didáctico para la educación virtual

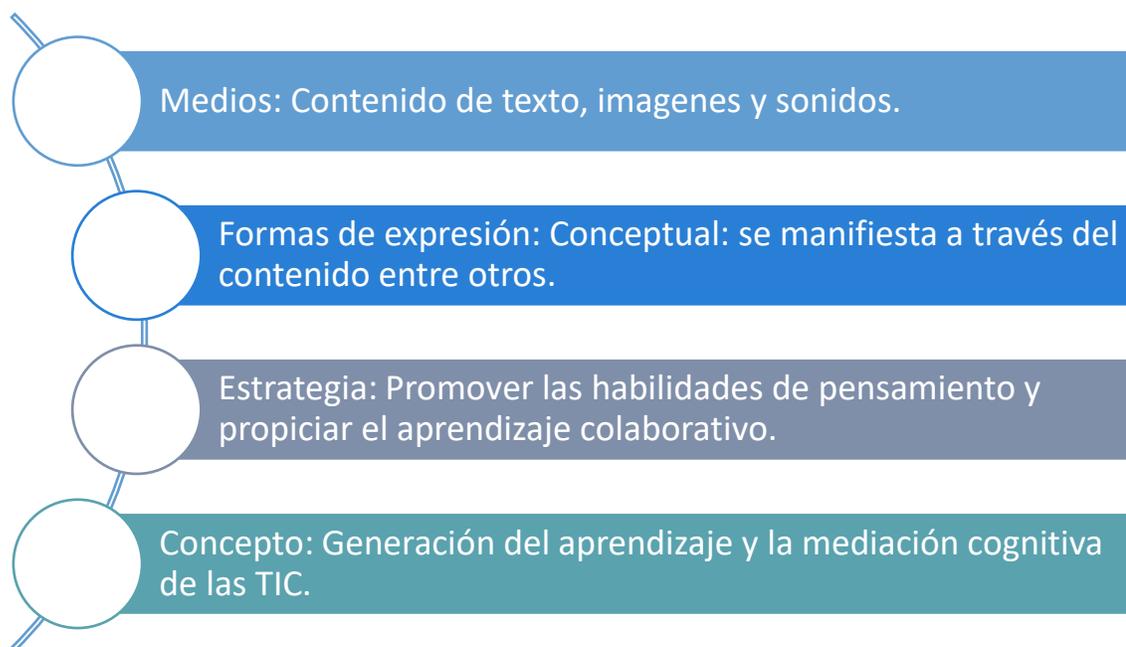
El diseño didáctico se expresa en su función de organizar, desarrollar y presentar el contenido de curso de tal manera que enganche al estudiante y permita generar experiencias de aprendizaje significativas. Por lo tanto, representa el proceso que establece las relaciones entre el objetivo del curso, la información de los temas a trabajar, las estrategias de aprendizaje y los resultados del mismo, integrando armónicamente con la tecnología. (Gordillo, 2007).

Este diseño didáctico utilizado junto con las estrategias didácticas utilizadas, el diseño de materiales y el apoyo institucional son variables que influyen en el aprendizaje del alumno.

Batista (2006) en su artículo denominado "Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje" plantea que debe existir una relación entre las estrategias propuestas y su forma de expresión en un ambiente virtual de aprendizaje.

En la siguiente figura puede apreciarse dicha relación:

Figura 3. Relación diseño didáctico



Fuente: Elaboración propia.

Díaz y Hernández (2010) plantean las estrategias de enseñanza en el marco del modelo constructivista y haciendo clasificaciones según la intencionalidad: estrategias para activar conocimientos previos; estrategias para organizar la información; estrategias para promover el enlace entre los conocimientos previos y la nueva información que va a aprender, entre las cuales situamos el aprendizaje basado en proyectos.

Para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje es necesario trabajar entornos virtuales de aprendizaje. Estos son espacios educativos que se organizan en la web para generar interacciones didácticas, los cuales permiten que el conocimiento y el uso de las aplicaciones informáticas por parte de los estudiantes se vinculen con el desarrollo de habilidades cognitivas para el manejo de dicha información promoviendo una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información y las herramientas tecnológicas usadas para tal fin (Salinas, 2011).

Estos espacios permiten que las actividades formativas de docentes y estudiantes se haga mediada por tecnologías digitales, favoreciendo de esta manera la virtualidad, lo que genera una dimensión tecnológica al publicar materiales, interacción entre los participantes, colaboración para los trabajos en grupo y la organización misma de lo presentado en la consigna del curso.

Por otro lado, estos EVA llevan consigo el proceso de enseñanza basado en la interacción de docentes y alumnos en el desarrollo de las actividades didácticas planeadas. Esa interacción establece procesos de comunicación entre los actores del curso, generada mediante la participación activa y la cooperación dada por ellos (Salinas, 2011).

Para Gordillo (2007) la estructura de un ambiente virtual de aprendizaje plantea cinco espacios que albergan un sistema de administración eficiente de aprendizaje (LMS), cuyo beneficio radica en realizar un seguimiento individual de los estudiantes a partir del software que cuenta con:

- Espacio de conocimiento.
- Espacio de asesoría.
- Espacio de gestión.
- Espacio de colaboración.
- Espacio de experimentación.

El LMS tiene herramientas como foros, chats, videoconferencia y grupos de discusión, que permiten a los diferentes actores colaborar entre ellos y a la vez establecer comunicación de tal forma que se tiene acceso a recursos de la curso y a la evaluación de las tareas.

La plataforma de e-Learning denominada Classroom permite establecer los contenidos e información relativa al curso y se estableció gratuita con todas sus potencialidades en la época de pandemia del COVID-19. Su instalación y administración es relativamente fácil pues es sencilla

de utilizar a partir de tener un correo de Gmail y puede ser guiada por tutoriales en YouTube, permitiendo tener las potencialidades de alojar herramientas y recursos tecnológicos que posibilitan la interacción entre los estudiantes y el docente y de manera adicional entre estudiantes. Las razones de su selección pueden darse institucionales y didácticas al permitir una alta colaboración para el desarrollo de proyectos de investigación.

Salinas (2011) indica que adoptar este tipo de EVA permite adaptar la enseñanza con el contexto y condiciones de los usuarios, permitiendo aprender su manejo y lograr la inclusión rápida de los estudiantes a nuevas capacidades que se relacionan con el manejo de la información, la organización y búsqueda guiada de la misma, así como, las diferentes interacciones anunciadas en párrafos anteriores de este documento. Dentro de esas capacidades se encuentran la alfabetización digital para buscar, analizar y transformar las información en conocimiento, en un modelo centrado en el alumno. Este modelo permite que los estudiantes participen, creen, compartan y colaboren en el desarrollo de las secuencias del curso.

En este tipo de EVA centrado en el alumno, el profesor es quien alinea los elementos que intervienen en un proceso de E-A. Dentro del marco del enfoque constructivista, alinear los elementos de un proceso E-A significa priorizar y focalizar lo que el estudiante debe aprender y la manera como lo hace, todo a partir de unas actividades planeadas por el docente para alcanzar tales fines de acuerdo al enfoque pedagógico. Estos serán sus objetivos y los recursos de aprendizaje a utilizar en el proceso E-A. En este proceso, es necesario identificar cuáles son las actividades didáctica y su evaluación al igual que los criterios con que se llevan a cabo, los cuales confirmaran el alcance de los objetivos y resultado de aprendizaje propuestos en el curso.

Alinear los elementos de una experiencia de aprendizaje implica ser consistente y coherente desde la definición de los resultados de aprendizaje esperados, especificando la

actividad en la que el estudiante se debe involucrar ,así como el contenido al que se refiere en la actividad.

La coherencia entre estos elementos se logra identificando, el conocimiento previo del estudiante, el contenido que se espera compartir con los estudiantes, llevando este contenido a resultados y objetivos de aprendizaje esperados.

El Alineamiento Constructivo propuesto por Biggs (2005) principalmente nos determina que la enseñanza es eficaz cuando apoya las actividades necesarias que alcanzan los objetivos curriculares:

- Es importante la coherencia y evidencia de unos aprendizajes basados en resultados.
- El conocimiento debe ser impulsado hacia la acción.
- Las actividades de aprendizaje deben ser apropiadas (contexto) para entrenar las habilidades y las destrezas.
- El maestro debe tener una intención para que los estudiantes aprendan.
- Hacer que las evaluaciones los midan por el hacer en su proceso.
- Que el docente debe proponer actividades de aprendizajes profundos con actividades de aprendizaje constructivistas.
- Es importante que los estudiantes que entiendan cuales son los resultados que el docente espera que alcancen.
- Que se refleje las evidencias de los procesos de los estudiantes.
- El aprendizaje ocurre a través de aprendizaje activo del estudiante. De lo que hace más no de lo que se le muestra.

- Los estudiantes no aprenden por transmisión sino por construcción activa del conocimiento.
- Es crear un ambiente de aprendizaje que estimule al estudiante con las actividades planteadas y que permita evaluar los resultado de aprendizaje.

Para Salinas (2011), el diseño de un EVA debe permitir que los alumnos se apropien del conocimiento de manera activa al promover procesos de participación, interacción y colaboración; el docente debe ser un tutor del proceso de aprendizaje sin perder la ruta de la evaluación; se permita realizar la comunicación en un clima armónico y motivante, planteando el enriquecimiento que le da a las actividades la intervención de la tecnología, pues facilita diferentes formas de metodología activa frente a los contenidos y al intercambio de ideas y experiencias de los alumnos en cada actividad.

5.3.3 Competencias para manejar la información CMI

Para desenvolverse en estos tiempos es necesario que el aprendizaje involucre el contexto en que el alumno se desenvuelve, la rapidez de los cambios y la cultura en que se desarrollan estos aprendizajes, requieren de unas competencias que permitan a los ciudadanos estar informados y saber qué hacer con esa información. Lo anterior porque los ciudadanos que están informados se encontrarán mejor preparados para comunicar sus ideas, participar en decisiones, resolver situaciones problemáticas y defender sus derechos.

Estaríamos reconociendo entonces una competencia que permita definir esa necesidad de información para identificarla y organizarla de tal manera que las personas sepan cómo se puede utilizar (López, 2006).

Bajo esta competencia, el estudiante estará en capacidad de formular preguntas y elaborar un plan orientador de búsqueda de respuestas, que le ayude a identificar y localizar fuentes de información confiables, evaluar su calidad, para posteriormente clasificar y organizar con miras al análisis de dicha información y socializar sus respuestas. Desarrollar dicha competencia por parte de los estudiantes implica que hayan adquirido los conocimientos y habilidades en su práctica de estudio o investigación. (López G, 2006).

Aquí, en la adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades juega un papel muy importante las TIC puesto que ese proceso de búsqueda, evaluación y gestión de la información se hace más eficiente, al enfrentar en menos tiempo el volumen de información, de diversas fuentes, que existe al acceder en internet en dichos procesos de búsqueda.

5.3.4 Competencias CMI y Competencias ciudadanas

Se busca que con la competencia de manejo de información podamos formar estudiantes que aporten a la sociedad, que al tener el conocimiento y las habilidades del manejo de información puedan ser ciudadanos responsables de sus ideas y de la manera cómo las comunican. De esta manera las TIC tienen un papel muy importante en la formación de competencias ciudadanas especialmente en que los estudiantes puedan experimentar la práctica de la ciudadanía activa.

Comprometer a nuestros estudiantes en el desarrollo de una ciudadanía respetuosa de la diferencia, defensora del bien común y de los derechos humanos desde todas las instancias y roles como futuros profesionales, permitirá que sean seguros de sí mismos al expresar sus argumentos y capaces de aportar soluciones en procesos colectivos.

El uso de las TIC en el desarrollo de estas competencias tiene una importancia fundamental puesto que, ofrecen herramientas que llevan a un aprendizaje significativo y permite

el desarrollo de habilidades de participación y acción, al realizar debates y foros con sus compañeros de clase y pares en todo el mundo, haciéndolos ciudadanos globales, permitiéndoles desarrollar proyectos colaborativos desarrollando habilidades para la indagación, la socialización y a su vez habilidades de investigación puesto que logran engancharse en temas actuales, los cuales plantea retos para la búsqueda de soluciones a problemáticas identificadas. Lo anterior indica que los estudiantes utilicen su capacidad de pensamiento crítico y se relacionen en una experiencia de aprendizaje que los lleve a aprender realizando actividades que les permiten reflexionar.

Se busca entonces que el docente y los estudiantes generen esa experiencia de aprendizaje significativo, al permitir ambientes de estudio donde se fomente el diálogo, el intercambio de ideas y la argumentación de temas que afectan a la sociedad desde diferentes ópticas y establezcan la capacidad de realizar un ejercicio cívico y democrático para defender los derechos humanos en exposiciones públicas con respeto por la diferencia.

La metodología de aprendizaje por proyectos permite desarrollar todas esas competencias descritas en los párrafos anteriores puesto que establece ambientes de aprendizaje que buscan responder a una necesidad concreta de información de un tema particular que afecta a la sociedad, dónde se establece un producto claro a desarrollar por parte de los estudiantes, de manera colaborativa y en un tiempo específico.

5.3.5 Habilidades del siglo XXI

Para diseñar e implementar actividades que ayuden a desarrollar efectivamente en los estudiantes, la competencia de manejo de información y de competencias ciudadanas es necesario reconocer que estas acciones deben contribuir adicionalmente a desarrollar las habilidades del siglo XXI en sus currículos, puesto que establecerán a futuro logros en la vida

profesional de los estudiantes y le darán a la enseñanza de la institución educativa un nivel superior de contribución con la sociedad.

Se deben generar ambientes de aprendizaje que permitan prácticas de aprendizaje, la interacción entre estudiantes y de estos con el docente a la vez que se permite el conocimiento de herramientas de aprendizaje, recursos y tecnología, para alcanzar dichos fines. Se debe promover el aprendizaje en contextos actuales, con situaciones problemáticas reales y empoderar a los estudiantes a la generación de propuestas que incluso tengan relevancia local e internacionalmente. El aprendizaje basado en proyectos o en trabajos prácticos permite aprender utilizando esas simulaciones de realidad o contextos del siglo XXI. (Consortio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI, 2007).

Para desarrollar dicho ambiente de aprendizaje, es necesario reconocer que dentro de las habilidades para el siglo XXI encontramos el alfabetismo en TIC, especialmente el alfabetismo en información y medios y tecnológicos; adicionalmente, se encuentran las habilidades cognitivas tales como, las habilidades de pensamiento crítico y de solución de problemas y a su vez, las de pensamiento creativo; por otro lado, las habilidades interpersonales en comunicación, colaboración y liderazgo sociales; se incluye en este proceso a su vez habilidades de auto monitoreo y autodirección específicamente en gestión de proyectos y las características personales establecidas en términos de responsabilidad ética y cívica, teniendo como marcos de referencia el alfabetismo general en la era digital del siglo XXI y la educación en TIC (ISTE)

5.3.6 Estándares ISTE para estudiantes

Los estándares ISTE para los estudiantes permiten implementar el uso adecuado de la tecnología en los ambientes de aprendizaje, al enfatizar las habilidades que queremos construir

en dicho proceso de aprendizaje y en las competencias que se desea desarrollar en los estudiantes, de tal forma que, puedan participar efectivamente en un mundo global conectado.

Estos estándares ISTE permiten establecer y cultivar habilidades a lo largo de todo el proceso de trabajo con los estudiantes, estableciendo una hoja de ruta para el uso efectivo de la tecnología de acuerdo a las habilidades y competencias que se plantean en el diseño didáctico, de tal manera que se incentive su participación experiencias de aprendizaje de alto impacto, sostenibles, escalables y equitativas para todos los estudiantes (ISTE, ESTÁNDARES ISTE, 2020).

Los estudiantes deben empoderarse y ser el eje del ambiente de aprendizaje basado en TIC ya sea como un aprendiz empoderado, un ciudadano digital, constructor de conocimiento, diseñador innovador, pensador computacional, comunicador creativo y colaborador global. (ISTE, Estándares para la Educación en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para propuestos por ISTE, 2017)

En el aprendizaje operado por proyectos utilizando las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) se establece claramente el trabajo a partir de desarrollar un proyecto a partir de resolver una situación problemática de acuerdo a un contexto, estos Estándares para la Educación en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) propuestos por ISTE, son la ruta a seguir para desarrollar las competencias y habilidades del siglo XXI. Dentro de sus objetivos de aprendizaje está aumentar el conocimiento en los estudiantes desarrollando CMI, mejorar las habilidades de investigación, incrementar las capacidades mentales de orden superior, capacidad de análisis y de síntesis, aprender a usar las TIC y comprometerse con la realización de un proyecto. (Moursund, 2006)

Al tener una experiencia de aprendizaje basada en el alumno, los estándares ISTE en el AOP identifican a un aprendiz empoderado, un comunicador creativo, un constructor de conocimiento y un colaborador global, puesto que el estudiante articula y establece metas de aprendizaje personal, desarrolla sus estrategias, construye redes y generan el uso de la tecnología para retroalimentar su información. Por otro lado, mejora su práctica personal, personalizar sus entornos de aprendizaje, entendiendo conceptos que le que le llevan a manejar tanto la tecnología como el conocimiento, el cual es capaz de transferir a otros a partir del uso de las TIC.

Los estudiantes pueden desarrollar la construcción de su conocimiento a partir de la exploración activa de casos, investigando de manera eficaz fuentes confiables de información, para desarrollar sus propuesta validando tanto la información como las herramientas de recolección la misma. Los estudiantes puede usar plataformas y herramientas para crear productos originales que le permitan comunicar sus ideas y publicarla socializar las ante diferentes audiencias puesto que precisamente al ser ciudadano del mundo, sus perspectivas y su aprendizaje le llevan a usar tecnologías colaborativas para trabajar con otros y contribuir de manera constructiva en equipos de proyectos (ISTE, Estándares para la Educación en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para propuestos por ISTE, 2017)

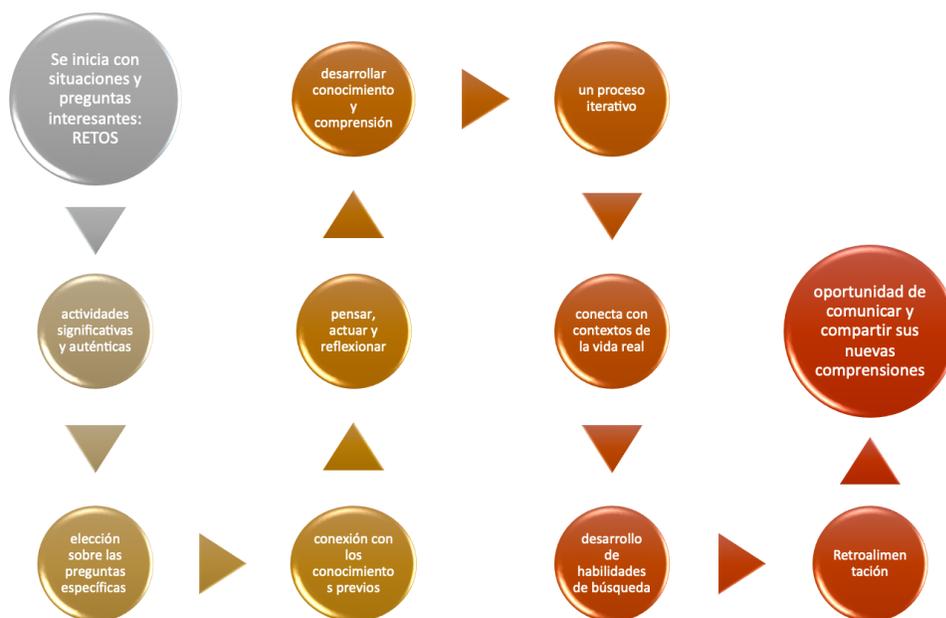
5.3.7 Indagación guiada

La indagación guiada es un sistema para el aprendizaje enfocado en proyectos de Investigación. Se basa en el enfoque constructivista del aprendizaje, articulando esa necesidad y búsqueda de información por parte del estudiante con el desarrollo de CMI, que busca comprender la problemática que se investiga a partir de la búsqueda eficiente en diversas fuentes de información (Todd, 2009).

Esa búsqueda eficiente se genera en este sistema de indagación guiada mediante preguntas que orientan la búsqueda de información. Dentro de las características de la indagación guiada se encuentra el compromiso activo y reflexivo por parte de los estudiantes sobre la experiencia de aprendizaje, como también la manera en que aprenden construyendo conocimientos y desarrollan niveles de pensamiento superior con intervenciones de acompañamiento en momentos críticos de la investigación; el desarrollo es dado por etapas secuenciales y que adicionalmente lo hace a través de la interacción social con otros (Todd, 2009)

Los atributos para los ambientes de aprendizaje y las intervenciones formativas que se enfocan en la Indagación Guiada (CISSL, 2007) se pueden observar en la siguiente figura:

Figura 4. Indagación guiada.



Fuente: elaboración propia.

5.3.8 Uso didáctico de los archivos de audio en las experiencias significativas de aprendizaje

Los archivos de audio están relacionados con las habilidades de pensamiento, tales como comprender, aplicar y crear que nos muestra la taxonomía de Bloom para la era digital. Permiten utilizar recursos ubicados en redes sociales, analizarlos y presentar productos académicos en la medida que satisfacen los estilos de aprendizaje que enganchan a los alumnos en la actualidad (Baird, 2006).

Al utilizar el podcast en procesos educativos, se puede apreciar este uso del audio como una herramienta tecnológica en el desarrollo de competencias específicas en los estudiantes, a la vez que trabaja otras competencias transversalmente relacionadas con la comunicación, gestión del tiempo y manejo de TIC (Sanchis Rico, 2021); también, ayuda a los estudiantes a construir su propio conocimiento mediante la exposición de sus ideas, la creatividad que utilizan para recrear la información encontrada como los efectos especiales o la entonación en su voz, y a la vez sustentar sus hipótesis de trabajo (Eduteka, 2022).

Como una tecnología transformada, el podcast ha sido diseñada para la distribución, recepción y la escucha de contenidos sonoros, elaborados de diferentes maneras de grabación y distribución en la red pero que son resultado de una práctica cultural de producción y consumo de contenidos sonoros digitales, alternativa a la radio (Bonini, 2015). En los alumnos permite desarrollar habilidades de expresión verbal en la medida que explican los conceptos que aprenden y recreando historias; y el docente puede utilizarlo como una medida de evaluación (ELearning, 2017). Adicionalmente genera un estímulo de aprendizaje por medio de una voz que se conoce y se respeta (Otero, 2011).

El podcast permite el aprendizaje autónomo y se convierte en una herramienta eficaz para las diversas modalidades de enseñanza (Sanchis Rico, 2021). A su vez, agrega valor a la experiencia de aprendizaje (Boulos, 2006) y engancha al estudiante a procesos creativos de reflexión porque se ajusta a sus expectativas de crear su propio ritmo de aprendizaje en entornos de aprendizaje sincrónico y asincrónico (Baird, 2006).

El desarrollo de podcast como producto final del aprendizaje basado en proyectos permite que el alumno perciba su inclusión en el proceso de aprendizaje generando mayor satisfacción y participación en el mismo, de tal forma que interactúa, colabora y publica con sus compañeros para socializar lo aprendido. Con la guía del docente trabaja en alcanzar competencias y habilidades del siglo XXI, formando integralmente ciudadanos comprometidos con las problemáticas de la sociedad. (Sanchis Rico, 2021).

5.3.9 Las TIC como instrumentos de mediación de aprendizaje

Es importante establecer que las TIC llegan a ser instrumentos de mediación de la estrategia didáctica para las relaciones docente y estudiantes, estableciendo en cada momento de la práctica, una secuencia didáctica. Ese conjunto de actividades interrelacionadas para alcanzar el objetivo de aprendizaje, se diseñan e implementan para la experiencia de aprendizaje como una guía de lo que sucederá en el curso bajo la intención que el docente tiene. Desde la perspectiva constructivista, dicha intención estará reflejada en tomar el conocimiento que trae el estudiante al aula de clase y acompañarlo por parte del docente para que desarrolle conocimiento nuevo y lo integre. Las TIC permiten transformar y mejorar este proceso, al darle a las actividades diseñadas un valor agregado en dicha mediación entre docentes y profesores (Coll C. G., 2008).

Las TIC al ser herramientas que permiten representar, procesar, organizar y compartir información, generan una gran potencialidad como instrumentos psicológicos mediadores de los procesos: en primer lugar entre los estudiantes y los contenidos del curso, en segundo lugar las TIC pueden mediar las interacciones y los intercambios comunicativos entre todos los participantes (Coll C. , 2004). Las TIC según su nivel de interacción y mediación en cada secuencia didáctica, según su intención de transformación, frecuencia y duración, se pueden caracterizar de acuerdo a su uso pedagógico efectivo como:

- Contenidos de aprendizaje.
- Repositorios de contenidos de aprendizaje.
- Herramientas de búsqueda y selección de contenidos de aprendizaje.
- Instrumentos cognitivos a disposición de los participantes.
- Sustitutos de la acción docente.
- Instrumentos de seguimiento y control de las actuaciones de los participantes.
- Instrumentos de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Instrumentos de evaluación de los resultados del aprendizaje.
- Herramientas de comunicación entre los participantes.
- Herramientas de colaboración entre los participantes.

6 Descripción de la implementación del diseño didáctico

6.1 Reflexiones respecto al contexto histórico

En el 2015, La IU Escuela Nacional del deporte firma con la Academia Olímpica Colombiana, el desarrollo de la Cátedra de Valores Olímpicos para promocionar y reflexionar sobre el papel del deporte en la sociedad. En el 2017, los lineamientos internacionales del Comité Olímpico Internacional cambian de acuerdo con el documento Agenda 2020 y se alinean con los Objetivos de Desarrollo Sustentable de la ONU. Se establece que la equidad de género es una línea de política a trabajar por todos los organismos deportivos.

Las mujeres en el deporte han pasado por diferentes procesos ocasionados por el mismo proceso modernizador de la sociedad, pero que a pesar de su vinculación al mercado laboral y al disfrute de sus derechos civiles, la participación en todas las esferas del deporte es menor que la de los hombres, y sólo a partir de 1925 empezaron a competir en deportes organizados. Lo anterior ha estado acompañado de discriminación en el acceso al sistema deportivo, ocasionando que poco a poco creciera la participación deportiva de las mujeres, estando ligada a labores asistenciales en los organismos deportivos. Varias conferencias mundiales como la Beijing en 1995 han orientado el papel de la mujer en el deporte, preparando lineamientos e ideas para ello. Sin embargo, a partir del 2017 con la reunión en Kazán, los ministros de deporte del mundo reunidos en asamblea de la Unesco establecieron que los lineamientos de la Carta Olímpica se desarrollen al 2030. Aquí el tema de equidad de género se traslada a la enseñanza para alcanzar la equidad de género, empoderando hombres y mujeres para construir un mundo mejor a través del deporte.

6.2 Reflexiones respecto al contexto social y político

Dosal Ulloa *et al.* (2017) concibe que la equidad de género es: “un concepto integrado por múltiples factores, de ahí la posibilidad de utilizar el deporte como herramienta para combatir los rezagos y las dificultades que la inequidad genera para el desarrollo de los países”.

Las mujeres son más visibles en el deporte ahora que nunca: de un total de 997 atletas, sólo 22 mujeres compitieron por primera vez en los Juegos de 1900 en París; en Tokio 2020 se buscó que la proporción llegara a 50-50 en participación.

Algo por resaltar de las condiciones de la IU Escuela Nacional del Deporte donde surge la práctica, es su compromiso con estos temas sociales y el apoyo para realizarlos. La implicación de esta experiencia es nacional e internacional.

La falta de equidad de género en el deporte discrimina a las mujeres, por lo tanto su participación tanto en la competición como en la toma de decisiones directivas en los organismos deportivos, se ve vulnerada, desconociendo el derecho que todos tenemos al deporte y esto genera un círculo vicioso de desequilibrio en la sociedad.

El género es una categoría “utilizada para analizar cómo se definen, representan y simbolizan las diferencias sexuales en una determinada sociedad. Por tanto, el concepto de género alude a las formas históricas y socioculturales en que mujeres y hombres construyen su identidad, interactúan y organizan su participación en la sociedad. Estas formas varían de una cultura a otra y se transforman a través del tiempo” (PNUD, 2007).

Toda desigualdad lesiona la dignidad humana y puede causar daño moral en los ambientes y entornos de aprendizaje, en especial en el deporte. Entender la desigualdad, permite enfocar la “magia” del deporte para alcanzar los ODS y la visión del mundo olímpico, alejando la violencia, el abuso y la indiferencia.

Sin embargo, el deporte siempre ha sido categorizado como masculino, excluyente para la participación de las mujeres, complejo de ascender en sus estructuras directivas, presentándose situaciones de violencia y acoso, tal como se ha documentado en diversos medios de comunicación.

Hay un techo de cristal en la inequidad en el deporte que ni las mismas mujeres logran romper, y se necesita comunicar el daño que hace esta situación en el deporte, expresar argumentos y liderar programas para cambiar este panorama. Se minimiza esta exclusión cuando se lleva sólo a discursos de dominación y se olvida la verdadera dimensión del problema, y aquí el deporte puede ser clave para empoderar y generar oportunidades en la sociedad para acabar con las brechas de inequidad.

Comunicar los peligros de la inequidad de género en el deporte y sus barreras al cambio es el acelerador para cambiar dicha tendencia de la desigualdad de la mujer en el deporte. Conocer casos de estudio de inequidad del acceso de la mujer al deporte y argumentar la visión para superar la equidad de género en cada uno de ellos, implica tener una comunicación eficaz en el mensaje.

¿Qué debe aprender el estudiante en un programa de valores olímpicos que habla de la equidad de género en el deporte en un mundo que discrimina a las mujeres? La tecnología puede acercar o alejar procesos de comunicación en el aula. La manera como los estudiantes se comunican y relacionan para abordar la inequidad de género, se convierte en una torre de babel: no tienen información confiable que genere argumentos que evidencien la importancia del cambio y terminan replicando las desigualdades de género.

Actualmente el cambio en las actitudes hacia la desigualdad de género crea comportamientos inadecuados que se extienden a los estudiantes, como el bullying y el poco

respeto a los derechos de autor de los documentos consultados en internet, al hacer como propias ideas de las diferentes redes sociales.

Revisar los ámbitos personales que constituyen el problema público generado por la baja participación de las mujeres en el deporte, como sus diferentes roles asociados al cuidado de la casa y los hijos, a la inestabilidad económica que puede generar realizar las actividades deportivas y gerenciales en el deporte, la presión social que pueden sentir por la masculinidad de los deportes que les hace protagonistas de estereotipos, la discriminación adicional por raza o preferencia sexual, plantea reflexionar sobre el derecho a la igualdad que se encuentra en la base del sistema internacional de protección a los derechos humanos. Esta reflexión involucra a hombres y mujeres, lo que implica que es un tema transversal.

6.3 Reflexiones respecto al contexto experiencial

En este contexto encontramos los documentos realizados por el Comité Olímpico Internacional que habla sobre los lineamientos para trabajar en todos los organismos deportivos para este tema. Se establecieron comisiones que recogieron 25 estrategias para reducir la brecha de género. Uno de los retos que más se han buscado desde 1945 es la identificación y contratación de mujeres en puestos directivos, un discurso que va de la mano con los derechos laborales de las mujeres.

Sin embargo, en este estudio está más relacionado con el contexto de establecer que los procesos curriculares deben ser parte integrante de las iniciativas del cambio; hombres y mujeres deben reflexionar sobre el papel de todos en el desarrollo y por lo tanto tener cátedras que permitan esta reflexión es una iniciativa transformada en acción. Sobre esto último existen pocas acciones y se relaciona más sobre conferencias y videos que defienden la idea pero no muestran evaluaciones sobre implementaciones realizadas.

6.4 Diseño y planeación de la experiencia

A partir del análisis de estos contextos, se hace el diseño didáctico de la experiencia, que se presenta en el siguiente cuadro:

Tabla 2. Desarrollo de la sistematización

Nombre del curso / asignatura	Valores Olímpicos
Breve descripción del curso	<p>La Escuela Nacional del Deporte, en el compromiso con la Academia Olímpica Colombiana para desarrollar la Cátedra de Estudios Olímpicos y del Deporte, ha definido el curso de Valores Olímpicos en plena correspondencia con la función del Olimpismo, específicamente en la promoción de los valores olímpicos y la difusión de la filosofía olímpica para desarrollar el objetivo de construir un mundo mejor a través del deporte.</p> <p>Bajo un enfoque reflexivo, crítico y de investigación, el curso reconoce en los valores del olimpismo una fuente inagotable para la transformación de la sociedad y por tanto marco de posibilidad de la educación de sujetos con la convicción en la potencialidad del deporte como factor determinante en el desarrollo emancipatorio del ser humano y la capacidad para afectar las realidades sociales.</p>
Área / línea de formación	Humanidades. (Ciclo de profundización).
Dirigido a	Estudiantes de séptimo semestre del programa Profesional en Deporte de la IU Escuela nacional del Deporte.

	Competencia de liderazgo y dirección.
	El estudiante adquiere la capacidad de explicación – argumentación de la concepción epistemológica desde la formación profesional relacionadas con la filosofía olímpica para la toma de decisiones en organizaciones deportivas y en su vida personal.
	Competencia para manejar información (CMI)
	El estudiante adquiere la capacidad para desenvolverse adecuadamente y
Competencia asociada al curso / estándares del MEN*	<p>llegar a ser aprendices efectivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber Conocer <p>Saberes conceptuales: comprender los conceptos básicos del movimiento olímpico del deporte y su aplicación en la sociedad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber Hacer <p>Saberes procedimentales: Adquirir la capacidad de argumentar su toma de decisiones de acuerdo con los planteamientos del olimpismo sobre el papel del deporte en los problemas sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber ser <p>Saberes actitudinales: Ser capaz de liderar procesos deportivos a través del pensamiento crítico desde la ética y los valores olímpicos.</p>
Objetivo de aprendizaje	<p>Curso de valores: El estudiante debe construir su punto de vista sobre los problemas sociales y el uso del deporte para alcanzar un mundo mejor como lo plantea el movimiento olímpico.</p> <p>Primer corte académico: El estudiante debe construir su punto de vista sobre la inequidad de género en el deporte y la manera cómo se genera el cambio, tal como lo dice la visión del olimpismo.</p>

Competencia para manejar información (CMI)

**Elementos a tener
presente en el diseño
didáctico**

- Competencias ciudadanas (Alfabetismo cívico y ciudadanía digital).
- Habilidades para administrar proyectos.
- Habilidades de pensamiento creativo.
- Indagación Guiada: Preguntas guía.
 - ¿Por qué es relevante trabajar desde el deporte, la equidad de género en la actualidad?
 - ¿Cómo puede abordarse la equidad de género para hacer un mundo mejor a través del deporte, tal como lo señala la visión del movimiento olímpico?

Tiempo: 5 semanas en clase virtual

Interacciones

- Investigación de casos de equidad de género en el deporte.
- Análisis de las situaciones encontradas y presentadas en el padlet, a partir de los recursos digitales elaborados por la docente.
- Realización de audio (podcast) para socializar el resultado de la investigación realizada en un foro denominado diálogos olímpicos.

Recursos utilizados

- Formulario de Google para realizar la evaluación diagnóstica.
-

	<ul style="list-style-type: none"> • Apuntes de clase interactivas utilizando Genially, desarrollo de videos y Google Classroom para presentar la unidad, los contenidos desarrollados y las tareas asociadas. • Socialización en los trabajos en padlet utilizando la plataforma zoom.
Nombre de la actividad, estrategia de evaluación	Estudios de Caso como insumo para incentivar la investigación a partir de las preguntas guía (Aprendizaje Orientado a Proyectos en temas de equidad de género).
Producto a entregar	Análisis y propuesta para abordar el tema de la equidad de género desde el deporte realizando un guion y producto a través de las TIC (audio- podcast).
Modelo de aprendizaje	Constructivista.
Tim Matriz de integración de tecnología	<p>Entrada: La docente hace la evaluación diagnóstica en Google Form y entrega apuntes de clase y materiales en Geneally y Google Classroom, haciendo referencia a las preguntas guía.</p> <p>Adopción: Se investigan los casos de estudio y se usa el padlet para socializar ideas. También se usa whatsapp para crear un grupo que aclare inquietudes o dudas.</p> <p>Adaptación: Para la presentación del análisis de los casos los estudiantes exploran vídeos o podcasts sobre el tema.</p> <p>Infusión: Los estudiantes hacen sus guiones de sus resultados de investigación en Google Document</p>

Transformación: Producción de audios en formato podcast y socialización a través del foro diálogos olímpicos utilizando zoom.

- Aprendiz empoderado.
- Comunicador creativo.
- Constructor de conocimiento.
- Colaborador global.

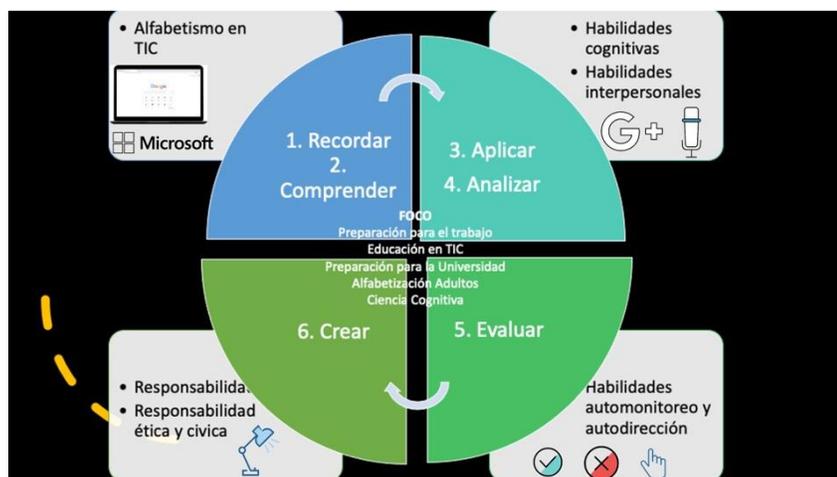
Conexión con los estándares ISTE



Habilidades Siglo XXI y taxonomía de Bloom para la era digital

Mapa de la taxonomía digital de Bloom





Curaduría de recursos y herramientas digitales





¿Quién está utilizando las herramientas de audio (podcast) en procesos educativos?

-Proyecto: Podemos Vivir en Paz! Docente Diana Fernanda Jaramillo, INEM Jorge Isaacs, Cali, Colombia (Jaramillo, 2021)

- Proyecto: Colombia tierra de Valores (Casallas, 2011)

Podcast CAMINOS DE LA COMUNICACIÓN EDUCACIÓN..

Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (González, 2021)

-Los mejores podcasts educativos en español. (Educación, 2018)

(Educación, 2018)

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/los-mejores-podcasts-educativos/>

¿Dónde puedo encontrar más información sobre el uso educativo del podcast?

- Eduteka. Uso didáctico del podcast (Eduteka, 2022)

<https://eduteka.icesi.edu.co/herramientas/29/227>

- Uso del podcast en la educación. (ELearning, 2017)
<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/11/21/uso-del-podcast-en-la-educacion/>
- Realyc. El podcast educativo. (Solano & Sanchez, 2010)
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>
- Dialnet. Potencialidades del podcast. (Otero, 2011)
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=380194>

2

¿Cuáles son los elementos conceptuales del aprendizaje significativo en esta práctica?



Pensamiento creativo

Imaginar, crear, jugar, compartir, reflexionar, imaginar.

El estudiante en un google doc construye con su grupo un resumen de los materiales presentados por la docente y crea un guión que muestre el análisis realizado



Solución de problemas

Los estudiantes tienen casos de inequidad de género, exclusión social, cambio climático, desplazamiento forzado, entre otros y deben investigar cómo el deporte puede ser una herramienta para ayudar a superar estos problemas en la sociedad



Abrir espacios de reflexión

Los estudiantes en sus grupos les exponen al resto del salón sus búsquedas y posiciones frente a proyectos encontrados



Participación activa

Los estudiantes se conectan entre sí para construir el podcast, tomando información y transformándolos en posiciones y argumentos que comparten en la red.

¿Qué voy a poner en juego para logra que el estudiante se enganche en cada clase?

Casos de investigación interesantes de la vida real

Juego de roles. Los estudiantes actúan como dirigentes deportivos solucionando problemas sociales

Aprendizaje en elaboración de podcast, haciéndolos competitivos

Los estudiantes escogen los temas

Arman equipos y tienen roles

Aprenden a argumentar mediante el aprendizaje de podcast

Trabajan en la plataforma del Comité Olímpico teniendo información de primera mano

Socializan sus análisis

Generan empatía con otros casos de deporte





Se puede destacar las siguientes características y ventajas del uso de audios (podacast) en la experiencia de aprendizaje:

- El audio es creativo y original para argumentar el papel del deporte en la sociedad.
- El audio motiva a los oyentes pues incrementa su conocimiento y engancha de inmediato o en diferido.
- La información que ofrece el audio debe ser clara concisa y objetiva sobre el tema asignado dado el tiempo establecido.
- El audio cumple con una estructura y unas condiciones técnicas adecuadas tiempo, efectos especiales y calidad.

ETAPAS DE LA ETRATEGIA DE EVALUACIÓN - Técnicas o mecanismos pertinentes para que los estudiantes logren desarrollar y evidenciar sus aprendizajes.

Fase 1

Investigación de casos de equidad de género en el Curso de Valores Olímpicos en el Deporte. Viajar al pasado en los antiguos juegos olímpicos, conocer sus características y establecer cuál era el rol de

	la mujer en el deporte; contrastar esta situación con la evolución que se presenta en la participación femenina en los juegos olímpicos modernos hasta nuestros días, identificando cuál es el rol hoy de la mujer en el deporte.
Fase 2	Análisis de las situaciones encontradas en los casos presentando un resumen de la situación desde diferentes fuentes de información.
Fase 3	Realización del guion y audio que se socializa en el grupo.
Recursos	Medios físicos, tecnológicos y/o virtuales empleados para la ejecución o construcción del mecanismo de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas TIC y contenidos digitales y no digitales: herramientas Google (Classroom, drive y formularios de Google); YouTube y cómica. • Sistemas de respuesta en tiempo real (Drive y Padlet) • Zoom para realizar los foros denominados diálogos olímpicos.
Instrumento de evaluación	Herramientas implementadas para dar una valoración cuantitativa y/o cualitativa frente al desempeño del estudiante: <ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas de valoración para el foro y el producto final.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Estrategia de evaluación diagnosticada realizada

Evaluación Diagnostica realizada	
Mecanismo	Objetivo del Mecanismo
Formulario de Google sobre conceptos previos y caracterización de condiciones tecnológicas de los estudiantes.	Identificar el nivel de conocimiento que se tiene sobre el movimiento olímpico que es el que rige el deporte moderno y la disponibilidad en términos de tecnología.
Evaluación Formativa realizada	
Mecanismo	Objetivo del Mecanismo
Estudio de caso (Aprendizaje orientado a proyectos: presentación de pregunta guía).	Analizar un estudio de caso de inequidad de género en el deporte, consultando los materiales de estudio presentados por la docente, comunicado en formato de audio que tenga como portada una imagen desarrollada como historieta.
Evaluación Formativa/Sumativa realizada	
Mecanismo	Objetivo del Mecanismo
Realización de un conversatorio denominado “Diálogos Olímpicos”	Argumentar las diferentes posiciones que los estudiantes han construido frente a casos como la equidad de género en sus productos entregados.

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4. Plan de implementación de la experiencia

Elemento a describir	Descripción
Momentos en el desarrollo de la práctica.	<p>Primer corte del semestre 2020-II para la Cátedra Olímpica en Valores Olímpicos dada a los estudiantes de profesional en deporte de la IU Escuela Nacional del Deporte.</p> <p>El modelo a sistematizar tiene estos momentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparación y creación de materiales guía del tema de equidad de género en el deporte. • Análisis de la información por parte de los estudiantes, donde se les orienta y se acompaña, en su proceso de análisis crítico de sus proyectos de investigación. Los estudiantes reciben una consigna del trabajo, con la pregunta guía que deben trabajar a través de proyectos de investigación en dos semanas. <p>Producción de las propuestas de los estudiantes, resultado de sus proyectos planteados en los podcast entregados.</p>
Secuencia de acciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de materiales y guías de clase. • Recopilación de la información. • Ordenamiento de la información. • Análisis e interpretación crítica de la experiencia. • Síntesis de los aprendizajes.
Estrategias y actividades didácticas.	<p>La meta del modelo pedagógico busca que los estudiantes conozcan la problemática de la participación de la mujer en el deporte y diseñen sus propuestas para mejorar las condiciones que generan brechas de género, a</p>

partir del conocimiento que desarrollan en su investigación. El desarrollo es progresivo y secuencial, lleva su tiempo a lo largo de 5 semanas.

Los elementos didácticos de la práctica docente están alineados con el enfoque pedagógico constructivista. Las actividades en clase están orientadas a construir saberes, mediante sus propias experiencias y trabajo autónomo, donde la docente tiene dominio de saberes pedagógico, didáctico y tecnológico. Se trabaja el aprendizaje orientado a proyectos mediante el estudio de casos que los estudiantes revisaron de los materiales preparados por la docente e investigaron apoyados en desarrollar las preguntas orientadoras propuestas.

Los estudiantes realizaron historietas y debates que presentaban de manera virtual para argumentar sus investigaciones que realizaron en grupo, de tal manera que, les permitiera responder las preguntas guía establecidas en la consigna presentada al iniciar el curso; para ello, revisaron los estudios de caso de los videos preparados por la docente y el material de trabajo. Se utilizaba el padlet y el Classroom para presentar los diferentes trabajos.

Los estudiantes realizaron el guión y el audio en formato podcast para presentar sus investigaciones. Las presentaciones de los trabajos realizados por los estudiantes, se hizo mediante un foro denominado “Diálogos Olímpicos”.

A nivel institucional existe un gran interés en abordar este trabajo, tanto por los objetivos de las relaciones interinstitucionales que conlleva la Cátedra Olímpica como la formación integral de los estudiantes conforme al

proyecto educativo institucional de la IUEND. Tal vez, la situación más compleja para la docente fue no dejarse llevar por la rutina de las clases virtuales para no generar incomodidades tanto a los estudiantes como a nivel institucional, al proponer secuencias didácticas nuevas y a la vez, saturarse de trabajo adicional o de la manera de evaluar dichos trabajos.

Estrategias de evaluación y resultados.

El modelo utilizado para la cátedra de equidad de género en el Curso de Valores Olímpicos está inspirado en que la virtualidad debe contribuir al aprendizaje significativo y no ser un obstáculo para alcanzarlo por eso buscó enganchar al estudiante a través de elementos didácticos que les ayudaran a ubicarse en la situación de crisis ocasionada por el COVID-19 sin perder su interés por aprender.

Estrategia: Enganchar al estudiante estableciendo una relación entre lo que se busca en el proceso de investigación y la propuesta de solución

Crterios	Descriptoros		
SE ENTREGA RETROALIMENTACION SOBRE LOS DOS CRITERIOS.			
	NIVEL 1. No Cumplió (0 Puntos)	NIVEL 2. Cumplió Parcialmente (3.5 puntos)	NIVEL 3 . Cumplió (5 puntos)
Argumentación: El estudiante presentará un story boar o guión escrito con ilustraciones con los argumentos para desarrollar la pregunta orientadora. Peso: 50%	No realiza el storyboar o guión escrito con ilustraciones dando respuesta a la pregunta orientadora	Presenta la argumentación incompleta de la pregunta orientadora en el storyboar o guión escrito con ilustraciones dando respuesta a la pregunta orientadora	Si presenta argumentación completa de la pregunta orientadora en el storyboar o guión escrito con ilustraciones dando respuesta a la pregunta orientadora
Evidencias: Creatividad en la publicación de instagram de un video cuya duración no sea más de cinco minutos, el cual debe ser visto por el mayot numero de personas posibles. Peso: 50%	No presenta evidencias de un video en instagram cuya duración no sea más de cinco minutos, el cual debe ser visto por el mayot numero de personas posibles.	Las evidencias presentadas no estan en el formato de video en instagram cuya duración no sea más de cinco minutos, el cual debe ser visto por el mayot numero de personas posibles.	La evidencia presentada de un video publicado en instagram cuya duración no sea más de cinco minutos, el cual debe ser visto por el mayot numero de personas posibles. (oportunidad, calidad y cumplimiento)

Fuente: elaboración propia.

6.4.1 Dimensión pedagógica de la práctica

Se hizo uso de Google Classroom para alojar los materiales e indicaciones de la clase, presentándoles a los estudiantes la consigna del curso y llegando a acuerdo sobre los proyectos a entregar, que básicamente constituía la elaboración de una propuesta de investigación que presentarían en un audio de máximo 10 minutos y un texto guía. Se usarían materiales preparados por la docente alojados en diferentes plataformas de acceso libre.

Figura 5. Contenido a desarrollar en el curso.

CONTENIDO A DESARROLLAR EN EL CURSO

Los estudiantes deben organizarse por grupos para desarrollar su estudio de caso de acuerdo a las preguntas guía, semanalmente desarrollan actividades didácticas que van apoyando la realización del podcast

<p>DEPORTE EN LA ANTIGUEDAD</p> <p>¿Dónde se encuentra el espíritu olímpico? ¿Cuales roles tenía la mujer en el deporte antiguo?</p> <p>Semanas 1 y 2 3 Actividades didácticas: debate, diccionario, concentrarse</p>	<p>DEPORTE EN LA MODERNIDAD</p> <p>¿Dónde se encuentra el espíritu olímpico en la modernidad? ¿Cómo ha evolucionado el deporte femenino?</p> <p>Semanas 3 y 4 Actividad didáctica: Juego en línea lanzar el dado</p>	<p>DIÁLOGOS OLÍMPICOS DE EQUIDAD DE GÉNERO</p> <p>¿Cuáles son las causas que llevan a que menos mujeres participen en el deporte? ¿Se discrimina las nuevas masculinidades?</p> <p>Semana 5 Presentación de podcast en un foro con expertos en un zoom</p>
--	---	---

Fuente: (Rojas, 2022)

Se puede observar a continuación algunas imágenes de la manera como se alojó la información en el servicio web educativo:

Figura 6. Google Classroom módulo valores olímpicos.

The screenshot displays the Google Classroom interface for a course named "Valores Olímpicos B". The top navigation bar includes "Tablón", "Trabajo de clase" (highlighted), "Personas", and "Calificaciones". A "Crear" button is visible in the top left, and "Google Calendar" and "Carpeta de Drive de la clase" are in the top right.

The main content area lists several assignments:

- NOTA DEL CORTE (Publicado: 28 sept 2020)
- Tarea #4 (Fecha de entrega: 21 sept 20...)
- Tarea #3 (Fecha de entrega: 18 sept 20...)
- Videos de las clases (Publicado: 7 sept 2020)
- TAREA 1B. Audio 5 minutos EN GRUPO. (Fecha de entrega: 13 sept 20...)
- TAREA 2. Realizar un audio de un minut... (Fecha de entrega: 13 sept 20...)
- Tarea 1. Fotografía (Fecha de entrega: 13 sept 20...)

A detailed view of a lesson titled "Equidad de Género en el Deporte" (Publicado: 7 sept 2020) is shown below. The text includes:

oportunidades, salario, acceso a participar, entre otros temas.

No es sólo una problemática de Mujeres, es también el acceso a nuevas masculinidades y diversidad de género.

Las actividades que realizaremos en este tema nos permitirán conocer cómo las mujeres se sienten vulneradas en el proceso, que acciones se vienen desarrollando y cuáles serían las recomendaciones para alcanzar la equidad. De manera similar trabajaremos el tema de nuevas masculinidades y diversidad de género en posteriores clases

Below the text are four resource cards:

- Consignas Valores Olimp... Word
- Women & The Family - A... Video de YouTube 9 minutos
- Women's Rights in Athens Video de YouTube 3 minutos
- Juegos Olímpicos antigu... Video de YouTube 5 minutos

At the bottom, there are two more assignments:

- El Deporte en la antigüedad (Última modificación: 31 ago ...)
- Presentación del Curso (Última modificación: 24 ago ...)

The screenshot shows a Google Classroom interface for a course titled 'Valores Olímpicos B'. The top navigation bar includes 'Tablón', 'Trabajo de clase' (highlighted), 'Personas', and 'Calificaciones'. Below the navigation bar, there are buttons for '+ Crear', 'Google Calendar', and 'Carpeta de Drive de la clase'. A list of assignments is displayed, including 'NOTA DEL CORTE', 'Tarea #4', 'Tarea #3', 'Videos de las clases', 'TAREA 1B. Audio 5 minutos EN GRUPO.', 'TAREA 2. Realizar un audio de un minut...', 'Tarea 1. Fotografía', 'Equidad de Género en el Deporte', and 'El Deporte en la antigüedad'. The 'Presentación del Curso' assignment is expanded, showing its description and a grid of related resources: Google Podcasts, PROYECTO DE AULA, Juegos Olímpicos en la A... (YouTube video), and WhatsApp Group Invite.

Valores Olímpicos B

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

+ Crear Google Calendar Carpeta de Drive de la clase

NOTA DEL CORTE Publicado: 28 sept 2020

Tarea #4 Fecha de entrega: 21 sept 20...

Tarea #3 Fecha de entrega: 18 sept 20...

Videos de las clases Publicado: 7 sept 2020

TAREA 1B. Audio 5 minutos EN GRUPO. 3 Fecha de entrega: 13 sept 20...

TAREA 2. Realizar un audio de un minut... 2 Fecha de entrega: 13 sept 20...

Tarea 1. Fotografía 1 Fecha de entrega: 13 sept 20...

Equidad de Género en el Deporte Publicado: 7 sept 2020

El Deporte en la antigüedad 1 Última modificación: 31 ago ...

Presentación del Curso Última modificación: 24 ago ...

ESTUDIOS OLÍMPICOS Y DEL DEPORTE, ha definido el curso de valores olímpicos en plena correspondencia con la función del Olimpismo, específicamente en la promoción de los valores olímpicos y la difusión de la filosofía olímpica para desarrollar el objetivo de construir un mundo mejor a través del deporte.

Bajo un enfoque reflexivo, crítico y de investigación, el curso reconoce en los valores del olimpismo una fuente inagotable para la transformación de la sociedad y por tanto marco de posibilidad de la educación de sujetos con la convicción en la potencialidad del deporte como factor determinante en el desarrollo emancipatorio del ser humano y la capacidad para afectar las realidades sociales.

Google Podcasts <https://podcasts.google.com/fe>

PROYECTO DE AULA <https://sites.google.com/endep>

Juegos Olímpicos en la A...
Vídeo de YouTube 22 minutos

WhatsApp Group Invite <https://chat.whatsapp.com/LK3>

Ver material

Fuente: Módulo de VALORES OLÍMPICOS

Inicialmente se realizó una caracterización tecnológica de los tres grupos de valores olímpicos, lo que permitió identificar las condiciones previas frente a la situación de los alumnos referente a la disponibilidad, manejo de las herramientas y expectativas en este periodo.

Se puede inferir de dicha caracterización (ver anexo 1) que los estudiantes de los tres grupos estaban en condiciones tecnológicas similares y tenían interés de vincular las TIC a su

proceso de aprendizaje. Dominaban una red en especial que es Facebook y no conocían el manejo de herramientas de audio. Por otro lado, el 31% indicaba que su equipo para recibir clases era compartido con sus familiares, así que debían turnarse para recibir las instrucciones sincrónicas o exponer sus casos. En muchas ocasiones, se escuchaban los comentarios de padres o hermanos participando de la clase.

El servicio de internet se definió como disponible. Sin embargo, la calidad del servicio no era la adecuada para soportar las transmisiones y el tipo de actividades en línea, lo que la mayoría de los grupos identificó como fallas de conectividad. Sería un reto la comunicación sólo vía zoom o meet; sólo un 67% indicaba tener computadores, aunque con deficiencias de cámara o micrófono instalado. La vía más rápida podía ser el uso del celular, aunque la visibilidad de los apoyos se complicaba al compartir la pantalla.

Con respecto a las expectativas y objetivos del curso, los estudiantes en su mayoría manifestaron interés y disposición por incorporar TIC a los procesos de aprendizaje, de tal forma que se desarrollaran los temas de manera lúdica y dinámica. Estaban reacios a sólo recibir información y pedían aprender de manera práctica, puesto que en las clases presenciales de otros cursos antes de la pandemia había actividades grupales.

Con base en toda la información obtenida de la caracterización se fueron ajustando los materiales didácticos y su uso. Para que se pudiera socializar las respuestas a las preguntas orientadoras se estableció el uso del padlet como tablero electrónico y compartir con los compañeros y la docente. Inicialmente se invitó a los estudiantes a compartir su fotografía a modo de presentación (en la mayoría de los casos se tenían las cámaras cerradas por poca conectividad o por no disponer de ella), algunos usaron la APP Cómica para darle historia a su presentación, elemento que se aprovecharía para la primera tarea de reflexionar sobre el papel de

las mujeres en el deporte de la antigüedad. Para hacer este proceso interesante a los alumnos, la docente los invitaba a conocer la antigua Olimpia mediante un viaje virtual que se iba narrando sobre videos e imágenes de la actualidad, datos y hechos propios de la cultura deportiva de la Antigua Grecia, lo que les motivaba a ir recolectando recuerdos del viaje y además debían hacer fotomontajes de su visita virtual.

Posteriormente se solicitaba que en grupo, revisaran su experiencia y trabajaran las siguientes preguntas guías: ¿Por qué pensaban los griegos antiguos que el cuerpo y el alma debían fortalecerse con la práctica del deporte? ¿cómo era la participación de hombres y mujeres en el desarrollo de los juegos olímpicos de la antigüedad? Se solicitaba presentar su experiencia del viaje virtual respondiendo las preguntas guías. El audio podía grabarlo el estudiante como elemento de podcast utilizando música de fondo o cortinillas como sonidos, elementos que le dieran la idea a quien le escuchaba de que su viaje por la región del Peloponeso.

Se le presentaba a los estudiantes los enlaces o link donde se encontraban referencias como grabar el audio, desde el celular o desde alguna aplicación que le acercara a realizar un podcast. El estudiante seleccionaba con qué proceso se sentía mejor. Para finalizar esa primera tarea, se solicitaba ubicar los audios en el Google Classroom y realizar un debate frente a las preguntas guía, identificando qué aspectos les había llamado la atención y reflexionar sobre dónde y cómo se encuentra el espíritu olímpico. El espíritu olímpico indica la capacidad que se tiene para combatir, la alegría del esfuerzo al competir y la fuerza para hacer que las cosas pasen. Se revisaban casos para identificar cómo había evolucionado el rol de la mujer en el deporte moderno paralelo con los símbolos del olimpismo.

Figura 7. Evidencia de las actividades del curso de Valores Olímpicos

padlet

Fernanda Rojas + 32 • 2m

Valores Olímpicos Grupo B
Hecho con el Espíritu Olímpico

Fernanda Rojas 3m
usar tu foto para comunicarnos qué entiendes por valores olímpicos



☆ Calificar 0
Añadir comentario

Fernanda Rojas 2m
¿Cómo era el deporte en la antigüedad?
Describe en palabras, 3 elementos.

☆ Calificar 4

En la antigüedad el deporte era:

- Era: Para Hombres
- Jerarquía, religioso, masculino.
- Violento Y de Honor

☆ Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
Los valores olímpicos permiten unir deporte, cultura y educación en un beneficio común.



☆ Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
1. Ocio
2. Lucha
3. Dioses



☆ Calificar 0
Añadir comentario

LOS VALORES OLIMPICOS DE LA ANTIGUEDAD son el legado que nuestros antepasados nos dejaron de gran importancia y valor sentimental.



☆ Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
Los valores olímpicos, nos muestran el camino que cada guerrero tuvo que pasar para llegar al éxito.



☆ Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
Dioses
Honor
Gloria

☆☆☆☆ (1) Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a



☆☆☆☆ (1) Calificar 1
Añadir comentario

Anónimo 2a



☆☆☆☆ (1) Calificar 0
Añadir comentario

¿como se ven hoy los valores Olímpicos?



Valores olímpicos para mí es esfuerzo, lucha, ética y valores.

☆ Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
mitología
gloria
cuerpo

☆☆☆☆ (4) Calificar 0
Añadir comentario

los valores olímpicos se han perdido mucho ya que muchos deportistas se valen de toda clase de artimañas para lograr Ganar por ejemplo el uso del Doping.



☆ Calificar 0
Añadir comentario

En la antigüedad del deporte
lucha
triumfo
Espíritu

☆ Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
El deporte en la antigüedad fue Honor, respeto y violencia.

☆☆☆☆ (4) Calificar 0
Añadir comentario

Deporte antiguo.
Muy físico.

☆ Calificar 0
Añadir comentario

¿cómo se ven hoy los valores Olímpicos?
magnitud del deporte y su trabajo mancomunado con la sociedad y su construcción y desarrollo

☆☆☆☆ (2) Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
Los valores olímpicos son el poder de un gran competidor



☆ Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
Santiago Medina
Valores olímpicos: Excelencia, amistad, respeto!



☆☆☆☆ (1) Calificar 0
Añadir comentario

Jerarquía, masculino y religioso

☆☆☆☆ (3) Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
Fuerza
En busca de gloria
Poder

☆☆☆☆ (2) Calificar 0
Añadir comentario

Anónimo 2a
en la antigüedad es
Dioses
Victoria
Gloria

☆☆☆☆ (3) Calificar 0
Añadir comentario

padel

Fernanda Rojas • 21 • 1m

Viaje a la Región del Peloponeso

En búsqueda del Espíritu Olímpico!

Fernanda Rojas 1m

Identificate y presenta 3 elementos que vas llevar en el viaje



1) Dinos tu nombre, 2)Sube tu fotografía de cómica y 3)escribe los tres elementos sin los que no puedes viajar

5 likes 1 comment

Fernanda Rojas 2a

1) Jentes de sol 2)Bolsa para los recuerdos 3)una cuchara

Añadir comentario

Anónimo 2a



1. Compañera de viaje
2. Gorra y ropa cómoda
3. Cámara

0 likes 0 comments

Añadir comentario

Anónimo 2a



A mi viaje al Peleponeso llevaré

- 1) Un buen compañero de viaje para compartir la experiencia
- 2) una libreta para anotar lo que considere más importante o me atraiga más
- 3)unos binoculares para ver mejor de lejos

0 likes 0 comments

Añadir comentario

Anónimo 2a

A mi viaje al Peleponeso llevaré



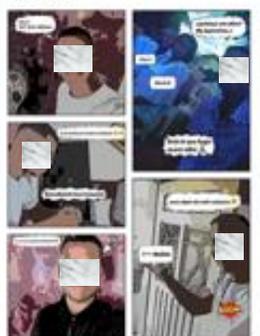
1) Un buen compañero de viaje para compartir la experiencia y que me tome las fotos
2) una libreta para anotar lo que considere más importante o me atraiga más
3)unos binoculares para ver mejor de lejos

0 likes 0 comments

Añadir comentario

Anónimo 2a

a mi viaje a Peloponeso Llevare



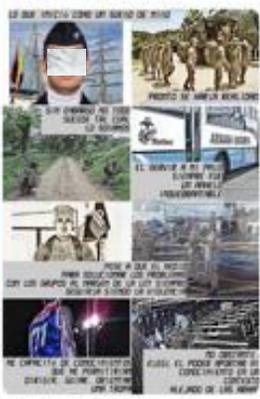
1) Unos Zapatos para caminar por muchos lugares
2) una filmadora para grabarme los paisajes hermosos.
3) ropa muy comoda para sentir un excelente clima

1 like 0 comments

Añadir comentario

Anónimo 2a

A mi viaje a Peloponeso anhelo llevar



1. Toda mi disposición y voluntad para permitirme apropiarme de todo el conocimiento que nos brinde este lugar.
2. Un cuaderno en blanco, para poder tomar nota de toda la información que desee tomar.
3. No podría faltar un medio tecnológico para capturar, todo lo que podamos presenciar en nuestro viaje.

Anónimo 2a

A mi viaje a Peloponeso llevaría...



SOY ANÓNIMO TENGO 22 AÑOS VIVO EN PALAZZA EL MOTOR DE MI VEHICULO ES MI PADRE. QUISIERO QUE TENGA UNA MEJOR VISTA Y POR ESO NO ME RINDO

- 1.Una cámara
2. Un maletin de mano para llevar cosas pequeñas (agua, celular, pastillas etc)
3. Una guía turística de cada lugar

0 likes 0 comments

Añadir comentario

Anónimo 2a

A mi viaje a peloponeso llevaré...



1. Ropa muy comoda.
2. Una cámara
2. Un mapa.

4 likes 0 comments

Añadir comentario

Anónimo 2a

a mi viaje a poloponeso llevaria

Valores Olímpicos B Instrucciones Trabajo de los alumnos

Enviar 5 puntos

Todos los alumnos

Ordenar por estado

Calificadas

<input type="checkbox"/>		4,2	Sin entregar
<input type="checkbox"/>		4,2	Sin entregar
<input type="checkbox"/>		4	Completada co...
<input type="checkbox"/>		5	Sin entregar
<input type="checkbox"/>		4	Completada co...
<input type="checkbox"/>		4	Sin entregar

WhatsApp image 202... Calificado

viaje al peloponeso pp... Calificado

foto.jpeg Calificado

Ningún archivo adjunto Calificado

Tarea 1. Fotografia (2... Calificado

Ningún archivo adjunto Calificado

Tarea 1. Fotografia (1... Calificado

2 archivos adjuntos Calificado

received_3352806512... Calificado

PicsArt_09-10-04 50.3... Calificado

Ningún archivo adjunto

Valores Olímpicos C Instrucciones Trabajo de los alumnos

Enviar 5 puntos

Todos los alumnos

Ordenar por estado

Entregado

Asignado

<input type="checkbox"/>		Sin entregar

MI VIAJE A OLIMPIA (... Calificado

VIAJE Calificado

Tarea 1. Fotografia (W... Calificado

Ningún archivo adjunto Calificado

2 archivos adjuntos Calificado

Ningún archivo adjunto Calificado

FOTO VALORES OLIM... Calificado

2 archivos adjuntos Calificado

2 archivos adjuntos

Ningún archivo adjunto Calificado

En esta tarea permitió utilizar su conocimiento previo del deporte adquirido en el curso de Historia del Deporte y reflexionar sobre la información que los estudiantes encontraron en los

videos de fácil reproducción porque en su mayoría se encontraban alojados en YouTube. Al poder comentar o revisar el video de la clase sincrónica, los estudiantes pudieron avanzar al ritmo que más les convenía de acuerdo a las condiciones tecnológicas o sociales de su contexto. Así mismo, las siguientes llevaban a ir completando los elementos necesarios para su proyecto final, en un formato de audio, su reflexión final: ¿Cómo puede abordarse la equidad de género para hacer un mundo mejor a través del deporte, tal como lo señala la visión del Movimiento Olímpico?

El tipo de actividades o interacciones que ocurren durante la realización del diseño e implementación de la práctica se derivan del modelo pedagógico constructivista, donde el docente es más un guía en el proceso y los estudiantes exploran a través del ambiente basado en problemas sus propuestas frente a preguntas guías. Los estudiantes investigan a partir de documentos creados por la docente y exploran diferentes casos.

Los conocimientos que alimentan la práctica están relacionados con el análisis de la situación actual de la baja participación de las mujeres en el proceso deportivo y después de ese análisis crítico, proponer alternativas de solución.

No se identificaron experiencias similares, en cuanto a la temática, el entorno o la población que sirvan como referentes para la realización de la práctica. Las sistematizaciones sobre equidad de género son pocas. Se pudo identificar en esta búsqueda sobre la construcción de participación ciudadana (ALFORJA, 2010) o relacionados con el proceso de la fuerza del relato (Messina, 2016) y con referencia al empoderamiento de las mujeres en espacios económicos (Hoinle, 2013)

Los aprendizajes conceptuales, metodológicos o prácticos obtenidos tras la revisión de otro tipo de experiencias de participación de las mujeres en otros sectores o temáticas están relacionados con la manera de sistematizar, lo que se puede identificar y medir pero especialmente, considerar las recomendaciones del caso.

Esta práctica es novedosa respecto a esos antecedentes enunciados a nivel nacional e internacional, pues no se han realizado actividades de currículo referente a esa percepción de los jóvenes que estudian deporte en la Cátedra Olímpica.

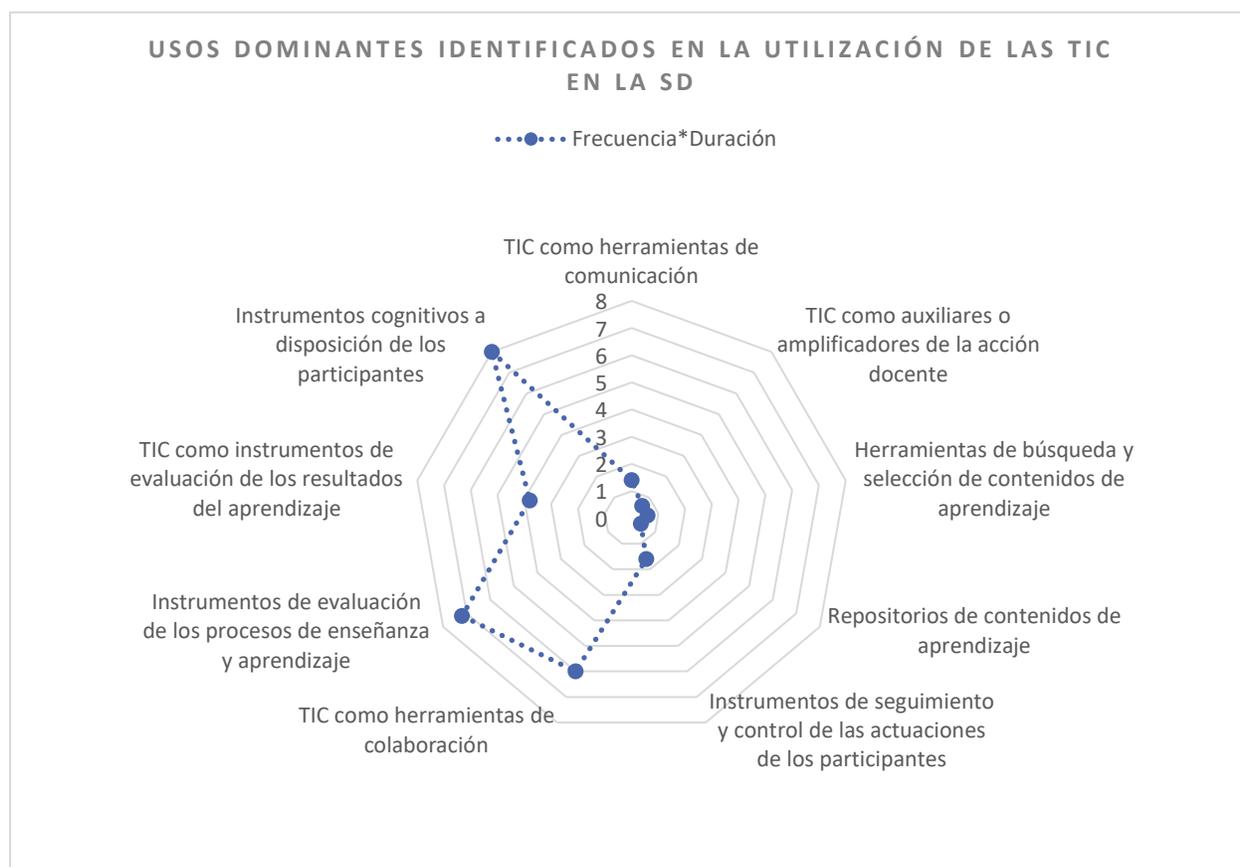
La caracterización de la práctica en 12 tipos de secuencia de actividad conjunta (SAC), identificadas en la secuencia didáctica realizada para el módulo de Equidad de Género en el curso de Valores Olímpicos, así como la frecuencia y duración de las mismas, se puede observar en el siguiente diagrama:

Figura 8. Tipo de secuencia de actividad conjunta (SAC)



Se observa en cada SAC que la docente y los estudiantes desarrollan en paralelo actividades diferentes con las TIC utilizadas, dándose un solapamiento como lo señala Coll (2004) . Sin embargo, cada SAC permite identificar los usos dominantes de las TIC de acuerdo a los patrones de actuación de la docente y estudiantes en cada segmento de actividad conjunta. En el siguiente gráfico se observa su utilización en la secuencia desarrollada:

Gráfica 1. Usos dominantes identificados en la utilización de las TIC en la SD



Fuente: elaboración propia.

Los usos dominantes identificados permiten afirmar que la utilización de las TIC en esta SD tiene que ver, en lo esencial, con que sean instrumentos cognitivos, mediadores de la interacción entre los contenidos y los estudiantes, buscando que la comprensión del tema de equidad de género en el deporte, se haga basado en fuentes confiables y relacionadas con el tema, donde las experiencias de vida y estudio de casos sea en formatos multimedia, accediendo a ellos de manera directa y de acuerdo a su necesidad de consulta.

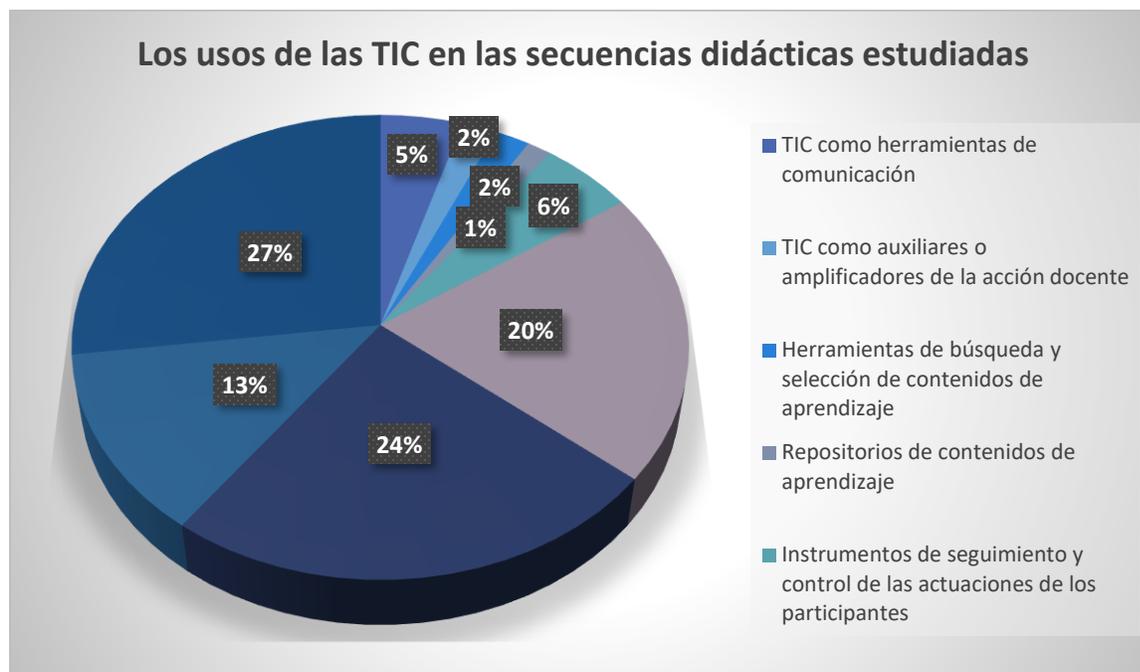
Le sigue en su orden, el uso relacionado con la utilización de las TIC para el seguimiento y monitoreo del proceso de aprendizaje. Revisar los avances y obstáculos de la experiencia de

aprendizaje basada en TIC, así como establecer procesos para orientar tanto a estudiantes como la docente, permiten no perder en la ruta trazada de aprendizaje. La tecnología permitió entonces estar cerca a pesar del distanciamiento social para avanzar en la construcción de conocimiento a partir del aprendizaje basado en investigación.

Un tercer uso preponderante en la SAC identificado es el de las TIC como herramientas de colaboración, el cual está por encima de evaluación de los resultados de aprendizaje. Esto implica que fueron muy importantes en el proceso, los aportes de cada estudiante en la experiencia significativa, socializarla y participar en la construcción de las historietas sobre su viaje virtual a Olimpia para buscar el espíritu olímpico e identificar que para hombres y mujeres es un derecho que no se puede perder en el deporte: la posibilidad que da el deporte para que se alcance la felicidad para todos, sin distinción de género, edad, pensamiento político o religioso, entre otras cosas. También permitió generar podcast para expresar sus investigaciones sobre la importancia de establecer la equidad de género en el deporte, de una manera creativa y argumentada. Se presentó en padlet y luego utilizando la plataforma zoom, la socialización de los diferentes trabajos, lo que permitió visibilizar todos los esfuerzos.

Los otros usos identificados y caracterizados de las TIC en las SAC, evidencian que se presentan para contribuir al desarrollo de la secuencia de aprendizaje, pero lo anterior permite inferir que corresponde con el enfoque pedagógico constructivista planteado para el módulo.

Gráfica 2. Uso de las TIC en las secuencias didácticas estudiadas.



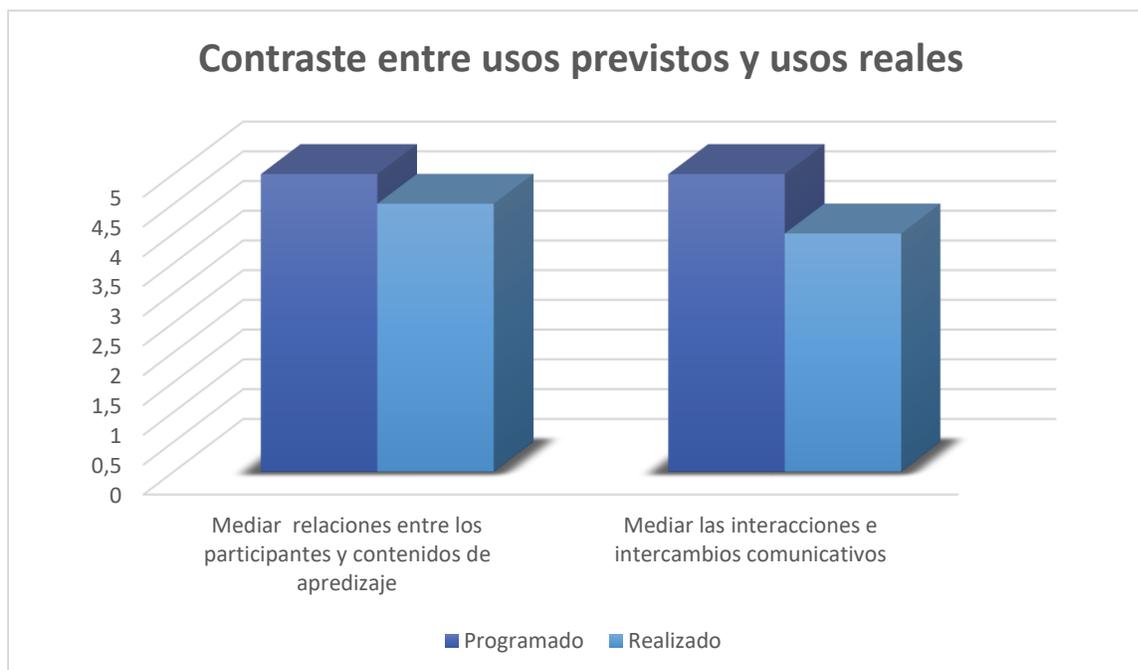
Fuente: elaboración propia.

Al identificar y analizar los usos de las TIC en estas secuencias didácticas se puede inferir también que el uso de las relaciones entre los participantes y los contenidos como instrumentos cognitivos reflejan el apoyo a la acción docente, así como la potencialidad para que la mediación se haga al ser herramientas de comunicación y colaboración.

La transformación de la práctica pedagógica se puede observar en el uso que real de las TIC frente a lo programado, la forma cómo inciden en la construcción de conocimiento y la respuesta de los estudiantes en el proceso.

En el siguiente gráfico se puede observar, el contraste entre los usos previstos y reales frente a la mediación entre los participantes y los contenidos de aprendizaje en esta propuesta de desarrollar una estrategia de AOP usando las TIC; también se puede observar que la mediación a partir de las interacciones e intercambios comunicativos se pudo evidenciar.

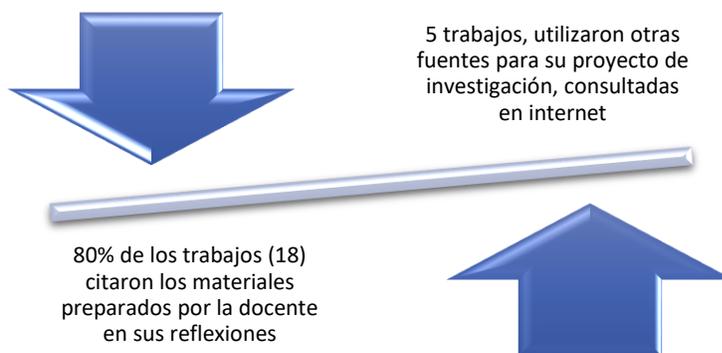
Gráfica 3. Contraste entre usos previstos y reales.



Fuente: elaboración propia.

Este contraste entre los usos previstos de las TIC y sus usos reales identificados muestra el uso efectivo del diseño pedagógico propuesto, tanto para el nivel de diseño tecnológico y pedagógico como el uso por parte de los estudiantes de los instrumentos y recursos presentados por la docente. En la siguiente figura se puede identificar esta situación:

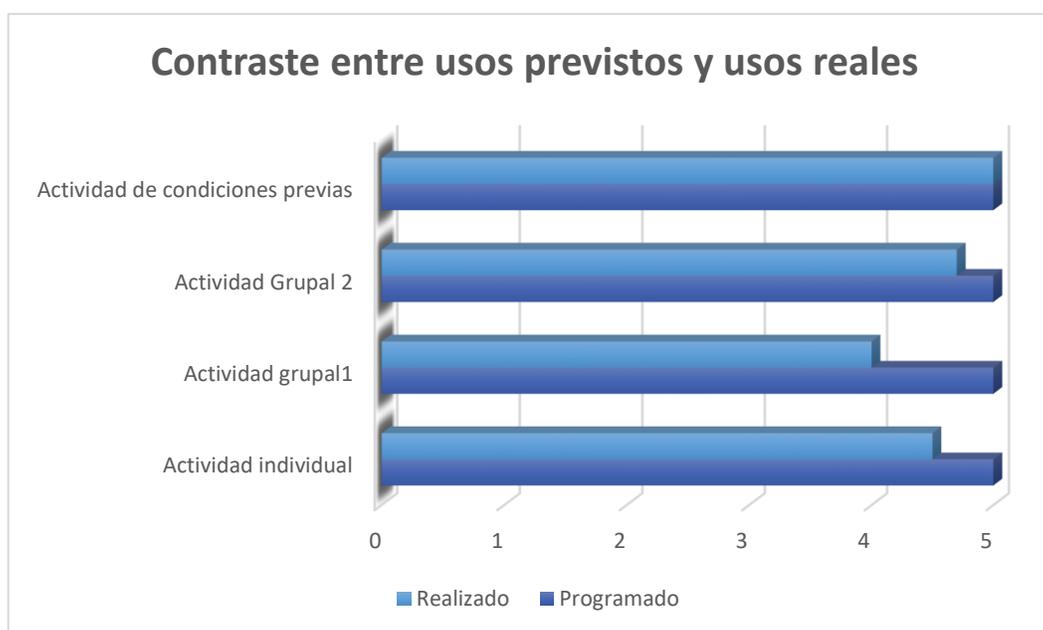
Figura 9. Resultado del uso efectivo del diseño pedagógico



Fuente: elaboración propia.

Al revisar el contraste entre los usos previstos y reales en cada una de las actividades propuestas, como también en el apoyo de los materiales preparados por la docente, se encuentra alta coincidencia en el uso de dicho material puesto que al tener un carácter de hipermedia el material didáctico, permitía la exploración autónoma de los estudiantes apoyados en la secuencia didáctica propuesta para ese fin. Al estar confinados los estudiantes por la pandemia de COVID-19 y no poderse reunir, se puede inferir que estas herramientas tecnológicas como los materiales didácticos en determinados momentos de la secuencia, se usaron de manera colaborativa y comunicativa.

Figura 10. Contraste entre usos previstos y usos reales en cada actividad propuesta



Fuente: elaboración propia.

Las interacciones que se pueden identificar en el análisis del diseño de una experiencia basada en la utilización de las TIC para el abordaje de los valores olímpicos y la equidad de género, a partir de la secuencias didácticas realizadas son las de colaboración y comunicación. Adicionalmente, la incorporación de las TIC permitió organizar las diferentes actividades

didácticas, transformando la experiencia de aprendizaje, no solo para adquirir nueva información sino para apropiarse de la manera en que ellas permitan la colaboración, la comunicación y la evaluación de las diferentes actividades.

6.4.2 Dimensión didáctica

En este apartado se analiza la expresión de los estudiantes en los proyectos de investigación en el tema de equidad de género en la cátedra olímpica utilizando las TIC, a través del producto final del proyecto de investigación.

Para revisar, en primer lugar, los procesos de elaboración de sus proyectos finales y comunicación de las preguntas orientadoras, se analiza el énfasis que los estudiantes presentaron en su reflexión y la relación que tiene con el logro de objetivos de aprendizaje: análisis del guion, de los elementos comunicacionales que incluyen, y del proceso de edición, entre otros.

Con respecto al análisis del guion se revisó su originalidad, argumentación y apoyo de sus justificaciones en los materiales docentes. Un 80% de los trabajos (18) citaron los materiales preparados por la docente en sus reflexiones.

En el proceso de elaboración del podcast un 85% de los trabajos presentados trabajaron entonación y la inclusión de elementos creativos como música y sonidos especiales. De ellos un 15% se apoyaron en entrevistas que ellos realizaron.

Al requerimiento de publicarlo en sus redes, hubo poca respuesta. Sólo un 5% crearon sus canales en plataformas de audio. Prefirieron presentar sus trabajos en modo oculto en algunas de sus redes, argumentando la dinámica personal que manejaban en ellas. No se pudo organizar live de Instagram para promocionar los trabajos por indicar que deberían hacerlo en horarios diferentes a la clase.

Los proyectos se socializaron internamente al grupo, a través de una exposición dirigida a sus compañeros, en la modalidad sincrónica. Posteriormente se presentaron en el foro de “Diálogos Olímpicos” donde la invitación era abierta.

Para analizar las respuestas de los trabajos de investigación se realizó una matriz de codificaciones que ayudara a identificar la expresión de los estudiantes con respecto a la pregunta guía. Se establecieron las siguientes categorías:

- Valores: hace referencia a los acuerdos que la sociedad debe llegar alrededor del deporte.
- Estereotipos: Los roles presentes en la sociedad son productos culturales.
- Participación: referencia la evolución del rol de la mujer en el tiempo.
- Ética: la tensión moral que genera la discriminación. Toda desigualdad lesiona la dignidad humana y puede causar daño moral en la sociedad.
- Discriminación: Reflexiona sobre el daño que hace discriminar por género en la sociedad.
- Educación: señala que es necesario educar en género y mostrar las posibilidades.
- Igualdad de derechos: establece la primacía de los derechos humanos para lograr la equidad.
- Oportunidades: identifica casos donde se establece el aprovechamiento de oportunidades.
- Política: desarrollo de políticas y programas por parte del gobierno para romper la brecha.
- Violencia de género: Se reflexiona acerca de cómo se reproducen y generan formas específicas de violencia.

La organización de proyectos y su estructura por los tres grupos del Curso de Valores Olímpicos quedó así establecida:

Tabla 5. Resultados por grupo en el curso de valores olímpicos.

Genero	Grupo A		Grupo B		Grupo C	
	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%
Hombres	20	87%	13	72%	12	46%
Mujeres	3	13%	5	28%	14	54%
Total	23	34,3%	18	26,9%	26	38,8%
Proyectos entregados	7		9		7	
Grupo 1	3 hombres y 2 mujeres		4 hombres		2 hombres y 1 mujer	
Grupo 2	2 hombres		2 hombres		3 hombres y 2 mujeres	
Grupo 3	2 hombres		1 hombre		1 hombre y 2 mujeres	
Grupo 4	1 hombre		1 mujer		2 hombres y 1 mujer	
Grupo 5	5 hombres		1 hombre y 2 mujeres		1 hombres y 1 mujer	
Grupo 6	2 hombres y 1 mujer		2 hombres		4 mujeres	
Grupo 7	5 hombres		2 hombres y 1 mujer		1 hombre y 3 mujeres	
Grupo 8			1 mujer			
Grupo 9			1 hombre			

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo al cuadro anterior se puede identificar que los grupos de deporte son mayoritariamente constituidos por hombres, lo que de entrada también muestra una brecha de género. Al no tener ellos algún elemento de discriminación por género, su investigación tiene un

doble propósito: reconocer que existe una brecha de género en el deporte y poder identificar los problemas que esto tiene para toda la sociedad.

A la pregunta guía planteada en el proyecto de investigación ¿Cómo puede abordarse la equidad de género para hacer un mundo mejor a través del deporte, tal como lo señala la visión del movimiento olímpico? Se identificaron las siguientes respuestas que podían combinar las categorías presentadas: 25 trabajos identificaron que la manera de abordar el tema de la equidad de género puede hacerse a través del trabajo de los valores olímpicos; 19 indicaron que a partir de los roles que la sociedad le da al tipo de deportes eliminando estereotipos de género; y 14 indicaron que trabajando la participación efectiva de las mujeres en todas ocupaciones que se pueden tener en el deporte.

Hacer consciencia sobre el daño que la discriminación por género resulta no solo una injusticia, sino que daña el sostenimiento de la sociedad se presentaron en 13 trabajos en la categoría de ética, este mismo número se repite para los trabajos codificados como discriminación.

Se analizaron 10 proyectos que planteaban trabajar la educación en habilidades blandas, 7 en igualdad de derechos, 8 en oportunidades y 5 con referencia a que son políticas y programas públicos los que generan la mejora en el abordaje de la inequidad de género. No se presentó ningún trabajo sobre violencia de género.

De una manera visual estos resultados se pueden identificar en la siguiente figura:

Figura 11. Matriz de codificaciones



Fuente: elaboración propia.

La palabra que con mayor frecuencia trabajaron los estudiantes se observa en la siguiente nube de palabras extraída de Invivo, indica que es la participación la manera como puede abordarse la equidad de género:

Figura 12. Nube de palabras



Fuente: elaboración propia.

Figura 14. Palabra frecuente cuando hablan de derecho



Fuente: elaboración propia.

6.4.4 Dimensión subjetiva:

Revisando el interés crítico así como la perspectiva cualitativa y participativa de la sistematización, específicamente la dimensión relacionada con la discriminación y los efectos que tiene para la sociedad y para las generaciones futuras, se puede identificar la transformación que se da en la experiencia. Esta reflexión se puede complementar con lo establecido por los estudiantes en el análisis que hacen desde las categorías de los estereotipos de género, discriminación, ética y oportunidades. En todas las nubes de palabras desarrolladas para estas categorías encontramos que la participación es la clave para disminuir la brecha de género

7 Conclusiones

Esta sistematización muestra que en el diseño de una experiencia de aprendizaje en valores olímpicos del deporte, en una situación crítica ocasionada por la pandemia del virus COVID-19, el apoyo de las TIC permitieron un avance en el proceso de la enseñanza de la equidad de género en el deporte, donde los estudiantes se informaron y generaron pensamiento crítico a partir del aprendizaje basado en proyectos con materiales creados por la docente de la cátedra, lo que permitió construir conocimiento a partir de sus experiencias en la investigación por proyectos y, transformar la manera como trabajarán las brechas de género en el deporte.

Los estudiantes de séptimo semestre de la carrera Profesional en Deporte de la IUEND, a través del diseño didáctico mediado por TIC presentado para el curso, pudieron superar las barreras que el aislamiento y la incertidumbre social para avanzar en sus proyectos grupales.

Se pudo evidenciar que en las diferentes secuencias de aprendizaje se puede observar las mediaciones que las TIC permiten en el ambiente de aprendizaje para este caso. De acuerdo al uso dominante identificado en la SDA en la utilización de las TIC se observa que para esta experiencia de aprendizaje se usaron como instrumentos cognitivos a disposición de los participantes, y también como instrumentos de evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Lo anterior generando un nivel de mediación alto pues se complementa con el uso de las TIC como instrumento de evaluación de resultado del aprendizaje.

El contraste realizado entre los usos previstos de la TIC y sus usos reales muestra que lo programado y lo realizado con referencia a mediar las relaciones entre los participantes y los contenidos de aprendizaje se realizó; por otro lado la mediación de las interacciones e intercambios comunicativos es alto. Se puede inferir de acuerdo a ello, la importancia de la evaluación diagnóstica, no solo en los conocimientos sino también la caracterización tecnológica

realizada, esto permitió generar acuerdos y conocer las necesidades de formación de cada estudiante.

Los proyectos presentados por los estudiantes permitieron desarrollar la evaluación formativa en la medida que cada una de las actividades se desarrollaron para guiar al estudiante hacia su proyecto final. Los proyectos entregados muestran un fuerte grado de interés por el tema y sus propuestas para enfrentar las barreras de género, que aunque es un grupo en su mayoría conformado por hombres reconocen el daño que la discriminación hace a la dignidad humana y en especial al disfrute de los derechos en deporte y recreación de las mujeres.

Varios obstáculos se presentaron en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje, en especial por la avalancha de emociones que se debía sortear en ese periodo, lo que ocasionaba que una gran parte del tiempo que tenía para desarrollar los temas de manera sincrónica, se utilizaban para escuchar y generar una nueva cultura de respeto y empatía frente a las vicisitudes. Por otro lado, el acompañamiento de la familia o compañeros de trabajo mientras se establecían los avances de la investigación generaba algunas inestabilidades en las presentaciones.

Se utilizó mucho la comunicación vía WhatsApp para aclarar inquietudes, trabajar en tiempos diferentes a los establecidos en clase y la LMS Classroom de Google permitió organizar los contenidos y tareas que en gran manera se apoyaron en el uso del padlet. Los materiales como videos y apuntes de clase, diseñados por la docente, buscaban que permitieran el fácil acceso.

En los trabajos finales se evidenció cómo los estudiantes construyeron sus proyectos a partir de sus inquietudes y conocimientos previos. Aunque se dieron guías para el desarrollo de los podcast, los audios presentados fueron en su mayoría sencillos y de poca socialización en sus redes personales.

Para finalizar, la presente sistematización permitió entender a la autora, que como docente, la evaluación en un enfoque pedagógico constructivista, va más allá del producto presentado y se refleja más en el saber ser que se desarrolla en los estudiantes. Este es un elemento muy importante en la enseñanza de las cátedras olímpicas en todo el país porque se buscan competencias ciudadanas que reconozcan el papel del deporte en la dignidad humana. La enseñanza de los valores olímpicos debe permitir aplicar los conocimientos del olimpismo cuando promueve experiencias de aprendizaje significativas sobre el valor que tiene el deporte en la sociedad.

Frente a la pregunta ¿Cómo integrar las TIC en una estrategia educativa para promover la equidad de género y los valores olímpicos? Podemos establecer las siguientes conclusiones:

1. Definiendo el uso específicos de las TIC en el aprendizaje significativo. Por si solas no generan la transformación
2. El docente es el mediador entre el contenido y el alumno
3. La relación entre CMI, habilidades Siglo XXI y Competencias ciudadanas en diseños didácticos basados en AOP de trabajos colaborativos buscan la inclusión participativa.

Las reflexiones que plantearon los jóvenes de la IU END sobre la equidad de género y el deporte durante su participación en una experiencia de aprendizaje basada en TIC, están basadas en romper barreras de genero a través de participar de manera efectiva.

En relación a las recomendaciones de este proceso podemos concluir:

- Es necesario desarrollar competencias docentes para la gestión y evaluación de contenido relevante mediante el uso de las TIC.
- Es importante reconocer que las evaluaciones que se realizan, deben promover no sólo el aprendizaje de contenidos en los estudiantes o de herramientas TIC sino, el desarrollo de capacidades y habilidades para la vida.
- La evaluación de los aprendizajes es un proceso Implica un proceso donde se analiza no sólo elementos de conocimiento, llegando a trabajar valores y competencias, buscando mejorar los ejes de aprendizaje. Es una búsqueda constante, no solo lo acumulativo y cuantitativo de la evaluación sino en la transformación del conocimiento.

9 Bibliografía

- ALFORJA, C. d. (2010). Sistematización de experiencias de participación ciudadana en Costa Rica y empoderamiento de mujeres. Recuperado en Recuperado de http://www.cepalforja.org/sistem/sistem_old/alboan/7_sistematizacion_exp_part_ciudadana_CR_y_empoderamiento_mujeres.pdf.
- Baird, D. E. (2006). Neomillennial User Experience Design Strategies: Utilizing Social Networking Media To Support "Always On" Learning Styles. *Journal of Educational Technology System*, 34(1), 5-32.
- Batista, M. H. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de educación*, 38(5), 2.
- Biggs, J. (2005). Calidad del aprendizaje universitario: Cómo aprenden los estudiantes. *Educatio Siglo XXI*, 22, 272-272.
- Bonini, T. (2015). The 'second age' of podcasting: Reframing podcasting as a new digital mass medium. *Quaderns del CAC*, 41(18), 21-30. recuperado en https://www.researchgate.net/publication/281207319_The_Second_Age_of_Podcasting_reframing_podcasting_as_a_new_digital_mass_medium.
- Boulos, M. M. (2006). Wikis, blogs and podcasts: A new generation of Webbasedtools for virtual collaborative clinical practice and education. *BMC Medical Education* , 41, 6, 1-8. *NCBI*. recuperado en https://www.academia.edu/74938237/Wikis_blogs_and_podcasts_a_new_generation_of_Web_based_tools_for_virtual_collaborative_clinical_practice_and_education.

- Casallas, J. (2011). Colombia tierra de valores. Colegio CDI Fuente de Vida, Colombia recuperado en <https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/8335> [Grabado por J. Casallas]. Ibagué, Tolima, Colombia.
- CISSEL. (2007). *Indagación Guiada: Ambientación o Entorno*. Obtenido de EDUTEKA: <http://www.eduteka.org/articulos/indagacion-guiada-ambientacion-entorno>
- Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. *Revista Electrónica Sinéctica, No. 25. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Jalisco, México*, pp. 1-24.
- Coll, C. G. (2008). Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology, 377-400*. Recuperado en <https://revistes.ub.edu/index.php/Anuario-psicologia/article/view/8407>.
- Consortio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI. (2007). *Eduteka*. Obtenido de Eduteka: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/SeisElementos>
- Díaz B, F. &. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México. Recuperado en <https://buo.mx/assets/diaz-barriga%2C---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>: MC Graw Hill. Segunda Edición.
- Dosal Ulloa, R., Mejía Ciro, M. P., & Capdevilla Ortis, L. (2017). Deporte y equidad de género. *Economía UNAM, 14(40)*, 121-133.
- Educación. (2018). *Educación 3.0*. Obtenido de Los mejores podcasts educativos en español: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/los-mejores-podcasts-educativos/>

- EDUTEKA. (2020). *Eduteka*. Obtenido de Aprendizaje Basado en Proyectos para la educación del siglo XXI [Archivo de Vídeo]: <https://youtu.be/9JShYXm5WRo>
- Eduteka. (2022). *Cuándo utilizar Podcast en procesos educativos*. Obtenido de EDUTEKA: <https://eduteka.icesi.edu.co/herramientas/29/228>
- ELearning. (2017). *Uso del podcast en la educación*. Obtenido de E-Learning Master: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/11/21/uso-del-podcast-en-la-educacion/>
- Garza, E. (2000). *Las técnicas didácticas en el modelo educativo del Tec de Monterrey*. Obtenido de Col. Tecnológico, Monterrey.: <https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/7932783918c0542fb1be2ce0e4bf2216.pdf>
- González, E. (2021). *Universidad Distrital*. Obtenido de Caminos de la comunicación educación Podcast: <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/26172/GonzalezMonteroErikaMilady2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gordillo, M. E. (2007). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Metodología para la Educación a Distancia*. Obtenido de Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/326258122_Uso_de_Ambientes_Virtuales_de_Aprendizaje_como_mecanismo_complementario_en_el_proceso_educativo_un_plan_de_mejoras
- Hoinle, B. R. (2013). Empoderamiento espacial de las mujeres mediante la Economía Solidaria. *Cuadernos de desarrollo rural*, 10(72), 117-139.
- ISTE. (2017). *Estándares para la Educación en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para propuestos por ISTE*. Obtenido de EDUTEKA : [URL:http://www.eduteka.org/articulos/estandares-iste-estudiantes-2016](http://www.eduteka.org/articulos/estandares-iste-estudiantes-2016)

ISTE. (2020). Obtenido de ESTÁNDARES ISTE: <https://www.iste.org/es/iste-standards>

Jaramillo, D. (2021). *¡Podemos Vivir en Paz!* de la Institución Educativa Inem Jorge Isaacs - Cali. Recuperado en <https://www.podomatic.com/podcasts/inemcali> [Grabado por D. Jaramillo]. Cali, Valle del Cauca, Colombia.

López G, J. C. (8 de Julio de 2006). *¿Qué es la competencia para manejar la información?* Obtenido de Eduteka: <http://www.eduteka.org/articulos/competencia-manejo-informacion>

Messina, G. O. (2016). Sistematizar como ejercicio eco reflexivo: La fuerza del relato en los procesos de sistematización de experiencias educativas. *Revista e- Curriculum, 14 (2)*, 602-624.

Moursund, D. (2006). *EDUTEKA*. Obtenido de EDUTEKA:
<http://www.eduteka.org/articulos/aprendizaje-proyectos-utilizando-tic>

Otero, T. S. (2011). Potencialidades del Podcast como herramienta educativa para la enseñanza universitaria. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*. Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3801942>, págs. 124-136.

PNUD. (2007). *El ABC de género en la administración pública*. Obtenido de Instituto Nacional de las Mujeres, INMUJERES:
<http://ciudadessegurasparalasmujeres.org.mx/2016/documentos/ABCAdminPublica.pdf>

Rojas, C. F. (22 de abril de 2022). *Powtoon*. Obtenido de Valores olímpicos: diseño de una práctica: https://www.powtoon.com/online-presentation/fgpkrEnP1fy/?utm_medium=social-

share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=fgpkrEnP1fy&utm_po=34287774&mode=movie

Salinas, M. I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Argentina: Pontificia Universidad Católica de Argentina.

Sanchis Rico, J. M. (2021). Aprendizaje basado en proyectos: Generación de pódcast en asignaturas de 1º del Grado de Comunicación Audiovisua. *Universidad Politecnica de Valencia. Congreso In-Red 2021UPV recuperado en https://www.researchgate.net/publication/355149247_Aprendizaje_basado_en_proyectos_Generacion_de_podcast_en_asignaturas_de_1_del_Grado_de_Comunicacion_Audiovisual*.

Solano, I., & Sanchez, M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. *Pixel-Bi. Revista de Medios y Educación, No. 36. Universidad de Sevilla recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>*, pp. 125-139.

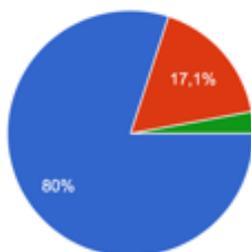
Todd, R. J. (2009). *Características de la Indagación Guiada*. Obtenido de EDUTEKA: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/indagacion-guiada-caracteristicas>

10 ANEXOS

10.1 Anexo 1. Respuestas grupo 1

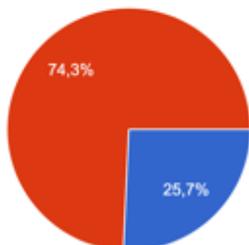
A continuación se presentan las respuestas por parte del grupo 1:

Recibes tu clase usualmente en
35 respuestas



- computador
- celular
- Tablet
- No dispones de dispositivo y buscas otras alternativas como asistir a salas, desplazarte donde otro familiar o vecino, etc

El dispositivo en que realizas tus clases es
35 respuestas



- compartido con más personas
- propio y de uso personal

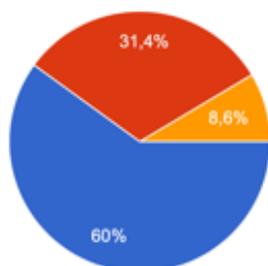
Dispones de internet para recibir tu clase
35 respuestas



- Sí
- No, compras datos

Cómo consideras tu servicio de internet

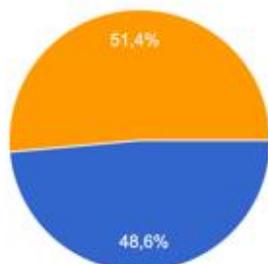
35 respuestas



- Bueno
- Presenta fallas de conectividad frecuentemente
- Es deficiente
- No hay conectividad

Tienes cuentas en las siguientes redes?

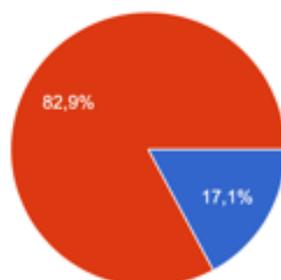
35 respuestas



- Facebook
- Twitter
- Instagram
- Tiktok

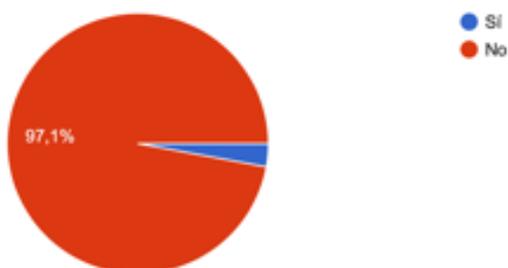
Conoces herramientas para hacer podcast?

35 respuestas

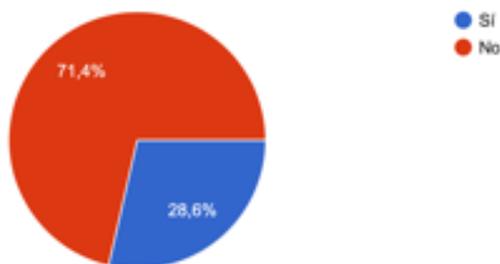


- Si
- No

Haz hecho videos en tiktok
35 respuestas



haz participado en live de instagram?
35 respuestas



Finalmente se obtuvo como respuesta a la pregunta: ¿Qué esperas de tu clase virtual en Valores Olímpicos? ¿Qué expectativa tienes?, lo siguiente:

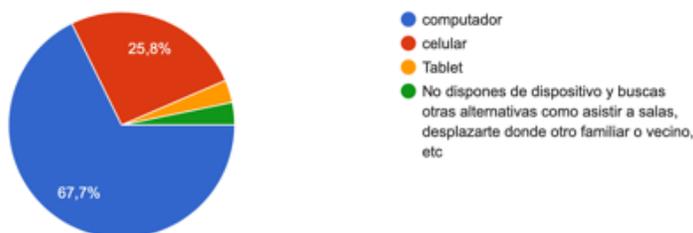
- “Poder adquirir cada conocimiento de las experiencias que viva en cada momento de las clases del semestre y poder usarlo en un futuro”.
- “Aprender, y que sean las clases dinámicas”.
- “Que sean lo más dinámicas posibles, de mucho aprendizaje, aprovechar las herramientas que nos presta la tecnología para facilitar el proceso de aprendizaje”.
- “Según la experiencia obtenida con la profe el semestre pasado en la asignatura de Historia, espero sigamos con el mismo dinamismo que ella le daba a cada una de

sus lecciones inicialmente presenciales y luego por cuestión de pandemia - medio virtual. Además, notifico que actualmente me encuentro laborando en una empresa en donde escucho las clases pero dependo de los requerimientos de mi jefe directa, así que solicito amablemente por favor me tengan un poquito de paciencia, profe si en algún momento no contesto en vivo es porque quizás no puedo hablar en dicho instante, igualmente me comprometo a ver las clases de nuevo en las noches que llegue a mi casa y cumplir con los trabajos, talleres o exposiciones propuestos en aula virtual”.

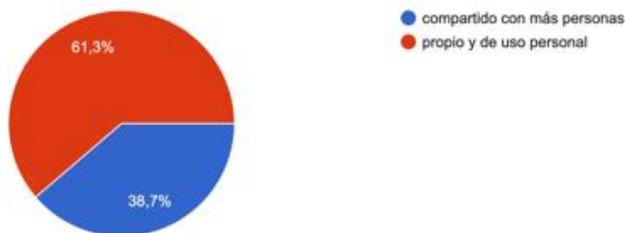
- “Que sean didácticas y no monótonas, donde se pueda exponer y compartir el conocimiento de la mejor manera”.

10.2 Anexo 2. Respuestas grupo 2

Recibes tu clase usualmente en
31 respuestas



El dispositivo en que realizas tus clases es
31 respuestas



Dispones de internet para recibir tu clase

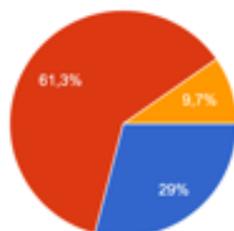
31 respuestas



- Si
- No, compras datos

Cómo consideras tu servicio de internet

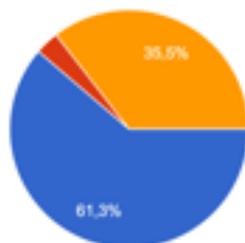
31 respuestas



- Bueno
- Presenta fallas de conectividad frecuentemente
- Es deficiente
- No hay conectividad

Tienes cuentas en las siguientes redes?

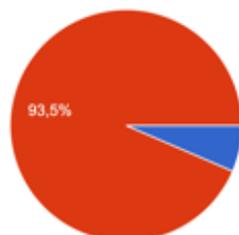
31 respuestas



- Facebook
- Twitter
- Instagram
- Tiktok

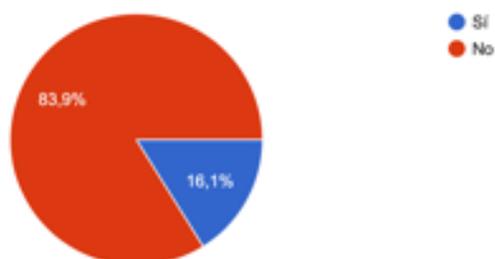
Conoces herramientas para hacer podcast?

31 respuestas

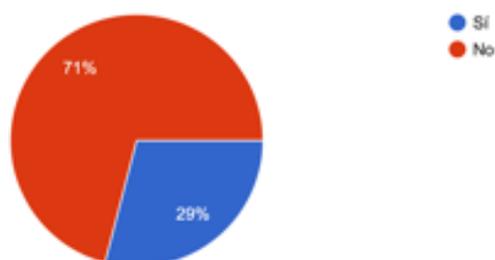


- Si
- No

Haz hecho videos en tiktok
31 respuestas



haz participado en live de instagram?
31 respuestas



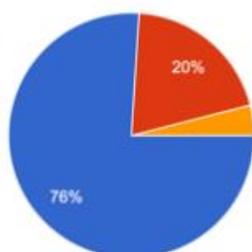
Finalmente se obtuvo como respuesta a la pregunta: ¿Qué esperas de tu clase virtual en Valores Olímpicos? ¿Qué expectativa tienes?, lo siguiente:

- “Obtener mayores experiencias que pueda aplicar a mi futuro personal y laboral, así como aprender lo máximo posible de la profesora y de las experiencias que nos quiera transmitir, además de aplicar lo mayor posible estos aprendizajes en mi futuro laboral”.
- “Estoy dispuesto a aprender mucho, sé que la virtualidad es un reto difícil para lograr el aprendizaje asumo el compromiso y espero que todo resulte según lo planeado”.
- “Ser un profesional más completo”

- “Aprender, aportar y discutir temas vistos en clase, y aplicarlos en la integralidad de la profesión que estudio”.
- “Profundizar más en el conocimiento de como los valores olímpicos se relacionan con el impacto social, cultural e histórico del deporte con la sociedad y viceversa”.
- “Es una clase muy interesante y divertida, ya que la forma de enseñar que usa la profesora es muy buena, ella nos hace interesarnos de la clase y sus temas, tengo experiencia en el semestre anterior viendo historia con la misma docente y es una persona comprensiva pero también exigente en las tareas y actividades que competen como estudiante”.

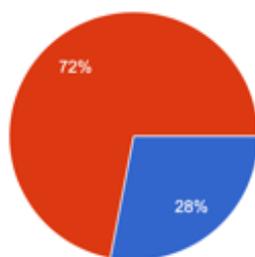
10.3 Anexo 3. Respuestas grupo 3

Recibes tu clase usualmente en
25 respuestas



- computador
- celular
- Tablet
- No dispones de dispositivo y buscas otras alternativas como asistir a salas, desplazarte donde otro familiar o vecino, etc

El dispositivo en que realizas tus clases es
25 respuestas



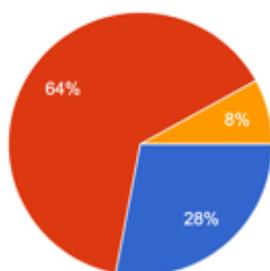
- compartido con más personas
- propio y de uso personal

Dispones de internet para recibir tu clase
25 respuestas



- Sí
- No, compras datos

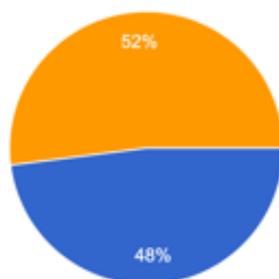
Cómo consideras tu servicio de internet
25 respuestas



- Bueno
- Presenta fallas de conectividad frecuentemente
- Es deficiente
- No hay conectividad

Tienes cuentas en las siguientes redes?

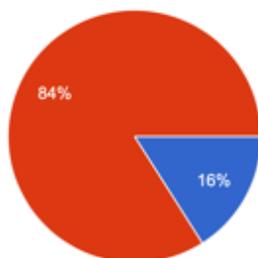
25 respuestas



● Facebook
● Twitter
● Instagram
● Tiktok

Conoces herramientas para hacer podcast?

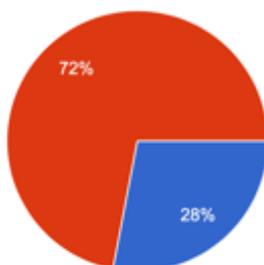
25 respuestas



● Si
● No

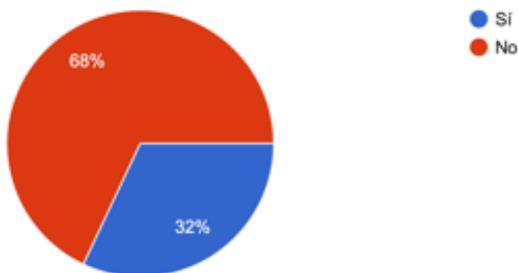
Haz hecho videos en tiktok

25 respuestas



● Si
● No

haz participado en live de instagram?
25 respuestas



Finalmente se obtuvo como respuesta a la pregunta: ¿Qué esperas de tu clase virtual en Valores Olímpicos? ¿Qué expectativa tienes?, lo siguiente:

- “Poder recopilar información que sea de gran interés y aplicarla en mi diario vivir, junto con herramientas que me permitan utilizar no solo en el curso si no también en todos los aspectos. Aprender y absorber todo el conocimiento y experiencias que nos brinda la docente junto con su actitud encantadora que lo transporta a uno, a ciertos lugares que nos plantea”.
- “Que podamos hacer las clases de un modo muy lúdico y diverso con el fin de empaparnos de los valores olímpicos”.
- “Conocer y aportar para la difusión del juego limpio y espíritu de competencia, incentivar y promover mediante los canales de comunicación información que llame masas y haga crecer el deporte”.
- “Aprender por medio de la virtual como los valores utilizados en el deporte pueden cambiar a las personas para tener un futuro mejor”.
- “Espero poder aprender cosas nuevas ademas de que me interesa mucho las nuevas herramientas de educación que utilizará la profe”.

- “Siento que va a hacer super enriquecedora porque el curso de adapto a lo que es tendencia en el mundo, por el manejo de redes se puede construir material para compartir con diferente público, estoy entusiasmada para aprender el manejo por el manejo de podcast”.