

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”

TUMBES



USO DE LA HERRAMIENTA WEB 2.0 PARA MOTIVAR LA PARTICIPACIÓN EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA CON ESTUDIANTES DE 3° GRADO “A” Y “B” DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

“TUPAC AMARU” EN TUMBES EL AÑO 2021

INTEGRANTES:

- **BANCES VARGAS. Jerson Jhamier**
- **CÁRDENAS PANDURO, Frank Jonathan**
- **FALLA ELIZALDE, Hermogenes Antonio**
- **RAMÍREZ ZURITA, Paulo Sergio**

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

Docente Asesor: Prof. Manuel CORDOVA ARENA

TUMBES – PERÚ

2021

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”

TUMBES



**USO DE LA HERRAMIENTA WEB 2.0 PARA MOTIVAR LA PARTICIPACIÓN
EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA A
LOS ESTUDIANTES DE 3° GRADO “A” Y “B” DE PRIMARIA DE LA I.E.**

“TUPAC AMARU” EN TUMBES EL AÑO 2021

JURADO CALIFICADOR

PRESIDENTE DEL JURADO

SECRETARIO DEL JURADO

VOCAL

TUMBES-PERÚ

2021

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA

Los estudiantes del programa de Educación Física del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “José Antonio Encinas”:

Bances Vargas Jerson Jhampier, con DNI N°:

Cárdenas Panduro Frank Jonathan, con DNI N°:

Falla Elizalde Hermogenes Antonio, con DNI N°:

Ramírez Zurita Paulo Sergio, con DNI N°:

Autores del trabajo de Investigación titulada: Uso de la herramienta web 2.0 para motivar la participación en la sesión de aprendizaje en el área de educación física a los estudiantes de 3° grado “A” y “B” de primaria de la i.e. “TUPAC AMARU” en Tumbes el año 2021

Declaramos bajo juramento que:

El trabajo de investigación es de nuestra autoría.

Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado, autoplagiado, total ni parcialmente.

De identificarse la falta de fraude, plagio, o auto plagio, asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestras acciones se deriven sometiéndonos a las normas legales vigentes.

.....
Bances Vargas Jerson J.
DNI N°

.....
Cárdenas Panduro Frank J.
DNI N°

.....
Falla Elizalde Hermogenes A.
DNI N°

.....
Ramírez Zurita Paulo S.
DNI N°

INFORME DEL PROFESOR ASESOR/A SOBRE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Profesor Asesor: CÓRDOVA ARENA, Manuel Yan E.

1.2. Graduandos: Bances Vargas Jerson Jhamier, Cárdenas Panduro Frank Jonathan, Falla Elizalde Hermogenes Antonio, Ramírez Zurita, Paulo Sergio.

1.3. Título del Trabajo: Uso de la herramienta web 2.0 para motivar la participación en la sesión de aprendizaje en el área de educación física a los estudiantes de 3° grado "A" y "B" de primaria de la i.e. "TUPAC AMARU" en Tumbes el año 2021

1.4. Fecha: Tumbes, 7 de marzo del 2022

II. DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.1. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la realización de su Trabajo de Campo: Si (X) No ()

2.2. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la redacción del

Contenido: Si (X) No ()

Redacción: Si (X) No ()

Ortografía: Si (X) No ()

Presentación: Si (X) No ()

2.3. Opinión del Asesor o Asesora:

El Informe de Tesis está listo y revisado para solicitar fecha de sustentación ante la Dirección del IESPP "JAE".

Si (X) No ()

2.4. En caso de contestar No. Indicar si los estudiantes han sido informados de las observaciones que tienen que corregir y/o mejorar. Si () No ()

Firma del Asesor/a

DEDICATORIA

A Aquel que es poderoso para hacer todas las cosas mucho más abundantemente de lo que pedimos o entendemos según el poder que actúa en nosotros, Gracias Señor.

Con mucho cariño, gratitud y amor a nuestros queridos padres y hermanos por brindarnos el apoyo incondicional permanente para la realización de nuestro proyecto de vida.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento a nuestros queridos maestros de Educación Física por sus sabias enseñanzas y valiosos consejos que contribuyeron en nuestro desarrollo profesional. Así mismo a los maestros formadores de esta prestigiosa casa formadora por habernos iluminado el camino con sus sabidurías y así lograr nuestros anhelos; ser profesionales.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	09
ABSTRACT	10
I. INTRODUCCIÓN	11
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
2.1. Formulación del problema	13
2.2 Justificación del estudio	13
2.3. Objetivos	14
• Generales	
• Específicos	

III. MARCO TEÓRICO	15
3.1. Antecedentes del Estudio	15
3.2 Bases Teóricas Científicas	22
3.3. Hipótesis	31
• Variables	
• Indicadores	
IV. METODOLOGÍA	32
4.1. Tipo y diseño de investigación	32
4.2. Variables y Operacionalización	32
4.3. Población y Muestra.	33
4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	33
4.5. Procesamiento y Análisis de Datos	34
4.6. Aspectos Éticos	35
V. RESULTADOS	37
VI. DISCUSIÓN	45
VII. CONCLUSIONES	47
VIII. RECOMENDACIONES	49

ANEXOS

RESUMEN

Este estudio presenta la experiencia sobre el desarrollo de aplicación de la herramienta web 2.0 como una forma de motivación de las sesiones de Educación física que se desarrollaron con los alumnos del 3° “A” y “B” de la Institución Educativa “Tupac Amaru” de Tumbes, este Recurso Educativo Digital nos ayudó a desarrollar nuestro proyecto, en la Institución Educativa.

Se realizó con un enfoque cualitativo y cuantitativo, que consiste en la recolección de datos y un análisis estadístico que permitió describir aprendizajes relevantes generados a partir de este proceso. La ejecución del proyecto consiste en propiciar el uso de las herramientas que ofrece dicha plataforma, como una alternativa de motivación para el trabajo docente con los estudiantes del 3° grado “A” y “B”, por tanto, el análisis de investigación se centra en detallar los avances y las dificultades generadas a partir de la implementación de esta estrategia, de tal modo que permita contrastar la percepción de los participantes sobre la utilidad y calidad de los documentos presentados en este espacio.

Palabra Clave: Motivación para una mejor Educación

ABSTRACT

This study presents the experience on the development of application of the web 2.0 tool as a form of motivation of the physical education sessions that were developed with the students of the 3rd "A" and "B" of the Educational Institution "Tupac Amaru" of Tumbes, this Digital Educational Resource helped us to develop our project, in the Educational Institution.

It was carried out with a qualitative and quantitative approach, which consists of data collection and a statistical analysis that allowed to describe relevant learning generated from this process. The execution of the project consists of promoting the use of the tools offered by this platform, as an alternative motivation for teaching work with students of 3rd grade "A" and "B", therefore, the research analysis focuses on detailing the advances and difficulties generated from the implementation of this strategy, in such a way as to contrast the perception of the participants about the usefulness and quality of the documents presented in this space.

Key Word: Motivation for a better Education

I. INTRODUCCIÓN

Este tema surge a raíz del trabajo remoto a causa de la suspensión de clases presenciales producto de la pandemia del COVID-19

Como practicantes del Instituto Superior Pedagógico “José Antonio Encinas” de la especialidad de educación física estamos convencidos que el aprendizaje en línea aumenta la retención de información y toma menos tiempo, lo que significa que los cambios que ha causado el coronavirus podrían haber llegado para quedarse.

Por esta razón surge la necesidad de conocer en forma óptima la aplicación de actividades a través de los medios audiovisuales que cumplan adecuadamente la función de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que enseñar en tiempos de incertidumbre requiere creatividad y flexibilidad para apoyar a los estudiantes a mejorar los aprendizajes desde el hogar utilizando herramientas virtuales.

Las estrategias educativas desempeñan un rol importante en el proceso didáctico, por lo tanto nos vimos en la necesidad de innovar la enseñanza e ir paulatinamente mejorando el aprendizaje tradicional ya que con la ayuda de los medios audiovisuales los alumnos recibieron clases que están a la vanguardia de la educación y es así que mejoraron su rendimiento académico y estimulando el auto aprendizaje.

La presente investigación, responde a un problema que se evidencia cada día más en el sistema educativo Peruano, pero que en la mayoría de casos no es perceptible debido a los múltiples problemas, como es la falta de uso además del uso inadecuado de la tecnología o en este caso el poco dominio por parte de los padres y docentes de la institución educativa, en muchos casos la falta de una computadora en el hogar, bajo dominio de los medios informáticos, el internet entre otros; donde los docentes y los padres de familia saben poco o nada.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La deserción escolar en el Colegio Túpac Amaru de Tumbes en el año lectivo 2021, es uno de los problemas que se ha evidenciado notablemente y cada vez va en aumento a consecuencia de la crisis sanitaria, cuyos efectos adversos impactaron de manera importante en el sistema escolar que perjudica la eficiencia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Problema por el cual nos interesa, tras haber observado en nuestra labor como practicantes de la especialidad de educación física un alto nivel de ausentismo en los estudiantes del nivel primario.

Por ello, considerando que el aprendizaje es un proceso que se da en interacción con otros, mediante la comunicación, el hacer y la convivencia en comunidad, nuestro trabajo de investigación surge como una propuesta de educación a distancia que se pone a disposición de los estudiantes, los y sus familias a través de estrategias audiovisuales y el internet con el programa 2.0. En este contexto, se han dado algunas orientaciones generales; y, en esta oportunidad, nos dirigimos a la comunidad educativa que atiende al Nivel primario, para brindar estrategias más específicas.

El propósito de nuestro trabajo de investigación es brindar un formato dinámico e interactivo a los alumnos del tercer grado de primaria del Colegio Nacional Túpac Amaru Tumbes con el fin de mejorar las estrategias de Aprendo en Casa y brindar acompañamiento educativo, a los estudiantes y a sus familias durante este tiempo de educación a distancia.

Esta es una gran oportunidad para hacer un trabajo más articulado entre directores, docentes, promotores educativos y familias, así garantizar que las niñas y los niños sigan teniendo oportunidades de desarrollarse y lograr las competencias que por derecho les corresponden en este mundo globalizado.

2.1. Formulación del problema

¿De qué manera la desmotivación influye en el bajo nivel de aprendizaje en los estudiantes de tercer grado “A” y “B” de primaria la Institución Educativa Túpac Amaru de Tumbes 2021?

2.2. Justificación del estudio

La utilización de las TIC hacen que la educación llegue a más personas y de manera más personal y fácil, es decir con el uso de estas tecnologías gana el alumno, gana el profesor y, a la larga, ganará toda la sociedad. Además, se necesita una constante actualización, tanto de los usuarios como de las herramientas.

Esta actualización deberá ser a la luz de los nuevos avances que dan algún beneficio a la educación. El avance de las TICS también ha penetrado en la Educación Física, a pesar de ser una materia con un marcado carácter procedimental, beneficiándose de los recursos que las nuevas tecnologías ofrecen para el aprendizaje de los contenidos propios del área sirviendo en la mayoría de ocasiones de motivador por el uso y las estrategias que puede utilizar el docente. Dentro de estas TICS podemos distinguir entre: aparatos (hardware) y aplicaciones (software). En cuanto a lo que hardware se refiere, la Educación Física se puede beneficiar del uso de distintos aparatos como pulsómetros, gps, pizarras digitales interactivas, pdas, cañones y portátiles.

Por otra parte, en lo que se refiere a software, encontramos distintas aplicaciones desarrolladas para Windows, Lenix (Linux), Android, Symbian, iPhohe SO, o aplicaciones online, con la que podemos desarrollar infinidad de materiales. Además de estos recursos y aplicaciones, no debemos olvidar que el Internet se ha constituido en una fuente de información de una inmensa magnitud, con lo que muchas veces no es necesario desarrollar materiales específicos para trabajar un contenido, ya que existen infinidad de materiales ya desarrollados,

que se pueden utilizar o adaptar a nuestras necesidades. El problema que puede aparecer con los recursos de Internet es cómo buscar esos recursos, y cómo utilizarlos en caso de que Internet no esté disponible en el momento de utilizarlo como se nos ha presentado en muchas ocasiones pero que supimos sacar adelante.

2.3. Objetivos

- **General**

Aplicar estrategias audiovisuales para incentivar la participación en área de Educación Física en los estudiantes de 3º grado “A” y “B” de primaria de la I.E. “Túpac Amaru” Tumbes 2021?

- **Específicos**

- a) Determinar la relación entre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado “A” y “B” de primaria de la I.E. Túpac Amaru Tumbes 2021.
- b) Implementar sesiones de aprendizaje relacionadas con estrategias de enseñanza que capten la atención y participación de los estudiantes.
- d) Evaluar los resultados obtenidos de las actividades programadas

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes del estudio

A nivel Internacional

Higuera A. Elisabeth, 2013 en su tesis titulada: En la senda de la escuela 2.0: de cómo invisibilizar las tecnologías a cómo construir propuestas educativas para el siglo XXI, Universidad de Barcelona. Recuperada de:

<https://www.tesisenred.net/handle/10803/131998#page=1>

Es un estudio de caso colaborativo para reflexionar sobre la educación contemporánea, Durante la elaboración de esta tesis, he llegado a estar presa de la necesidad y del miedo. Ha sido un arduo camino de esfuerzo, ilusión, desesperación, euforia, desmoralización, optimismo...; siempre fluctuante, siempre ambivalente y difícil de acompañar. Pese a la complejidad del proceso, mucha gente ha estado a mi lado y me ha apoyado evitando que fuera a la deriva y facilitándome el llegar a buen puerto. Me gustaría agradecer a todos los que de una forma u otra han hecho posible esta tesis, colaborando, participando,

revisándola, dándome apoyo o simplemente animándome para no perder el rumbo.

Así finaliza esta tesis, valorando las potencialidades del sistema educativo para reformularse e impulsar un camino compartido hacia la senda de la escuela 2.0 desde dentro, desde los centros educativos. Comprender las implicaciones que ha tenido para el profesorado y para el alumnado de esta experiencia el salto a la implementación interdisciplinar y cooperativa, me facilita el poder entender el esfuerzo real que comporta, así como las posibilidades y el reconforte que este cambio puede provocar en esta comunidad de aprendizaje. Finalmente, apuntar que otro tipo de educación sí es posible, con apoyos, con acompañamiento, con motivación, incentivos u otros mecanismos como los que se han propuesto, pero en todo caso, y a la vista de la experiencia descrita, solo puedo concluir parafraseando la afirmación de la Dra. Sancho, “hoy ya es mañana”, y añadiendo que otro mañana es posible si hoy apostamos por la construcción conjunta hacia el horizonte escuela 2.0.

Conclusión

De este estudio de caso se desprenden diversos hallazgos que ofrecen una panorámica del funcionamiento de dicha experiencia, identificándose cinco momentos clave para su óptimo progreso (contextualización, planificación, desarrollo, resultados y evaluación), así como diversos tópicos de interés educativo que se presentan y se abren a discusión, tales como el acompañamiento de las innovaciones, la colaboración entre docentes, la autoría digital del alumnado, el aprendizaje colaborativo, la ruptura de las fronteras espacio-temporales en la educación, así como los retos de la educación para la ciudadanía democrática del siglo XXI, entre otros.

Venegas O. Jessica del C. (2017) En su tesis: Valoración del uso de recursos digitales como apoyo a la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en Educación Primaria, Universidad de Salamanca, España. Bajado de: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/137426/DDOMI_VenegasOrrego.pdf;jsessionid=0DB9D4D965E26DB16D112A0894DDE130?sequence=1

Esta tesis doctoral es una investigación que se enmarca en el contexto educativo, específicamente en la escuela en Educación Primaria. Es una investigación de tipo descriptiva y mixta, y en concreto se ha optado por el estudio de caso. El objetivo general ha sido evaluar un programa de enseñanza de las matemáticas desarrollado en 6º de Primaria, en base a una selección de recursos digitales de calidad, analizando sus implicaciones en el aprendizaje, motivación y satisfacción de los estudiantes. Esta investigación se inicia con una revisión teórica sobre las temáticas relacionadas con el estudio de caso, obteniendo así, los tres capítulos que conforman el de marco teórico: Las TIC en Educación y la escuela del siglo XXI, La integración de las TIC en la educación y la Enseñanza-aprendizaje de las matemáticas con TIC: recursos digitales para Educación Primaria. En el apartado metodológico que explica en detalle el proceso, las fases de la investigación y los instrumentos de este estudio para luego llegar a la recolección y análisis de los datos. El estudio se lleva a cabo en un colegio concertado de Salamanca, con alumnos de 6º de Primaria.

Para la toma de datos se aplica un cuestionario a los alumnos (n= 46) al finalizar el curso académico con el objetivo de conocer la valoración y percepción que tienen sobre el uso del ordenador como herramienta didáctica; además de la actitud hacia las matemáticas y las competencias TIC que tienen adquiridas. Paralelamente, se realiza una autoevaluación (al finalizar cada bloque de contenidos, cuatro en total) para conocer la opinión de los estudiantes en el proceso de aprendizaje con los recursos digitales y recursos TIC en la clase de matemáticas.

También se realizaron 10 entrevistas semiestructuradas a los agentes educativos que participan directamente en el proceso de aprendizaje de los alumnos (Equipo Directivo, Profesores, Padres) En los resultados, se aprecia una valoración positiva de los alumnos con el programa y los recursos digitales, existe una alta motivación por el trabajo en el aula con recursos TIC; manifiestan su afinidad por las matemáticas; y valoran, por sobre todo, que es una disciplina útil para la vida. Además, en las autoevaluaciones, destaca el hecho que algunos de los recursos digitales les ayudan a comprender mejor los contenidos, les permite ejercitar y aclarar dudas y también aprender mejor el tema tratado.

Los alumnos también expresan su gusto para que el profesor de matemáticas siga utilizando recursos TIC en el aula. Entre las conclusiones destaca el que los alumnos valoran positivamente el uso del programa: “Las mates con las TIC en un solo clic” en la asignatura de matemáticas y manifiestan que les gustaría seguir aprendiendo con recursos digitales, con el ordenador y la Pizarra Digital Interactiva (PDI). Mencionan que con estos recursos el aprendizaje es más entretenido y que se sienten motivados a aprender. Palabras clave: TIC en educación, recursos digitales, enseñanza-aprendizaje de las matemáticas, Educación Primaria, escuela digital.

Conclusiones

El aprendizaje de los alumnos en el proceso de esta investigación ha sido medido mediante evaluaciones sumativas durante el curso académico y también con autoevaluaciones aplicadas en esta investigación. Finalmente, lo que se busca es conocer los logros de los objetivos y aprendizajes que ha alcanzado el alumno. Debemos de recordar que los alumnos de nuestro estudio trabajaron sólo una vez a la semana con los recursos de este proyecto y el resto de los días trabajaban con la profesora de matemáticas del colegio.

En las autoevaluaciones de los alumnos, ellos establecen bien la diferencia y así lo indican los resultados, respecto a si comprendieron el concepto, si ejercitan y aclaran dudas y si aprendieron el contenido. En este aspecto la mayor media se obtuvo en la variable “ejercité y aclaré dudas” (0,52). Lo que significa que el alumno reconoce que los recursos digitales fueron un apoyo en su proceso de aprendizaje, específicamente en cuanto a ejercitar y aclarar dudas.

A nivel Nacional

Catuma Q. Edwin W. La investigación titulada: La clase de educación física para estimular el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del cuarto grado del nivel primario en la Institución Educativa N° 40074 “JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO” del distrito de Sachaca Arequipa 2017. Bajado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7645/EDCcaquew.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Se propuso como objetivos verificar si la educación física contribuye a mejorar el aprendizaje de la matemática. Establecer el grado de influencia que poseen los juegos educativos en la enseñanza de la matemática. Proponer un recurso didáctico que permita asimilar, ampliar y reforzar los contenidos matemáticos a través de la asignatura de Educación Física, a los alumnos/as de Educación Primaria. Describir los resultados del aprendizaje de la matemática para determinar el impacto de los juegos educativos en el desarrollo del aprendizaje de la matemática. En los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 40074 “José Luis Bustamante y Rivero”. Corresponde a la investigación pre-experimental, enfoque cualitativo; asumió variables como el juego y la matemática. Corresponde a la metodología cualitativa, específicamente descriptiva.

Las técnicas que se utilizaron fueron la encuesta, la observación y análisis; como instrumentos la encuesta, la ficha de observación y ficha de análisis, con ellas se recogieron información relevante sobre estrategias metodológicas y la matemática. De acuerdo al cronograma se desarrolló el plan pre-experimental. De acuerdo a los resultados, se verificaron algunas dificultades en los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes en el área de Matemática; específicamente en la motivación hacia esta área; dificultades que se atribuyen a que las sesiones netamente dentro del salón de clases, crean un ambiente de stress y que motivan actitudes negativas hacia el área de la matemática actitudes que podrían verse afectadas con la transversalidad de áreas y es aquí donde el área de educación física puede jugar un rol muy importante.

Conclusiones

PRIMERA: El grado de influencia que posee la clase de educación física fue significativo para la enseñanza de la matemática, ya que se pudo evidenciar que la actividad física ayudo a que los estudiantes estén motivados al momento de trabajar las sesiones de matemática.

SEGUNDA: Al proponer un recurso didáctico, nos permitió asimilar, ampliar y reforzar los contenidos matemáticos (a través de las clases de educación física, a las estudiantes del cuarto grado de educación primaria) al motivar y ayudar a la mejorar el aprendizaje de la matemática

CONDORI CH. JESÚS M. (2017) que en su tesis: Actitudes hacia la Educación Física de los estudiantes de la institución educativa secundaria GLORIOSO SAN CARLOS de la ciudad de Puno – 2016, Universidad del Altiplano. Bajado de:

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/3981/Condori_Chino_Jes%C3%BAs_Manuel.pdf?sequence=1&isAllowed=y

La presente investigación tiene como título “Actitudes Hacia la Educación Física de los Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos de la Ciudad de Puno – 2016”, su objetivo general es determinar las actitudes hacia la Educación Física de los estudiantes.

El diseño metodológico corresponde, tipo no experimenta, diseño descriptivo basado en la encuesta y su población está constituida por 1137 estudiantes y luego de aplicar la fórmula de Cochran se obtuvo una muestra estratificada compuesta por 287 alumnos estudiantes del primero al quinto grado. Se tomó a Moreno, J. A.; Rodríguez, P. L. y Gutiérrez, M. (2003). Y su cuestionario Actitudes e Intereses Hacia la Educación Física.

Los resultados muestran que los estudiantes de la IES Glorioso San Carlos de Puno a nivel global tienen una actitud positiva en cuanto a valoración, dificultad, utilidad, empatía y preferencia de la educación física, dado que el 37% están totalmente de acuerdo con la valoración, el 33% algo de acuerdo con la dificultad, 44% de estudiantes están en desacuerdo con la no utilidad, 31% están bastante de acuerdo con la empatía del profesor y la asignatura y finalmente el 29% están totalmente de acuerdo con la preferencia de la educación física.

Conclusiones

PRIMERA: Los estudiantes de la IES Glorioso San Carlos de Puno tienen una actitud positiva referente a la valoración de la educación física, ya que ello se ve reflejado en la tabla 3, dado que el 30% de los estudiantes se encuentran bastante de acuerdo asimismo el 37% de los estudiantes están totalmente de acuerdo.

SEGUNDA: Los estudiantes de la IES Glorioso San Carlos de Puno tienen una actitud positiva referente a la dificultad de la educación física, ya que según la tabla 4, el 26% de los estudiantes se encuentran bastante de acuerdo y el 21%

está totalmente de acuerdo indicando que educación física es fácil a comparación con otras asignaturas.

A nivel Regional.

Durante la indagación de la información para la elaboración de nuestra propuesta de tesis no logramos encontrar tesis o proyectos relacionados con nuestro tema, por lo que creemos que esta propuesta marcara una iniciativa innovadora para ser aplicada en el nivel primario con el uso de herramientas tecnológicas y sus programas asociados en el logro de la mejora de la enseñanza en el área de Educación Física.

3.2. Bases Teóricas Científicas

La deserción Escolar, según Camiso, es el fenómeno masivo que afecta a los niños y jóvenes provenientes de los estratos más bajos de la población y geográficamente se concentran en los cinturones de miseria de las grandes ciudades y en las zonas rurales de bajos niveles socioeconómicos – culturales, además, considera las causas de la deserción estudiantil, se pueden ubicar en dos categorías:

- a) Las inquietudes, que se refieren a los intereses del propio estudiante por asistir a la escuela.
- b) A los impedimentos materiales y físicos que tiene el estudiante para no terminar su ciclo o nivel escolar.

Camiso señala que un factor importante puede ser, la pobreza de estímulos culturales que rodean al desertor, pues las habilidades que se aprenden en la escuela no son comunes en los adultos de la familia, ni de la comunidad, no hay

afinidad entre el lenguaje abstracto de la educación formal y el lenguaje concreto de la vida diaria.

Poco cuenta el desertor con las oportunidades culturales propias de una clase social acomodada, tales como: viajes, espectáculos, abundancia de libros, aprendizaje de otros idiomas o iniciación en las artes, pues cualquier familia urbana se ve en la escuela un mecanismo de movilidad social. Esta situación de pobreza prevalece en las familias más humildes, donde lo más importante es subsistir, según el autor.

El autor señala queel desertor tiene un deseo eficaz de volver a la escuela cuando media, con toda seguridad una experiencia anterior al fracaso, cuando no existe la presión familiar ni las condiciones de vida favorables para ello. Por esto, señala que los impedimentos materiales para seguir en la escuela, el más inmediato y común entre los desertores los constituye la necesidad de trabajar para subsistir.

Además los programas y horarios escolares están diseñados sobre el supuesto de que los padres de los estudiantes tienen cierta holgura económica y por tanto estos pueden dedicar a la escuela las mejores horas del día. También frecuentemente se encuentra dificultades para el aprendizaje que puede estar asociada por una parte a deficiencias nutricionales o falta de cuidados durante la infancia, por otra parte a la inmigración reciente, han hecho perder al desertor el ritmo escolar. Considerando que los elementos de deserción que planteó Camiso, en la Revista Latinoamericana de Educación, son importantes porque las limitaciones económicas familiares que se dan en alguno lugares de nuestro país.

En contraposición, Moreno Bernal (2013) contempla la posibilidad de que no siempre la deserción es una situación desarrollada a raíz de la decisión de una persona, sino que, en ocasiones, es causante del papel ejercido por las

instituciones, que impiden a la población el acceso a la educación, situación común en países en vías de desarrollo.

Para Ortega et al. (2016), el abandono y suspensión de los estudios escolares posteriores se deben a causas familiares, económicas, desmotivación y falta de credibilidad en la escuela, así como falta de centros de estudios superiores en la misma zona. La prevalencia de la deserción depende de factores culturales, de ahí que este fenómeno predomine mucho más en zonas rurales y en poblaciones indígenas.

En algunos países como América Latina, a partir de los 13 años el alumnado empieza a perder las ganas de asistir a la escuela. Incluso, algunos abandonan la enseñanza mucho antes, en la educación primaria (CEPAL, 2007, citado en Román, 2013).

Motivación al aprendizaje

La motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana. El interés por una actividad es “despertado” por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico. Cada vez que aparece una necesidad, ésta rompe el estado de equilibrio del organismo y produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que lleva al individuo a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar la tensión. Una vez satisfecha la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio anterior.

Por tanto, ante una situación dada, la motivación determina el nivel con qué energía y en qué dirección actuamos. Una de las teorías más conocidas sobre la motivación es la que se grafica en la Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow (1956).

Por tanto, ante una situación dada, la motivación determina el nivel con qué energía y en qué dirección actuamos. Una de las teorías más conocidas sobre la motivación es la que se grafica en la Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow (1956). Ésta coloca a las necesidades básicas o simples en la base de la pirámide y las relevantes o fundamentales en la cima; en este sentido, los cuatro primeros niveles son considerados como “necesidades de supervivencia”; al nivel superior lo denominó “motivación de crecimiento”, o “necesidad de ser”. A medida que la persona logra controlar sus necesidades de jerarquía inferior aparecen gradualmente necesidades de orden superior.

Si bien Maslow presenta este orden de prioridad, considerado como el orden normal o lógico, en diferentes etapas de nuestra vida y ante determinadas circunstancias, el orden puede variar; es más, existen casos de personas que anteponen a las necesidades fisiológicas, necesidades de autorrealización.

Aunque la mayoría de los especialistas coinciden en definir la motivación como un “conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta” (Beltrán, 1993; Bueno, 1995; McClelland, 1989, ...), el marco explicativo de cómo se produce la motivación, cuáles son las variables determinantes, cómo se puede mejorar desde la práctica docente, etcétera, son cuestiones no resueltas, y en parte las respuestas dependerán del enfoque psicológico que se adopte.

Para sintetizar los tipos de motivaciones, es necesario considerar las siguientes dimensiones: primero diferenciar entre las internas y las externas; segundo diferenciar entre las positivas y las negativas.

Tanto las motivaciones negativas que tratan de evitar un castigo, perjuicio o daño; cuanto las motivaciones estimuladas desde el exterior que obedecen a recompensas, no persisten. Únicamente la motivación intrínseca, que obedece a motivos internos es sostenible.

Herramientas Digitales

Plataformas virtuales de Aprendizaje

Existen diversas plataformas de aprendizaje o entornos virtuales de aprendizaje. A continuación, presentamos una breve descripción de algunas de ellas, pero también te sugerimos ingresar al internet y acceder a videos que contienen tutoriales sobre su uso.

Edmodo (www.edmodo.com)

Es una plataforma educativa con un funcionamiento muy similar al de una red social. Es posible, dar “Me gusta”, comentar y compartir mensajes tal como se realiza en el muro de Facebook. Debido a ello permite mantener una comunicación e interacción muy activa entre los docentes y los estudiantes, así como con las familias. Edmodo brinda la posibilidad de crear grupos de estudiantes en donde pueden compartir archivos, iniciar debates, entre otros. Además, el docente también puede crear y programar cuestionarios y tareas. Finalmente, es posible subir archivos, compartir enlaces y materiales que apoyen al desarrollo de los aprendizajes.

Google Classroom (<https://classroom.google.com/>)

Es una plataforma educativa con un funcionamiento muy similar al de una red social. Es posible, dar “Me gusta”, comentar y compartir mensajes tal como se realiza en el muro de Facebook. Debido a ello permite mantener una comunicación e interacción muy activa entre los docentes y los estudiantes, así como con las familias. La ventaja de Classroom es que integra varias las herramientas que brinda Google como son Google Docs, Google Slides, Formularios de Google, correo Gmail, entre otras. Para contar con estos beneficios hay que tener una cuenta G Suite para Educación.

Schoology (<https://classroom.google.com/>)

Es una plataforma de aprendizaje virtual orientada a escuelas de Educación primaria, secundaria, educación superior y empresas. Permite a los usuarios crear, dirigir y compartir contenidos y recursos Schoology brinda la posibilidad de crear grupos de alumnos, cuestionarios de evaluación, entrega de tareas, foros de debate, tableros de anuncio, subir recursos propios e incluso vincular recursos externos como Google Drive, Dropbox, Edpuzzle, entre otros. Una ventaja de esta plataforma es que está disponible para dispositivo Android, iOS y Kindle. Además, su interfaz es bastante sencilla e intuitiva.

Moodle (https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle)

Es una de las plataformas más utilizadas en el ámbito educativo. Está diseñada para crear ambientes de enseñanza aprendizaje en línea. Tiene un conjunto de herramientas centradas en el estudiante y se pueden generar actividades que desarrollen el aprendizaje colaborativo, además tiene una interfaz simple, fácil de aprender y usar. Moodle tiene tres roles principales en acciones formativas en línea: alumnos, profesores y administradores.

Uso pedagógico de herramientas para la colaboración (Drive de Google)

Presentamos una potente herramienta gratuita: Drive de Google. Este es un espacio virtual en la nube, que permite guardar diferentes tipos de información como textos, imágenes, videos, entre otros.

Este espacio virtual nos da la opción de crear carpetas, las cuales se pueden visualizar o compartir con otras personas, mediante permisos para ver, editar o comentar. Otra de sus características es que Drive permite crear, colaborar y compartir documentos, presentaciones, hojas de cálculos, formularios, dibujos en línea, con otros. Para acceder a estos servicios es necesario crear una cuenta de correo de Gmail que es a la vez una cuenta de Google. Por ejemplo, se

propone a los estudiantes, realizar un cuento por equipos de trabajo utilizando la herramienta “Documentos de Google”, de esta manera redacten, comparten y colaboran. Es así que se propicia el desarrollo de las competencias: “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” y “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”. Otras actividades para el desarrollo de competencias pueden ser:

Competencias sugeridas: Indaga mediante métodos científicos (Ciencia y Tecnología).

Actividades sugeridas: Los estudiantes crean su portafolio digital y alojan los archivos correspondientes a sus proyectos de investigación para la feria de ciencias.

- Recolecta datos que contribuyen a comprobar o refutar las hipótesis.
- Analiza tendencias o relaciones en los datos

Uso pedagógico de herramientas para la comunicación

¿Alguna vez has realizado una video llamada? ¿Qué herramientas pueden emplearse para este propósito? Te presentamos algunas:

WhatsApp (<https://web.whatsapp.com/>)

Es una aplicación gratuita de mensajería para teléfonos inteligentes y una herramienta muy potente de comunicación. Cuando se dispone de datos o internet es posible enviar y recibir mensajes, imágenes, documentos, ubicaciones, contactos, vídeos y grabaciones de audio. Del mismo modo, realizar llamadas y videollamadas individuales o grupales, entre otras funciones. Con la herramienta de WhatsApp es posible crear un grupo del aula con los padres de familia o apoderados para establecer una comunicación fluida y permanente. En estos grupos se pueden proponer actividades articuladas entre los estudiantes y

las familias, propiciando el desarrollo de competencias comunicativas. A través de ellas es posible desarrollar el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Por otro lado, también se pueden fortalecer las capacidades vinculadas a la competencia digital del estudiante, como “interactúa en entornos virtuales”. Esta se observará cuando participa con responsabilidad y ética con sus pares y el docente, manteniendo vínculos, compartiendo intereses y respetando valores. El docente, en su rol de mediador, aclarará dudas, resolverá las consultas y retroalimentará los aprendizajes

Facebook (<https://www.facebook.com/>)

Es una de las redes sociales más conocidas y utilizadas en el mundo.

A través de ella es posible conectar con amigos, familiares, socios, entre otros. Desde el 2006 se ha permitido crear usuarios en Facebook a personas igual o mayores de 13 años. Facebook, tiene una serie de herramientas como grupos, creación de eventos, notificaciones, Messenger, páginas, entre otros. Estas herramientas permiten motivar y mantener el interés de los estudiantes, ya que es un entorno digital innovador, motivador e interactivo, que facilita la socialización entre pares y el docente. Una de las actividades sugeridas es proponer la creación de una Bitácora digital en un “grupo cerrado” de Facebook. Su característica principal es que permite registrar en tiempo real evidencias sobre la realización de un proyecto, por ejemplo, se pueden recopilar videos, fotos, textos, comentarios, brindando la opción de retroalimentar las publicaciones o avances de los estudiantes. Mediante esta actividad se propicia el desarrollo de las capacidades “Gestiona información del entorno virtual” e “Interactúa en entornos virtuales” de la competencia digital del estudiante. Además, se promueve la comunicación, el trabajo colaborativo, el intercambio de recursos educativos, documentos, productos y evidencias.

Zoom (<https://zoom.us/es-es/meetings.html>)

Es una plataforma que permite realizar videoconferencias, reuniones en línea o chat. Para empezar a usar Zoom, el único requisito es crear una cuenta. En la versión gratuita es posible realizar videoconferencias hasta con 100 personas, pero con un tiempo limitado de 40 minutos. Entre sus ventajas están que permite compartir pantalla, grabar la videoconferencia y acceder a un chat. Es una buena alternativa para realizar reuniones de tutoría con tus estudiantes o padres de familia.

Se puede utilizar Zoom como herramienta para la comunicación síncrona con los estudiantes, a través de reuniones virtuales mediante “videoconferencia”. Esto permite el desarrollo de la capacidad “Interactúa en entornos virtuales” propia de la competencia digital del estudiante. Por otro lado, se recomienda que los padres de familia obtengan una cuenta Zoom para poder gestionar reuniones de equipo entre sus hijos y otros compañeros.

Videos.

Hoy los videos es una de las formas más comunes, que los estudiantes utilizan para aprender, ya sea temas vinculados al ámbito académico o temas relacionados con sus gustos e intereses personales.

Según Viñas (2018) el uso de videos didácticos en el aprendizaje se ha convertido en una nueva tendencia educativa. En este contexto, en algunas regiones de nuestro país, los docentes ya utilizan videos de diferentes formas en sus clases. Por ejemplo, como punto de partida para una sesión o para desarrollar capacidades como el análisis, la síntesis, la reflexión, la argumentación, entre otras. Todo esto se puede potenciar, si a los videos también se les da otro uso.

Según Mosquera (2017), “este formato únicamente supondrá una verdadera transformación si convertimos al alumno en protagonista de su propio aprendizaje, generando contenido y cooperando, de este modo, en el proceso de

enseñanza y aprendizaje de sus compañeros” (párr. 9). En otras palabras, la realización de videos explicativos, creados por los propios estudiantes y dirigidos a sus compañeros los convierte en creadores de contenidos, a la vez que potencia su aprendizaje.

Google Meet

Es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, enfocada al entorno laboral y que sustituye a Google Hangouts.

A diferencia de Hangouts que tenía un uso más general, Google Meet está diseñada para el entorno laboral

Su principal diferencia con otras aplicaciones de la propia compañía como Google Duo es que se trata una aplicación de pago, al contrario que otras aplicaciones como Houseparty, Zoom o la recientemente lanzada Messenger Rooms de Facebook, que también permiten realizar videollamadas gratuitas.

Para acceder a Google Meets basta con acceder a la página meet.google.com o descargar la aplicación de Android. Al entrar en la aplicación, el usuario encuentra una interfaz sencilla, con una página de inicio en la que, a diferencia de Hangouts, no aparece la lista de contactos ni las herramientas, sino un espacio totalmente libre con una ilustración de fondo que cambia aleatoriamente y con una sección en la parte derecha en la que se introducen los códigos de reunión, tal y como se puede apreciar en la siguiente imagen:

3.3. Hipótesis

Con la aplicación de estrategias audiovisuales se mejorará la participación en el área de educación física de los estudiantes del 3 grado “A y “B” de primaria en la I.E. “Túpac Amaru” de Tumbes el año 2021.

- **Variables**

Variable independiente: Aplicación de estrategias (Causa)

Indicadores:

- a. manejo adecuado de los programas en los equipos audiovisuales
- b. operatividad de los tipos de materiales audiovisuales.

- **Variable Dependiente: Mejora de participación (Efecto)**

Indicadores

- a. participación del estudiante
- b. logro de capacidades
- c. capacidad de trabajo en equipo

IV. METODOLOGÍA

El presente capítulo desarrolla el diseño metodológico del estudio realizado, el mismo que pretende dar respuesta a la pregunta de investigación ¿De qué manera se utiliza programa 2.0 como recurso tecnológico para adaptar la propuesta “Aprendo en casa” en una I.E. “Tupac Amaru” del nivel primaria?

A continuación, Las fuentes para el recojo de información, proceso de validación de los instrumentos seleccionados, principios de la ética en la investigación y finalmente una breve descripción del proceso realizado para la organización, sistematización, análisis e interpretación de la información.

4.1. Tipo y Diseño de Investigación

El presente trabajo se desarrolla bajo un enfoque cualitativo; puesto que, se centra en analizar de qué manera se usa un recurso tecnológico dentro de un aula, para esto se recogen datos de los informantes, los mismos que serán descritos, analizados e interpretados de manera holística a partir de la información recopilada en el marco teórico. Hernández, Fernández y Baptista (2014) mencionan que este enfoque tiene un proceso inductivo que se centra en el recojo de información y posterior análisis de esta, logrando obtener conclusiones objetivas.

4.2. Variables y Operacionalización

Aplicación de estrategias

Definición de la variable	Se define a la aplicación de estrategias a aquel proceso que tiene como fin determinar los objetivos en relación a las funciones administrativas (planificación, organización, ejecución y control).
----------------------------------	--

Mejora de participación

Definición de la variable	Refiere la mediación pedagógica del docente en el desarrollo de un clima favorable al aprendizaje, el manejo de los contenidos, la motivación permanente de sus estudiantes, el desarrollo de diversas estrategias metodológicas y de evaluación, así como la utilización de recursos didácticos pertinentes y relevantes. Incluye el uso de diversos criterios e instrumentos que facilitan la identificación del logro y los desafíos en
----------------------------------	--

	el proceso de aprendizaje, además de los aspectos de la enseñanza que es preciso mejorar. (Marco del buen desempeño)
--	--

4.3. Población y Muestra

La población estimada en estos tiempos de pandemia donde se tiene problemas en el registro total de alumnos del nivel primario es de 567 estudiantes.

A nivel de muestra hemos considerado a los estudiantes del 3° grado “A” y “B” que suman un total de 54 estudiantes que se conectaban para la realización del trabajo remoto.

4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos para la recolección de información se seleccionaron teniendo en consideración la pregunta de investigación y los objetivos planteados.

En este sentido, considerando el enfoque metodológico del trabajo, se seleccionó la técnica de la encuesta. A continuación, se presenta un cuadro que sintetiza cómo responde la técnica de recojo de información a los objetivos planteados.

4.5. Procesamiento y Análisis de Datos

Variable Independiente: Aplicación de Estrategias

Cuadro N ° 2 Operatividad de la variable independiente

VARIABLE	CATEGORÍAS Y DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La aplicación de estrategias es aquel proceso que tiene como fin determinar los objetivos en relación a las funciones administrativas como (planificación, organización, ejecución y evaluación).	➤ Proceso	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Objetivos precisados ➤ Elaboración de documentos de gestión ➤ Diseña los parámetros para la evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuesta (técnica) ➤ Cuestionario (instrumento)
	➤ Metodología	➤ Métodos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuesta (técnica) ➤ Cuestionario (instrumento)
	➤ Recursos o materiales didácticos	➤ Material Deportivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuesta (técnica) ➤ Cuestionario (instrumento)
	➤ Documento metodológico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guía ➤ Manual 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuesta (técnica) ➤ Cuestionario (instrumento)

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: Alumnos de Investigación

Variable Dependiente: Mejora su Participación.

Cuadro N ° 3 Operatividad de la variable dependiente

VARIABLE	CATEGORÍAS Y DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Refiere la mediación pedagógica del docente en el desarrollo de un clima favorable al aprendizaje, el manejo de los contenidos, la motivación permanente de sus estudiantes, el desarrollo de diversas estrategias metodológicas y de evaluación, así como la utilización de recursos didácticos pertinentes y relevantes.	➤ Alumnos del 3° grado	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estrategias de Motivación. ➤ Aplicación del programa web 2.0 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Encuesta (técnica) ➤ Cuestionario (instrumento)

Fuente: Encuesta aplicada

Elaborado por: Alumnos de Investigación

4.6. Aspectos Éticos

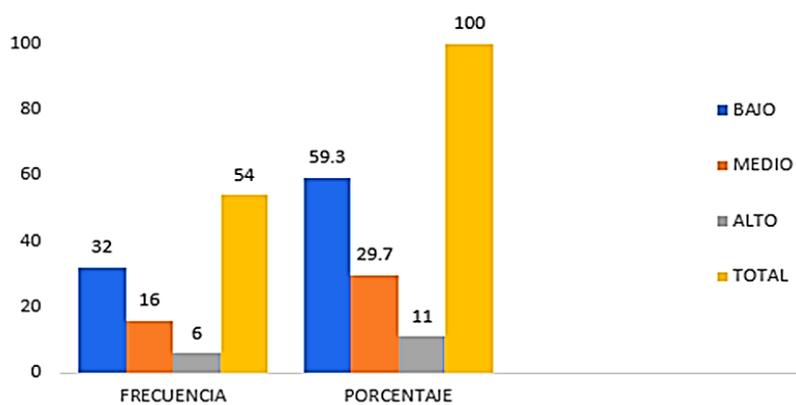
Se contará con la aprobación de recursos humanos y el apoyo de los directivos de la Institución Educativa para realizar la aplicación de la encuesta a los estudiantes del 3° grado; así como la autorización de la Docente de aula para aplicar nuestro proyecto y realizar las sesiones programadas a través del programa APRENDO EN CASA. La participación de cada uno de los involucrados en la investigación será de carácter voluntario y se respetará el derecho a la confidencialidad de los participantes, además de la posibilidad de conocer los resultados personales y grupales. La inclusión de cada participante será respaldada por la explicación y consentimiento informado de los padres de familia que en todo momento nos brindaron su apoyo.

V. RESULTADOS

Encuesta de Entrada

MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE AL INICIO DE LA INVESTIGACIÓN

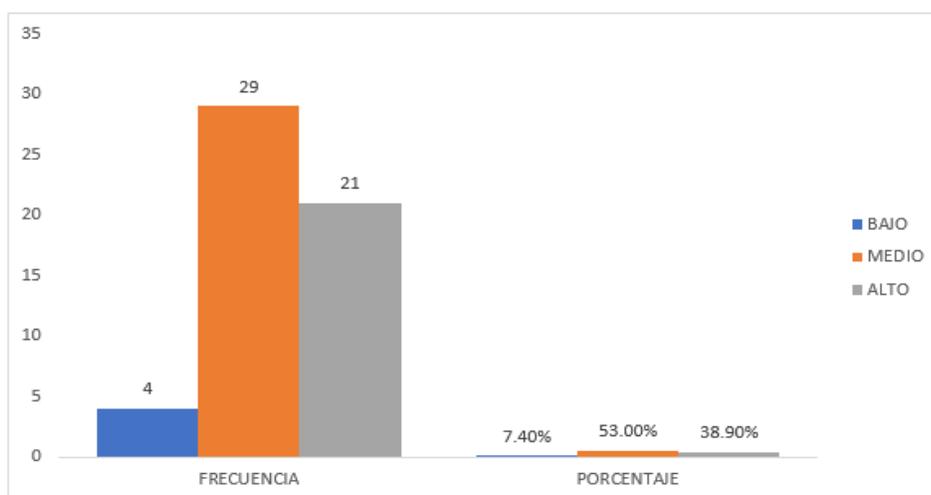
NIVEL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	32	59.3%
Medio	16	29.7%
Alto	6	11.0%
Total	54	100 %



**NIVELES DE MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL 3ER GRADO “A” Y “B”,
SEGÚN RESULTADOS DEL CUESTIONARIO.**

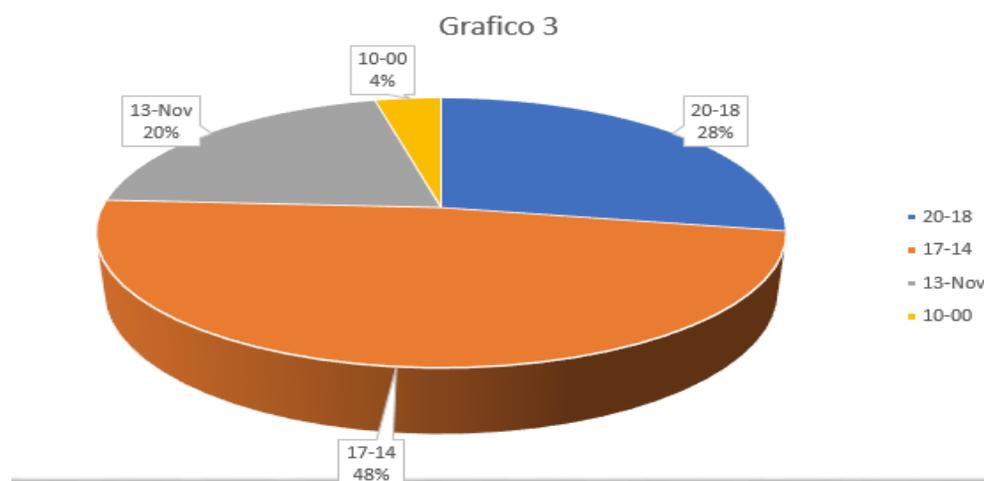
NIVEL	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bajo	4	7,4%
Medio	29	53,7 %
Alto	21	38.9 %
Total	54	100 %

Grafico N° 2



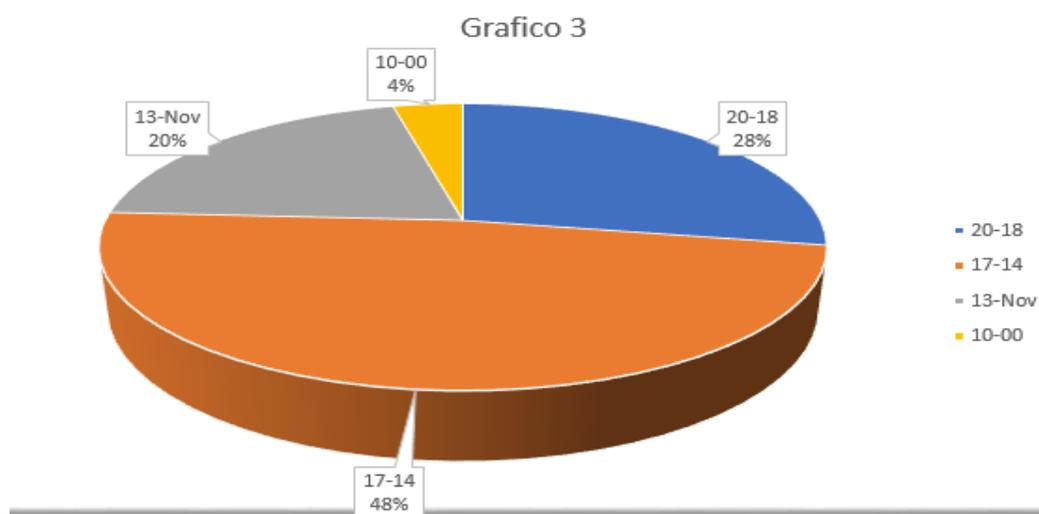
**CALIFICACIONES OBTENIDAS POR LOS ESTUDIANTES EN EL CRITERIO
EXPRESIÓN CORPORAL EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA**

CALIFICACIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
20 - 18	15	27,8%
17 - 14	26	48,1 %
13 - 11	11	20,4 %
10- 00	2	3,7 %
Total	54	100 %



**CALIFICACIONES OBTENIDAS POR LOS ESTUDIANTES EN EL CRITERIO
EXPRESIÓN CORPORAL EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA**

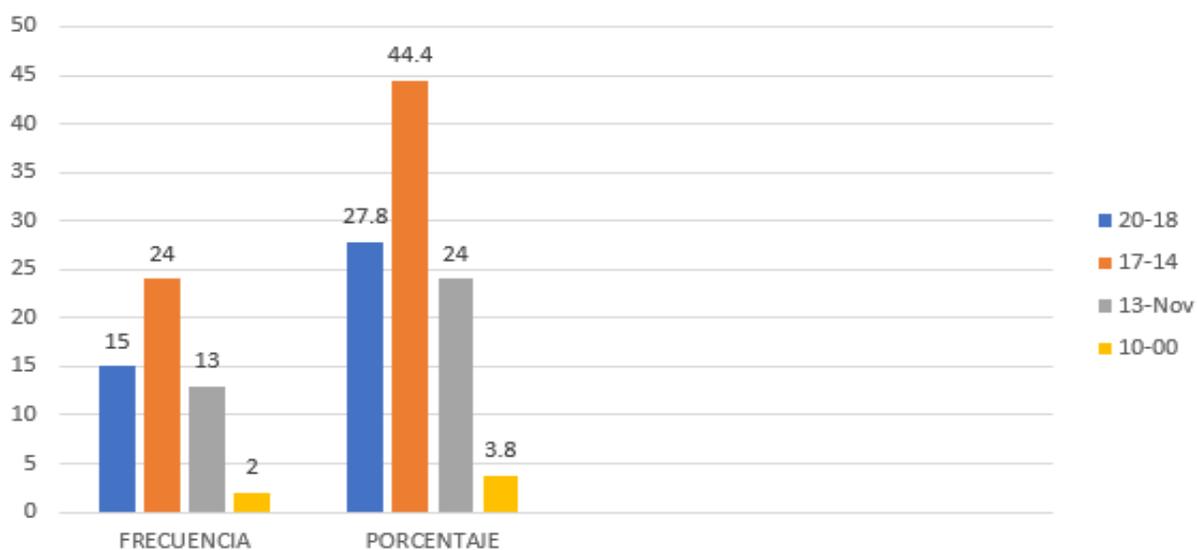
CALIFICACIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
20 - 18	15	27,8%
17 - 14	26	48,1 %
13 - 11	11	20,4 %
10- 00	2	3,7 %
Total	54	100 %



**CALIFICACIONES OBTENIDAS POR LOS ESTUDIANTES EN EL LOGRO DE LA
COMPETENCIA SE EXPRESA CORPORALMENTE DURANTE LA SEGUNDA
UNIDAD DEL 2021.**

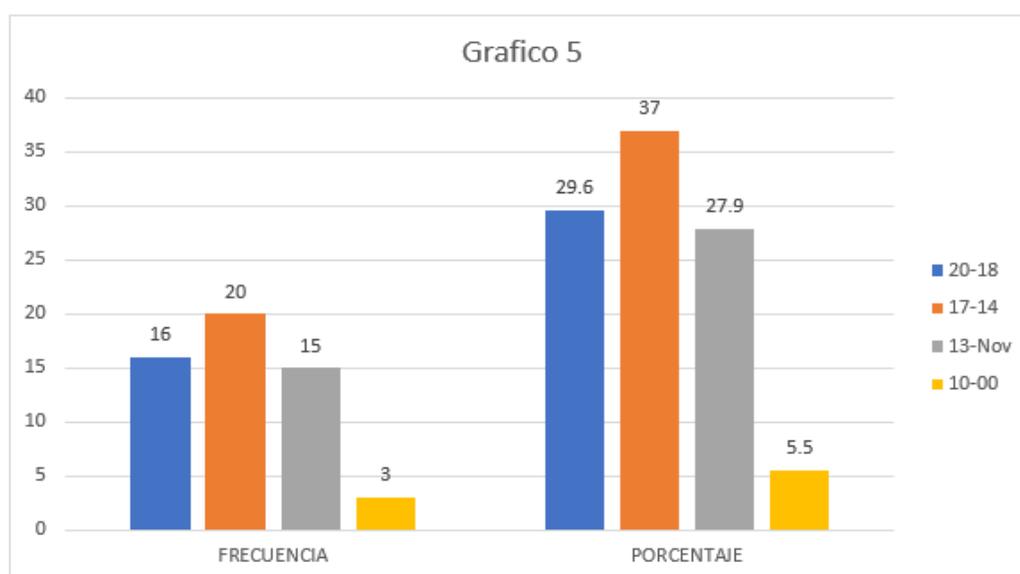
CALIFICACIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
20 - 18	15	27,8 %
17 - 14	24	44,4 %
13 - 11	13	24,0 %
10- 00	2	3,8 %
Total	54	100 %

Grafico 4



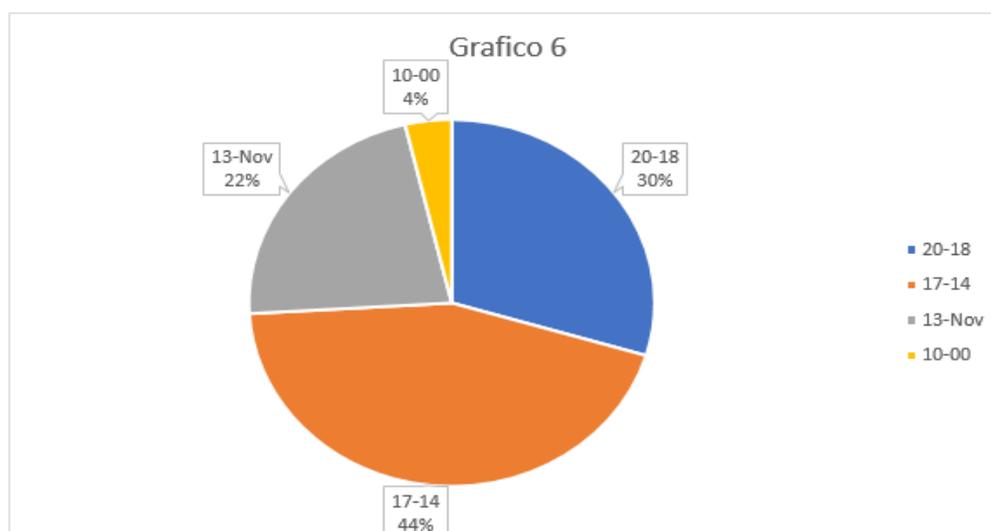
CALIFICACIONES OBTENIDAS POR LOS ESTUDIANTES EN EL LOGRO DE LA CAPACIDAD; COMPRENDE LAS RELACIONES ENTRE LA ACTIVIDAD FÍSICA, ALIMENTACIÓN POSTURA E HIGIENE Y LA SALUD DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA DURANTE LA 2DA UNIDAD DEL 2021.

CALIFICACIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
20 - 18	16	29,6 %
17 - 14	20	37,0 %
13 - 11	15	27,9 %
10- 00	3	5,5 %
Total	54	100 %



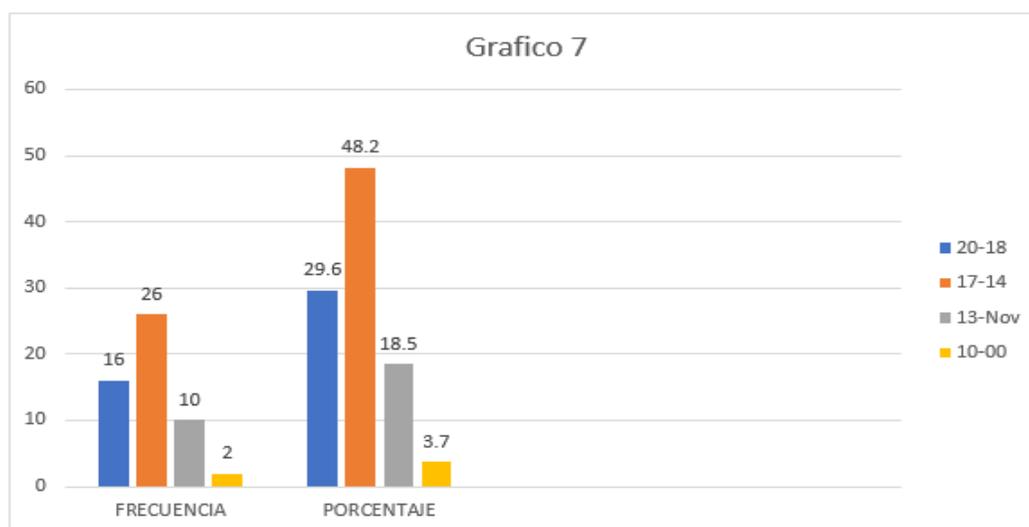
**CALIFICACIONES OBTENIDAS POR LOS ESTUDIANTES EN EL CRITERIO
ACTITUD ANTE ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA 2DA UNIDAD DEL AÑO
2021.**

CALIFICACIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
20 - 18	16	29,63 %
17 - 14	24	44,5 %
13 - 11	12	22,22 %
10- 00	2	3,7 %
Total	54	100 %



PROMEDIOS OBTENIDOS POR LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA, DURANTE EL 2DA SEMESTRE DEL AÑO 2021.

PROMEDIOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
20 - 18	16	29,6 %
17 - 14	26	48.2%
13 - 11	10	18.5 %
10- 00	2	3.7 %
Total	54	100 %



V. DISCUSIÓN

La investigación realizada entre las variables, aplicación de estrategias y mejora la participación en las sesiones de aprendizaje del área de Educación Física de los estudiantes de la institución educativa Tupac Amaru del distrito de Tumbes el 2021 demuestra que: En relación a la hipótesis, podemos afirmar que la aplicación de las herramientas web 2.0 se relaciona de manera directa y significativa con el aprendizaje y la propuesta hecha para las sesiones de educación física y alcanza un nivel aceptable de un 77.8 % de esta manera se observa que existe una semejanza con los resultados de la investigación que lleva por título “Las nuevas tecnologías de información y comunicación en las concepciones de enseñanza y aprendizaje del área de educación física III etapa de educación básica de los municipios” Flores (2009) afirma que, la inclusión de la computadora como un medio o herramienta de ayuda en el desarrollo óptimo de la educación, está generando profundos cambios que incluye las formas de acceder a cualquier información por parte del docentes del área de la educación física, lo que hace necesario considerar el uso integral de la computadora como un elemento a tener

en cuenta en la capacitación actual y futura de los profesores, principalmente en el área de educación física .

Por otro lado el Ministerio de Educación (2008) refiere que, la persona y su desarrollo integral son el centro del proceso educativo, dentro de esta perspectiva la educación física se reconoce como un proceso formativo dirigido al desarrollo de las capacidades físicas, habilidades motrices y deportivas, así como también su aspecto volitivo y todos juntos contribuyen a formar su personalidad; porque es concebida como un Área en la malla curricular, de esta manera podemos apreciar que nuestro trabajo tuvo un resultado positivo ya que al inicio la docente de las aulas 3° “A” y “B” no reportaban la totalidad de alumnos que asistían a las clases y con la motivación de los videos presentados en la web 2.0, la asistencia mejoró y los padres se sintieron también motivados por ese impulso que se dio a través del uso de videos muy llamativos invitando a sus hijos a participar en las sesiones de todas las áreas promovidas por el programa Aprendo en Casa.

VI. CONCLUSIONES

- Con base en el análisis realizado, se puede concluir que durante la pandemia Covid-19, los estudiantes de tercer grado “A” Y “B” de la institución educativa Túpac Amaru mostraron un nivel bajo de motivación al iniciar el año académico el cual fue incrementando con el uso de estrategias de enseñanza aprendizaje la Tabla 1 muestra la frecuencia de los estudiantes que respondieron al cuestionario de motivación y el nivel en el que se ubican en función de sus respuestas.

- Se determinó la predominancia de los niveles medio y alto de motivación de logro en los estudiantes de primer grado “A” y “B” de primaria en Institución Educativa Túpac Amaru. Lo que indica que los estudiantes poseen una favorable percepción de competencia motriz, y un aceptable compromiso con el

aprendizaje, siendo la falta de herramientas y el conocimiento de las mismas una limitante entre los estudiantes.

- Se puede concluir, que al analizar la motivación y desmotivación que presenta los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la Institución Educativa “Túpac Amaru” de Tumbes en la clase de educación física virtual en época de pandemia “COVID 19”, existe una deficiente carga motivacional intrínseca en los estudiantes con ocasión de la falta de estrategias de motivación extrínseca a cargo de los docentes, lo que ha ocasionado diferentes percepciones a favor y en contra de la pertinencia e importancia de la educación física desde la virtualidad. Es necesario entonces, hacer hincapié en que la identificación del estado de ánimo del estudiante en las clases de educación física virtual traza un hilo conductor para el diseño de actividades y ejercicios que generen preferencia en los estudiantes, impregnado una actitud positiva desde la iniciación de las clases y hasta el componente evaluativo, con lo cual se puedan desarrollar de forma adecuada la asignatura de educación física en estos tiempos de aislamiento obligatorio y selectivo en el que se permanecerá por un periodo de tiempo incierto.

VII. RECOMENDACIONES

- Proponer talleres para los padres de familia, en donde se brinden estrategias de apoyo y seguimiento no sólo para la parte académica sino también para que sepan entender, comprender y ayuden a manejar las emociones que puedan presentar los estudiantes en sus hogares producto del stress generado por la crisis sanitaria, permitiendo así un control de la ansiedad.

- Capacitar a los docentes de la institución en el campo del conocimiento de la tecnología para que reconozcan y manejen diferentes herramientas y programas. Y así desarrollar una clase motivadora para los estudiantes a su cargo, a fin de poder prevenir posibles problemas a futuro.

ANEXOS



REGIÓN - TUMBES
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
 INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
 PÚBLICO "JOSÉ ANTONIO ENCINAS"
 TUMBES

Tumbes, 27 de abril del 2021

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°. 033- 2021 - GRT-DRET - IESPP- "JAE"-JUI-DG.

Visto el informe N 005 -2021-GRT-DRET-IESPP" JAE"-JUI presentado por el Jefe de la Unidad de Investigación, dando opinión favorable para la aprobación del Plan de Investigación aplicada.

CONSIDERANDO:

Que, la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior en su artículo 21° sobre procedimientos de titulación, señala que los Institutos y Escuelas establecen en su reglamento los procedimientos y las normas para la obtención de los títulos correspondientes, disposición que es y corroborada en la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, numeral 5.2 requisitos para la obtención del título profesional de Profesor, que en otros exige la sustentación y aprobación de una Tesis.

Que, en el Reglamento Institucional, concordante con la ley N° 30512 Capítulo VIII, referente a la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art.35-1, la investigación y Titulación en los Institutos Pedagógicos, se establece como objetivo fundamental de esta Casa de Estudios, el formar docentes, con una adecuada y competitiva preparación académica, pedagógica, ética e investigativa, que garantice un eficaz, eficiente y trascendente desempeño profesional.

Que, Capítulo VIII, de la mencionada Ley hace referencia de la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art. 35-1, lineamientos sobre investigación aplicada dando pase a la elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación.

Que el Jefe de la Unidad de Investigación considera que el Plan de Trabajo de Investigación, presentado para su aprobación, reúne los requisitos mínimos exigibles en una investigación Aplicada y que es necesaria su aprobación mediante acto resolutivo.

De conformidad con las atribuciones conferidas Por la Ley 30512 y el D.S. 010-2017 MINEDU, y el Reglamento Interno Institucional.

SE RESUELVE:

1°. APROBAR: La ejecución del Plan de Investigación Aplicada titulado: USO DEL PROGRAMA 2.0 PARA MOTIVAR LA PARTICIPACIÓN EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA A LOS ESTUDIANTES DE 3° GRADO “A” Y “B” DE PRIMARIA DE LA I.E. “TUPAC AMARU”

2°. AUTORIZAR, a los estudiantes de Educación Física:

- **Bances Vargas Jerson Jhamier,**
- **Cárdenas Panduro Frank Jonathan,**
- **Falla Elizalde Hermógenes Antonio,**
- **Ramírez Zurita Paulo Sergio**

Para que ejecuten su Plan de Investigación, para que inicie y ejecute su investigación, así mismo cumplan con todas las acciones conducentes a su titulación

3°. RECONOCER: Como docente asesor a Córdova Arena, Manuel:

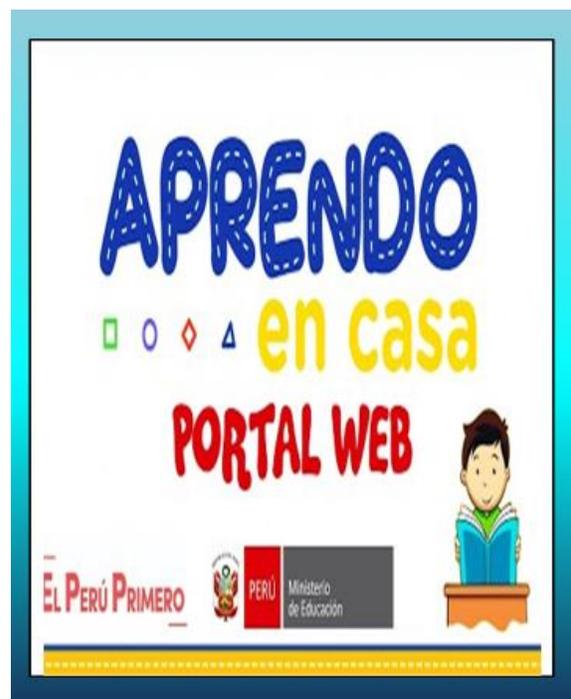
Regístrese, comuníquese y cúmplase.



AAGU. DG. (e) IESPP"JAE"
Norma L. /secretaria.



COORDINACIÓN CON LA DOCENTE DE AULA



ESTRETEGIAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES






INVITACIÓN
A NUESTRA CLASE VIRTUAL

PERÚ Ministerio de Educación

APRENDO EN CASA
TUMBES

TE ESPERAMOS ESTE 7 DE JUNIO

HORA: 10:30 A 12:30 AM
PROFESOR RESPONSABLE
SERGIO RAMIREZ Z.

VIA WHATSAPP

¡NO FALTES!

¡ COSTA, SIERRA Y SELVA CONTIGO PERÚ !

EDUCACIÓN FÍSICA
PROF. SERGIO RAMIREZ

Exploramos y reconocemos las diferentes costumbres de nuestra zona

Reflexionamos los siguientes pasos

Actividad N°1

Actividad N°2

