



Innovación en el área de Educación Física utilizando Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo

Innovation in Physical Education using Google Drive to strengthen collaborative work

-  Balseca Obando, Adrián David¹
<https://orcid.org/0009-0007-6173-1674>
adrian.balseca@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Dr. Andrés F. Córdova
Ecuador
-  Delgado Medranda, Ana Lucía⁴
<https://orcid.org/0009-0009-6876-0501>
lucía.delgado@educacion.gob.ec
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  Palma Apolo, Rafael Alexander²
<https://orcid.org/0009-0004-7419-372X>
rapalmaa@pucesd.edu.ec
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Ecuador
-  Anzules Sánchez, Grace Mercedes⁵
<https://orcid.org/0009-0005-3965-7805>
graceanzules@gmail.com
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Ecuador
-  Guanuche Gualán, Mary Cruz³
<https://orcid.org/0009-0003-1849-8513>
mary30s89@hotmail.com
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga
Vásquez
Ecuador
-  Chela Coyago, Liliana Esther⁶
<https://orcid.org/0009-0009-3968-1871>
liliana.chela@educacion.gob.ec
Unidad Educativa 30 de Julio
Ecuador

¹Autor de correspondencia.

Recibido: 2023-09-15 / **Aceptado:** 2023-10-15 / **Publicado:** 2023-12-30

Forma sugerida de citar: Balseca Obando, A. D., Palma Apolo, R. A., Guanuche Gualán, M. C., Delgado Medranda, A. L., Anzules Sánchez, G. M., & Chela Coyago, L. E. (2023). Innovación en el área de Educación Física utilizando Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(3), 19-33. <https://doi.org/10.69516/ta13hq75>

Resumen:

El presente trabajo tiene como objetivo desarrollar una propuesta de innovación en el área de Educación Física, utilizando Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Las actividades diseñadas se centran en prácticas lúdicas, utilizando las herramientas gratuitas de Google Drive para mejorar la colaboración entre los estudiantes de una Institución Educativa ubicada en el Cantón La Concordia, en la Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador. La metodología empleada para alcanzar los objetivos propuestos sigue un diseño basado en el trabajo colaborativo, incorporando principios de la taxonomía de Marzano y Kendall, bajo un enfoque de aprendizaje autorregulado que fomente el reconocimiento de metas y el establecimiento de sesiones de retención, comprensión, análisis y utilización de los contenidos. Los resultados obtenidos consistieron en cinco sesiones con actividades colaborativas innovadoras que mejoraron las competencias lúdicas de los estudiantes en la asignatura de Educación Física. Como conclusiones, se resalta la importancia del uso de Google Drive en las actividades educativas, ya que contribuye al fortalecimiento del aprendizaje, desempeño y habilidades colaborativas de los estudiantes. Además, esta propuesta demuestra cómo la integración de herramientas tecnológicas puede facilitar un desarrollo educativo adaptado a las necesidades actuales de los estudiantes, promoviendo la interacción, la cooperación y la mejora continua en su proceso de aprendizaje. El uso de estas herramientas también favorece el desarrollo de competencias digitales, esenciales en el contexto educativo moderno.

Palabras clave: Aprendizaje colaborativo; Enseñanza de Educación Física; Google Drive; Innovación tecnológica.

Abstract:

The objective of this work is to develop an innovation proposal in the area of Physical Education, using Google Drive to strengthen collaborative work in students of the ninth year of General Basic Education. The activities designed are focused on playful practices, using the free tools of Google Drive to improve collaboration among students of an educational institution located in the Canton La Concordia, in the Province of Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador. The methodology used to achieve the proposed objectives follows a design based on collaborative work, incorporating principles of Marzano and Kendall's taxonomy, under a self-regulated learning approach that promotes the recognition of goals and the establishment of retention sessions, understanding, analysis and use of content. The results obtained consisted of five sessions with innovative collaborative activities that improved the students' ludic competencies in the subject of Physical Education. As conclusions, the importance of the use of Google Drive in educational activities is highlighted, since it contributes to the strengthening of learning, performance and collaborative skills of students. In addition, this proposal demonstrates how the integration of technological tools can facilitate an educational development adapted to the current needs of students, promoting interaction, cooperation and continuous improvement in their learning process. The use of these tools also favors the development of digital competencies, essential in the modern educational context.

Keywords: Collaborative learning, Physical Education teaching, Google Drive, Technological innovation.





1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se ha desarrollado con vista objetiva al mejoramiento de la enseñanza aprendizaje en los estudiantes, a través de la tecnología y en torno al conocimiento de disciplinas deportivas que se pueden innovar con estrategias de preparación hacia el estudiantado. Según Garay (2012) el uso de las TIC en educación permite que el estudiantado se apropie de los conocimientos en forma diferente a la tradicional. Es este sentido, las herramientas de Google se convierten en los medios eficaces del aprendizaje de la asignatura de Educación Física, siendo el docente un mediador entre los aprendizajes, los contenidos y las TIC.

Según Huilcapi et al. (2020) se requieren recursos tecnológicos para llevar a cabo el proceso de intercambio de información entre docentes y estudiantes, lo cual reitera la importancia de la inclusión de las herramientas digitales en educación. Para Pinos-Coronel et al (2020) el uso de las TIC desarrolla la actividad en el estudiante como ente constructor de su aprendizaje, llegando incluso a resolver problemas. Así, el interés responde a la innovación del uso de herramientas pedagógicas educativas que actualmente se necesitan en el Área de Educación Física de forma distinta a la tradicional y que provoque el mismo o mayor efecto de interés en el aprendizaje de los estudiantes.

Según Sospedra et al. (2021) el empleo de recursos informáticos en EF despliega el trabajo en conjunto y un espíritu colaborador. En consecuencia, los estudiantes desarrollarán un ambiente innovador y colaborativo. Abio (2017) enfatiza que no existen muros para aprender hoy en día con tantas posibilidades tecnológicas; es por esto que existe una gran motivación por diseñar actividades que plasmen la práctica innovadora educativa de la mencionada asignatura.

La propuesta de innovación tecnológica se realizará en una Unidad Educativa donde se evidencian problemas como la carencia de utilización de herramientas tecnológicas de Google en la educación, desconocimiento del tipo de herramientas tecnológicas colaborativas y desinterés en el trabajo colaborativo de la práctica de Educación Física. El desconocimiento del uso de las TIC por parte de los docentes afecta la actitud frente a ella (Pinos-Coronel et al., 2020) y aunque es importante la cantidad de información que existe en la web para prepararse en materia de innovación educativa, la verdad es que muy pocos se han interesado por una verdadera capacitación, preparación y ejecución a través de la práctica en la enseñanza para que los estudiantes conozcan y pongan en práctica estas herramientas en su vida estudiantil, familiar y en la sociedad. En un estudio realizado por Menescardi et al. (2021) se demuestra que los docentes de EF aún no explotan las posibilidades de las herramientas informáticas.

Las herramientas tecnológicas han simplificado la planificación docente y consentido un aprendizaje divertido (Paucar, 2021); es por esto que se ha mirado al uso de Google Drive como un medio de fortalecimiento educativo en esta asignatura para lograr una nueva era de mejoramiento tecnológico no solo individual sino colaborativo. Huilcapi et al. (2020) consideran que mediante el uso de las herramientas de Google se crea, edita y accede a información, logrando resultados excelentes en la enseñanza aprendizaje; en este sentido, urge la presente propuesta que apoya a una de las partes más importantes en la vida de los adolescentes de noveno año, la misma que es el uso de Google Drive como herramienta colaborativa digital en la





educación. Además, las herramientas Google aportan facilidad de acceso a todos los niveles de educación (Abio, 2017).

Según Drubich y Culzoni (2017) las herramientas para el trabajo colaborativo destacan la construcción colaborativa del conocimiento. Es prominente el uso de medios que ayuden y fortalezcan el trabajo de la enseñanza y aprendizaje colaborativo, según Cortés-Ríos (2018) la colaboración en el ámbito educativo permite que los estudiantes aprendan interactivamente para alcanzar un fin en común. El desarrollo de la tecnología no debe ser ajena al sistema educativo en todo lo referente a la comunicación, interacción y acceso a la información (Tobar et al., 2017). Los cambios digitales constantes requieren una capacidad de adaptación e innovación por parte de toda la comunidad educativa (Allueva y Alejandre, 2017).

Las herramientas de Google facilitan el aprendizaje colaborativo mediante la disposición de diversos recursos online que captan la atención de los estudiantes por ser innovadores y adaptados a sus necesidades (Zambrano, 2015). Google permite crear un campus virtual de interacción entre educadores y educandos (Valdivia, 2022), que hace posible la virtualidad junto a todas las herramientas que ofrece a la instrucción.

Según Cañizares y Carbonero (2018) la Educación Física está inmersa en los programas digitales que admiten la interacción, ejecución de ciertas tareas y comunicación a cualquier hora del día. Las estrategias que brindan un apoyo lúdico importante como las herramientas de Google han ayudado a involucrar la interactividad de forma innovadora; además, es conveniente el uso de la tecno-pedagogía para amparar el aprendizaje de EF (Díaz et al., 2020).

Los nuevos tiempos digitales exigen un cambio de vida y competencia profesional (Aretio, 2019). Con base en esto, a lo largo del presente trabajo se encontrará información sobre la implementación de Google Drive en el Área de Educación Física y actividades diseñadas con éstas herramientas siguiendo la metodología del trabajo colaborativo. La colaboración establecida mediante las herramientas tecnológicas eleva los resultados de satisfacción emocional en el aprendiz (Hernández-S1ellés, 2021) y es justo aquí donde se deben aplicar los procesos del trabajo colaborativo mediante las plataformas tecnológicas. Según Lizcano-Dallos et al (2019) la interacción que se ejerce en forma colaborativa permite un aprendizaje enriquecedor. Así, el aporte del presente estudio permitirá construir grandes conocimientos tecnológicos modernos que beneficien la práctica educativa colaborativa y mejore la calidad de educación.

Los resultados que se esperan conseguir se enfocan en obtener un conocimiento pleno sobre las herramientas tecnológicas de Google que fortalecen el trabajo colaborativo en el Área de Educación Física entre los estudiantes de noveno año de la institución, esto como base de la implementación tecnológica efectuada mediante actividades innovadoras para las clases de Educación Física.

2. MATERIALES Y MÉTODOS

El Ministerio de Educación (2016) en la malla curricular educativa, con respecto a la carga horaria de Educación Física en Básica Superior, establece 5 horas pedagógicas semanales, las





mismas que deben ser trabajadas en forma técnica y ética mediante la usanza de recursos multimedia y TIC. La presente propuesta de innovación en el ámbito educativo implica una metodología de aprendizaje colaborativo, mediante la realización de grupos digitales de trabajo, donde se utilicen herramientas de Google Drive como medios digitales para desarrollar las diferentes temáticas y actividades del área de Educación Física.

Se realizaron grupos de trabajo homogéneos conformados por cinco estudiantes, los mismos que aplicarán principios colaborativos siguiendo la taxonomía de Marzano y Kendall, en donde se motiva a los discentes mediante un aprendizaje autorregulado de reconocimiento de metas y luego se establecen sesiones de retención, comprensión, análisis y utilización (Gallardo, 2009). En cada sesión, los estudiantes tendrán asignados los roles de coordinador, secretario, encargado, investigador y evaluador, los mismos que serán rotativos al cambiar de actividad.

3. RESULTADOS

El presente proyecto se propone al noveno año de Educación General Básica, con objetivos curriculares que han sido seleccionados del Currículo Priorizado que proporcionó el Ministerio de Educación (2021) y serán aplicados al inicio del año lectivo 2024 - 2025, en el bloque curricular uno correspondiente a las prácticas lúdicas de la asignatura de Educación Física; consta de cinco sesiones de enseñanza y aprendizaje colaborativo mediado por tecnologías aplicadas a la educación, las mismas que se detallan a continuación en la tabla 1.

Tabla 1

Cronograma de sesiones

N° Sesión	Contenidos curriculares	Tiempo	Mayo			Junio	
			13	20	27	03	10
1	El origen de los juegos lúdicos	45 min	X				
2	Beneficios de las prácticas lúdicas en adolescentes	45 min		X			
3	Características de los juegos lúdicos	45 min			X		
4	Prácticas de los juegos lúdicos desde la familia	45 min				X	
5	Rescatando la tradición de los juegos lúdicos en las generaciones	45 min					X

Para una mejor apreciación de las diferentes actividades se han realizado las siguientes tablas, en donde se detallan los contenidos, objetivos curriculares, competencias, actividades metodológicas, recursos digitales, criterios de evaluación y tiempo de duración.

Tabla 2

Planificación de sesión 1

Sesión N° 1
Contenido: El origen de los juegos lúdicos
Objetivo: Participar autónomamente en prácticas corporales (lúdicas, expresivo-comunicativas) que contribuyan a mejorar las habilidades y destrezas motrices, teniendo consciencia de sus capacidades motoras para una práctica segura y saludable de acuerdo a sus necesidades y a las colectivas, en función de las prácticas corporales que elijan.





Competencias: Razonamiento, participación en prácticas corporales y reconocimiento de orígenes lúdicos.	
Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
<p>RETENCIÓN</p> <p>El docente dará la bienvenida y comentará una anécdota que vivió en su infancia con respecto al tema que se va a analizar, logrando así captar una mayor atención donde los estudiantes sean los que puedan ir descifrando el tema que se va a tratar. Se planteará una actividad en la herramienta de JAMBOARD, donde los estudiantes compartirán diferentes opiniones de lo que corresponde al descubrimiento que dejaron nuestros ancestros en orígenes de los juegos lúdicos.</p> <p>https://jamboard.google.com/d/1v82-5jcZUfLFK0bjpMrKnGtHmOvUgRrmMZA-a1iegKU/edit?usp=sharing</p>	10 min
Actividades de desarrollo	
<p>COMPRENSIÓN</p> <p>Los estudiantes van a trabajar observando un video de conocimiento de los juegos más populares a lo largo de la historia, donde compartirán diferentes criterios personales al momento de visualizar los juegos más practicados enmarcándose en la destreza a desarrollar teniendo conciencia de las capacidades motoras que se puede desarrollar, practicándolos de manera segura y saludable.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=aXJhbUzflnc</p> <p>Luego razonarán en grupo sobre cada uno de los juegos populares que fueron creados y descubiertos por nuestras raíces, y cada líder será quien explique las ideas del grupo.</p>	10 min
<p>ANÁLISIS</p> <p>Los estudiantes responderán a un formulario de Google, donde comprobarán su conocimiento de los juegos populares más conocidos por sus raíces antiguas, los estudiantes deberán sincerarse a la hora de llenar la actividad mencionada del reconocimiento de orígenes lúdicos.</p> <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScPeuSpES64UXJOtvAE6xh_INZzWD9_CXQ4UzQkTB2120hX3g/viewform?usp=sf_link</p>	15 min
Actividades de cierre	
<p>UTILIZACIÓN</p> <p>Los estudiantes realizarán el juego lúdico llamado “Las frutas rodantes”, el docente explicará el juego haciéndole saber la importancia de trabajar colectivamente para que el equipo gane: se iniciará clasificando en dos equipos, el equipo A será quien sea la fruta de la manzana y el equipo B será el equipo de las peras, todos los estudiantes tendrán que ponerse de pie tras sus pantallas del dispositivo, el docente narrará una historia donde mencione en la historia el nombre de manzana o pera, si en la historia sale el nombre de la fruta manzana el equipo de las manzanas tendrá que dar una vuelta en su lugar y levantar su mano izquierda, si algún participante se equivoca no acumulará puntuación, el docente seguirá contando la historia y mencionará el nombre de la fruta pera, el equipo de las peras tendrá que dar dos vueltas y levantar su mano derecha, en caso de fallar y no cumplir con las indicaciones no acumulará el punto, el juego se realizará hasta acumular 5 puntos, el equipo que pierda tendrá que realizar 30 sentadillas en su lugar y el equipo ganador recibirá una insignia de un trofeo en el link de Jamboard, por haber cumplido y participar autónomamente las prácticas corporales y lúdicas donde desarrollaron sus habilidades y destrezas de manera satisfactoria.</p>	





<https://jamboard.google.com/d/1mtYLyK2g2wUZ77V6zjOXxLOM3ArLcLfwMo-KPYAOplE/edit?usp=sharing>

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios
DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Jamboard, YouTube, Documentos y Formularios.
PERSONALES: Docentes y discentes

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.
Organización de las actividades en el portafolio digital.
Resolución total de las actividades grupales.
Comprensión activa del contenido curricular.
Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 3

Planificación de sesión 2

Sesión N° 2

Contenido: Beneficios de las prácticas lúdicas en adolescentes
Objetivo: Experimentar los beneficios que aportan los aprendizajes en Educación Física para el cuidado y mejora de la salud y bienestar personal, acorde a sus intereses y necesidades.
Competencias: Argumentación y experimentación de beneficios de las práctica lúdicas.

Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
RETENCIÓN El docente dará la bienvenida y brindará un pequeño mensaje de la importancia de practicar juegos populares; además, proyectará una imagen del juego de la rayuela utilizando la herramienta Documentos de Google. Los estudiantes escribirán sus nombres y argumentarán los beneficios que aporta la práctica de los juegos lúdicos en la niñez, escribirán sus experiencias y cómo disfrutaron de este juego al practicarlo con sus amigos. https://docs.google.com/document/d/1pk0FbU--6uluz0nGz3lAupqzJrhNjAcU405slmSy3fg/edit?usp=sharing	10 min
Actividades de desarrollo	
COMPRENSIÓN Los estudiantes observarán un video de YouTube, el mismo que hablará sobre la experiencia de revivir los juegos y la importancia de practicar cada uno de los juegos populares y lúdicos, también los beneficios que brindan cada uno de ellos en los niños y adolescentes. Se abrirá un debate sobre los beneficios que brindan los juegos y cada uno de los grupos de estudiantes tendrán que participar y aportar sus conocimientos en el debate. https://www.youtube.com/watch?v=KKcyXJXl4lY	10 min
ANÁLISIS Los estudiantes ingresarán al enlace de una presentación de Google donde analizarán los beneficios de practicar los juegos lúdicos en el área de Educación física; luego completarán un organizador gráfico sobre tema. https://docs.google.com/presentation/d/1mVlnJ9ydKvgvYk_QAI1eCTsRltckkCqF/edit?usp=sharing&ouid=110252470288882002949&rtpof=true&sd=true	15 min
Actividades de cierre	
UTILIZACIÓN	





Los estudiantes realizarán el juego lúdico de la OCA de una manera innovadora; para ello, deberá formar grupos de cinco estudiantes, ingresar a un enlace que está dentro del Documentos de Google, allí deberán realizar la práctica de tres juegos que les saldrán en la ruleta aleatoria, luego comentarán sus experiencias y escribirán los beneficios que aportaron la práctica de los juegos a la salud, en sus aprendizajes y bienestar en sus cuerpos.

<https://docs.google.com/document/d/1iqo49vvHjAjl0SFqjVOOr7oQYhryzXwzeINXulPjwbY/edit?usp=sharing>

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios.

DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Documentos, Jamboard, Presentaciones y YouTube.

PERSONALES: Docentes y discentes.

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.

Organización de las actividades en el portafolio digital.

Resolución total de las actividades grupales.

Comprensión activa del contenido curricular.

Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 4.

Planificación de sesión 3

Sesión N° 3

Contenido: Características de los juegos lúdicos

Objetivo: Reconocer y valorar los sentidos y significados que se construyen y se transmiten, mediante las prácticas corporales en diversas culturas.

Competencias: Razonamiento, planteamiento y comunicación.

Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
RETENCIÓN El docente dará la bienvenida y proyectará un video de YouTube donde se menciona el proceso de superación en la vida cotidiana y la pasión en los deportes. Luego los estudiantes darán un comentario sobre el valor de superación en nuestras vidas para llegar al éxito. https://www.youtube.com/watch?v=NMnCY5INhul	10 min
Actividades de desarrollo	10 min
COMPRENSIÓN Los estudiantes ingresarán al enlace de la herramienta Jamboard para observar una frase motivadora de superación en la práctica deportiva, tendrán que leerla, analizarla y luego escribir sus reflexiones grupales. https://jamboard.google.com/d/1nXyU-qezOV0qs7G_otX2PEo6oPo0WbczGeubfd-f7fs/edit?usp=sharing	10 min
ANÁLISIS Los estudiantes ingresarán al enlace de un documento de Google para conocer las características de los juegos lúdicos más populares, luego el docente brindará un análisis sobre la importancia del trabajo colaborativo para relacionarse entre compañeros y que comprendan el arte lúdico y la motivación que existe al jugar en equipo. Después, los	





estudiantes aplicarán sus conocimientos de las tradiciones, culturas y la práctica de los juegos lúdicos desde la infancia hasta la adolescencia respondiendo las preguntas de la herramienta Quizizz que están en el enlace ubicado dentro del documento de Google, logrando así enfatizar la teoría con la práctica y fortalecer los conocimientos del aprendizaje práctico.

15 min

https://docs.google.com/document/d/13A0CkfcvOe0DDMKPGP2gKvW_fCfXWDXeivZ5EMBI4fY/edit?usp=sharing

Actividades de cierre

UTILIZACIÓN

Los estudiantes ingresarán a una presentación de Google en donde tienen que dar clic en un enlace de video para visualizar los diferentes tipos de juegos de nuestras culturas que son los más practicados en nuestro país. Luego de valorar el significado especial que tienen las características de los juegos lúdicos, deberán plantear un juego lúdico de los que aparecen en el video, tendrán que utilizar la imaginación para escoger un juego lúdico que les guste y así elaborarlo con materiales de reciclaje del medio que sean elementos sencillos y de fácil uso en el desarrollo del juego escogido, practicarán en grupos ubicando diferentes tipos de reglas en el juego seleccionado y darle un sentido de recreación al transmitir la práctica corporal en el cuerpo humano. Por último, deben escribir sus experiencias de haber practicado el juego entre compañeros, amigos y familiares.

https://docs.google.com/presentation/d/1VuRieLGBfmX7-IIIBX_QHIQ8o6-iFkWqzd5sGzLKK1Q/edit?usp=sharing

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios.

DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Documentos, Jamboard, Presentaciones y YouTube.

PERSONALES: Docentes y discentes.

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.

Organización de las actividades en el portafolio digital.

Resolución total de las actividades grupales.

Comprensión activa del contenido curricular.

Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 5

Planificación de sesión 4

Sesión N° 4	
Contenido: Prácticas de los juegos lúdicos desde la familia	
Objetivo: Distinguir las diferencias individuales y culturales presentes en el colectivo, para construir espacios de consenso que le permitan participar en diferentes prácticas corporales.	
Competencias: Argumentación, comunicación y participación activa.	
Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
RETENCIÓN	10 min
El docente dará la bienvenida y dialogará sobre cómo poder ir más allá venciendo sus temores, miedos y fracasos. Luego, se proyectará un video de motivación y los estudiantes darán en grupos sus reflexiones.	





<https://www.youtube.com/watch?v=Q-SEaqvjNms>

Actividades de desarrollo

COMPRENSIÓN

10 min

Los estudiantes deberán analizar el texto “El poder de la actitud en el ámbito deportivo” del documento de Google. Luego se comunicarán en grupos y escribirán cómo engrandecer la actitud colectiva en la práctica deportiva; logrando así, tener una participación activa entre pares expresando sus comentarios y experiencias.

https://docs.google.com/document/d/1k_lofICZWx47bUrAesgTV56axZDPj02kTqCKsi4dlrU/e_dit?usp=sharing 10 min

ANÁLISIS

Los estudiantes ingresarán al enlace de la presentación de Google y allí darán clic en el enlace de un video para observar los juegos lúdicos en familia, donde podrán apreciar el juego “el navegador” y diferentes tipos de juegos individuales y colectivos de raíces culturales de nuestro país. Luego realizarán un análisis y argumentarán en forma escrita sobre los materiales, la coordinación, la motricidad, la práctica corporal, los desplazamientos y las personas con quienes pueden practicar este juego en su hogar, haciendo énfasis en la manera correcta de invertir su tiempo libre en época de pandemia con la inclusión y participación de la familia.

15 min

<https://docs.google.com/presentation/d/1r8AFa2tD7VqeUZc5PNwYmcDzOU8dDBCx/edit?usp=sharing&ouid=110252470288882002949&rtpof=true&sd=true>

Actividades de cierre

UTILIZACIÓN

Los estudiantes construirán un juego de Twister utilizando material de reciclaje que tengan en casa y luego jugarán en un espacio de consenso que destinarán para incluir a la familia. Después, escribirán en la herramienta de Jamboard sus reflexiones y experiencias vividas de manera activa al realizar la actividad.

<https://jamboard.google.com/d/1fQ7vJiG6taW2zqe5HCshOmF7jTqHrugdo3uBITTna9c/edit?usp=sharing>

Recursos

MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios.

DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Documentos y Jamboard

PERSONALES: Docentes y discentes.

Criterios de evaluación

Participación colaborativa.

Organización de las actividades en el portafolio digital.

Resolución total de las actividades grupales.

Comprensión activa del contenido curricular.

Utilización de medios digitales en forma responsable.

Tabla 6

Planificación de sesión 5

Sesión N° 5

Contenido: Rescatando la tradición de los juegos lúdicos en las generaciones

Objetivo: Participar en prácticas corporales de manera democrática, segura y placentera, con la posibilidad de crearlas y recrearlas no solo en el ámbito de las instituciones educativas.





Competencias: Razonamiento, argumentación, representación y participación recreativa	
Actividades metodológicas	Tiempo
Actividades de inicio	
<p>RETENCIÓN</p> <p>El docente dará la bienvenida y comentará una reflexión sobre el camino al éxito. Los estudiantes observarán un video sobre el trabajo en equipo, razonarán y compartirán sus opiniones sobre la importancia del trabajo colaborativo, logrando que su equipo de trabajo pueda contagiarse de la madurez para cumplir las metas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p4MMuesoseI</p>	10 min
Actividades de desarrollo	
<p>COMPRENSIÓN</p> <p>Los estudiantes deberán leer y analizar la información “Los valores de los juegos en los niños y adolescentes” en la herramienta presentaciones de Google, luego compartirán de forma argumentada sus ideas en grupo sobre cómo rescatar las costumbres de los juegos lúdicos en las Instituciones educativas y en los hogares como parte de la herencia que nuestros ancestros han dejado a través del tiempo.</p> <p>https://docs.google.com/presentation/d/1_rj8Tg9ADlqvBYoeHj8y0hQxfx27dLyKV/kz6GBi4k5E/edit?usp=sharing</p>	10 min
<p>ANÁLISIS</p> <p>El docente comentará cual es el primer paso para lograr el rescate de los juegos populares y lúdicos no solo en la Institución educativa sino también para crearlas y recrearlas en casa con los miembros de la familia. A continuación, los estudiantes llenarán un formulario de Google que contienen preguntas sobre la práctica de los juegos lúdicos populares en casa con su familia.</p> <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewDt6DxW30rOu4fMLRi7KJT8w40tEx5C2Mwsk0cg4i7CbmXQ/viewform?usp=sf_link</p>	15 min
Actividades de cierre	
<p>UTILIZACIÓN</p> <p>Los estudiantes abrirán el enlace de Jamboard donde leerán las recomendaciones de cómo promover la práctica de los juegos populares y lúdicos en las familias. Formarán grupos de trabajo para recrear un juego lúdico fuera de la institución, utilizando lugares seguros donde puedan ejercer las actividades de manera placentera y segura, luego escribirán una nota sobre cómo podrían motivar a las personas a la práctica de los juegos lúdicos dentro y fuera de la institución. Finalmente ingresarán a un enlace que contiene un juego lúdico digital para disfrutar en familia.</p> <p>https://jamboard.google.com/d/1lvreHS9D33TmUTjY3p4EQE9Fb7dQj-r4CEr8znYa-Q/edit?usp=sharing</p>	
Recursos	
<p>MATERIALES: Computadoras, laptops, tablets, celulares y escritorios. DIGITALES: Internet, portafolio estudiantil y enlaces de acceso a herramientas de Google Drive: Presentaciones, Jamboard, YouTube, Formularios. PERSONALES: Docentes y discentes.</p>	
Criterios de evaluación	
<p>Participación colaborativa. Organización de las actividades en el portafolio digital. Resolución total de las actividades grupales. Comprensión activa del contenido curricular.</p>	





Utilización de medios digitales en forma responsable.

La valoración de las actividades realizadas será en función del objetivo alcanzado por los grupos de trabajo mediante la presentación de un portafolio digital en Google Drive, en donde el docente valorará los productos obtenidos en el tiempo estimado de las sesiones y los estudiantes valorarán su desempeño mediante una autoevaluación y coevaluación grupal.

La evaluación será formativa durante el proceso de enseñanza y aprendizaje y también será sumativa al finalizar las actividades educativas de todas las sesiones de las prácticas lúdicas. Para realizar una valoración propicia del portafolio digital en Google Drive con las actividades colaborativas de las diferentes sesiones, se considerarán los aspectos detallados en la tabla 7.

Tabla 7
Escala de valoración del portafolio en Google Drive

Criterios	Indicadores			
	Supera los aprendizajes requeridos	Alcanza los aprendizajes requeridos	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	No alcanza los aprendizajes requeridos
	4	3	2	1
Tienen organizadas las actividades en el portafolio				
Trabajan colaborativamente y se expresan con respeto				
Completan las actividades grupales con éxito				
Muestran interés por aprender los contenidos curriculares de forma activa				
Utilizan los medios digitales responsablemente para adquirir competencias				

A continuación, en la tabla 8, se detallan los aspectos que los estudiantes deben valorar mediante la autoevaluación.

Tabla 8
Autoevaluación

Criterios	Indicadores			
	Supero las actividades requeridas	Alcanzo las actividades requeridas	Estoy próximo a alcanzar las actividades requeridas	No alcanzo las actividades requeridas
Estudiante: _____				
Portafolio N° _____				





	4	3	actividades requeridas 2	1
Tengo organizadas las actividades en mi portafolio				
Trabajo colaborativamente y me expreso con respeto				
Completo las actividades grupales con éxito				
Aprendo los contenidos curriculares de forma activa				
Utilizo los medios digitales para adquirir competencias				

A continuación, en la tabla 9, se detallan los aspectos que los estudiantes deben valorarse entre pares mediante la coevaluación.

Tabla 9

Coevaluación

Estudiante evaluador: _____

Estudiante a quién evalúa: _____

Portafolio N° _____

Criterios	Indicadores			
	Supera las actividades requeridas	Alcanza las actividades requeridas	Está próximo a alcanzar las actividades requeridas	No alcanza las actividades requeridas
	4	3	2	1
Mi compañero/a tiene organizadas las actividades en el portafolio				
Mi compañero/a trabaja colaborativamente y se expresa con respeto				
Mi compañero/a completa las actividades grupales con éxito				
Mi compañero/a muestra interés por aprender los contenidos curriculares de forma activa				
Mi compañero/a utiliza los medios digitales responsablemente para adquirir competencias				





4. DISCUSIÓN

Se ha constatado según Aretio (2019) la importancia del uso de la innovación tecnológica en la educación para que los discentes aprendan de forma interactiva, tanto de forma online como presencial y que no dejen de realizar un trabajo colaborativo entre pares para construir sus conocimientos de manera significativa y desarrollar competencias no solo a nivel institucional sino también para la vida.

Ha sido interesante el trabajo que se desarrolló en la propuesta de innovación; ya que, mejora la calidad educativa en el área de Educación Física, utilizando las herramientas de Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Además, tomando en cuenta lo que dice Allueva y Alejandre (2017) aporta actividades que desarrollan las habilidades lúdicas educativas en donde se han utilizado herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje, desempeño, competencias y habilidades colaborativas de los discentes.

Cabe resaltar la importancia de haber revisado la literatura existente sobre la implementación de Google Drive en la Educación Física con énfasis en los contenidos de las prácticas lúdicas; asimismo, se seleccionaron herramientas apropiadas para potenciar la metodología del trabajo colaborativo, como Drive, Jamboard, documentos, presentaciones y formularios de Google. La idea de esto fue tomar en consideración los fundamentos de Cañizares y Carbonero (2018), los mismos que permitieron la construcción de contenidos digitales sobre las prácticas lúdicas.

5. CONCLUSIONES

Se ha alcanzado un gran nivel de satisfacción por el diseño innovador realizado a partir de la investigación teórica y necesidades educativas de los discentes de noveno año. Se diseñaron secuencias de aprendizaje con actividades interactivas e innovadoras en Google Drive, capaces de atraer la atención de los discentes para su total desenvolvimiento educativo en el área de Educación Física, logrando así un desarrollo tecnológico educativo adaptado a las necesidades educativas de los estudiantes.

Se ha establecido una forma innovadora de llegar a los discentes en los estudios académicos con el uso de Google Drive para fortalecer el trabajo colaborativo; mediante esta metodología el proceso de estudio es más entendible en el contexto social, mejorando el trabajo de equipo, logrando la innovación educativa y comprobando así la eficacia de comprensión en los discentes.

Las diferentes actividades desarrolladas cuentan con juegos grupales para hacer de los contenidos una experiencia inolvidable para los discentes, además se ha potenciado la metodología de trabajo colaborativo a través de las actividades lúdicas implementadas. Con base a todo lo mencionado se afirma el alcance de los objetivos propuestos con un total impacto a nivel de innovación educativa sobre el conocimiento y uso de medios digitales para el trabajo colaborativo en la asignatura de Educación Física.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abio, G. (2017). Algunas estrategias para la indagación continuada de trabajos académicos utilizando herramientas de Google. El caso de una investigación sobre infografías en la educación. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(1), 209-231. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.6934>
- Allueva, A., y Alexandre, J. (2017). Aportaciones de las tecnologías como eje en el nuevo paradigma educativo. *Spain Prensas de la Universidad de Zaragoza 2017*. <https://bv.unir.net:3209/opac/?id=000471107#fichaResultados>
- Aretio, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 22(2), 9-22. <http://bv.unir.net:2145/10.5944/ried.22.2.23911>
- Cañizares, J., y Carbonero, C. (2018). *Las TIC en la escuela actual: nuevas metodologías didácticas en educación física*. España: WANCEULEN Editorial Deportiva. <https://bv.unir.net:2769/es/lc/unir/titulos/63501>
- Cortés-Ríos, J. (2018). (3X3) Tres herramientas y tres estrategias para incrementar el aprendizaje colaborativo. *Re-UNIR* <https://reunir.unir.net/handle/123456789/7268>
- Díaz, J., Molina, J., y Monfort, M. (2020). El conocimiento y la intencionalidad didáctica en el uso de TIC del profesorado de educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, Nº. 38, 2020, 497-504. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7446309>
- Drubich, C., y Culzoni, C. (2017). Aplicación de herramientas multimediales colaborativas para la generación de contenidos digitales destinados a la educación secundaria. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 14 (8), pp. 153-164. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6047129>
- Gallardo, K. E. (2009). *Manual Nueva Taxonomía Marzano y Kendall: una alternativa para enriquecer el trabajo educativo desde su planeación*. <https://bit.ly/3kRN9OG>
- Hernández-S1ellés, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: Nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 81-99. <http://bv.unir.net:2145/10.6018/educatio.465741>
- Huilcapi, N., Mora, J., Bayas, A., y Enríquez, M. (2020). Desarrollo de un aula virtual utilizando herramientas de google para facilitar la enseñanza en épocas de pandemia. *Revista de Ciencia e Investigación: Revista Ciencia e Investigación*, 2020, Volumen 5, Número 1. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4443145>
- Lizcano-Dallos, A. R., Barbosa-Chacón, J. W., y Villamizar-Escobar, J. D. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. *Magis, Revista*





Internacional De Investigación En Educación, 12(24), 5-24.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.acat>

Menescardi, C., Suárez-Guerrero, C., y Lizandra, J. (2021). Formación del profesorado de educación física en el uso de aplicaciones tecnológicas. *Apunts. Educació Física i Esports*, (144), 33-43. [http://bv.unir.net:2145/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2021/2\).144.05](http://bv.unir.net:2145/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2021/2).144.05)

Ministerio de Educación (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Subnivel Superior. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>

Ministerio de Educación (2021). *Currículo Priorizado*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/09/Curriculo-Priorizado-2021-2022.pdf>

Paucar, E. (2021). *Estudiantes y docentes cuentan cómo aprovechan las herramientas digitales*. Quito: El Comercio. <https://bv.unir.net:2210/docview/2487324670?pq-origsite=summon>

Pinos-Coronel, P., García-Herrera, D., Erazo-Álvarez, J., y Narváez-Zurita, C. (2020). Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza – aprendizaje durante la pandemia del COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, Vol. 5, N°. Extra 1, 2020 <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.772>

Sospedra, A., Escamilla, P., y Aguado, S. (2021). Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Física un análisis bibliométrico. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, N°. 42, 2021, 89-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986369>

Tobar, A., Lozada, R., y Maldonado, C. (2017). Herramientas colaborativas asincrónicas en el proceso de enseñanza aprendizaje académico. *Dominio de las Ciencias*, Vol. 3, N°. Extra 1, 2017, págs. 439-453 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6134936>

Valdivia, M. (2022). Ventajas educativas de Google Apps. En *Calameo*. Recuperado el 23 de septiembre de 2021 de: <https://es.calameo.com/books/002576234a093176ffcd>

Zambrano, M. (2015). *Uso de las herramientas Google APPS para la educación*. Carrera de Tecnología en Computación. Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Matriz Sangolquí. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/11438>

