Symbaloo en el área de la educación física: aprendizajes derivados de una experiencia con los estudiantes de décimo y undécimo de La Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen – Acevedo, Huila

Nombre

Elmer Yair Rosero Amaya

Asesora

Sandra Milena Morales Mantilla

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación

Maestría en Educación

2026

_____

Nombre director de Trabajo de Grado

_____ _____

Jurado Jurado

2026

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios por la oportunidad de culminar esta etapa académica y brindarme la sabiduría para afrontar cada uno de los momentos vividos, a mi esposa por la paciencia y por compartir parte de su conocimiento, a mi papá, mamá y hermana por su apoyo incondicional en cada momento difícil por el cual pase.

Resumen

El presente documento interpreta la experiencia vivida en el desarrollo de un proyecto aplicado en el que se utiliza la herramienta *Symbaloo* para favorecer los aprendizajes teóricos propuestos en el plan de área de educación física para los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen – Acevedo, Huila. A nivel metodológico, el proyecto se apoya en la ruta metodológica de sistematización de experiencias propuesta por Jara (2018). Se concluye que el uso intencionado de la herramienta *Symbaloo* contribuye al logro de los aprendizajes teóricos y prácticos del área, favorece el aprendizaje autónomo y articula los recursos digitales con los objetivos curriculares en la medida que permite la optimización y distribución del tiempo dedicado a la asignatura; a nivel pedagógico, se evidencia que la integración de tecnologías digitales en la enseñanza de la educación física, resignifica el rol docente, al pasar de la mera transmisión de conocimientos al diseño de propuestas contextualizadas mediadas por tecnología y, finalmente en el aspecto tecnológico, se identifica una apropiación progresiva de *Symbaloo* como entorno que facilita el acceso a contenidos de manera flexible, visual y atractiva para los estudiantes, lo que redunda en una mejor disposición hacia el aprendizaje. Finalmente, desde una perspectiva didáctica, se constata que el uso de Symbaloo promueve una experiencia educativa más personalizada y motivadora, en la que se valoran los ritmos, estilos y necesidades de los estudiantes.

***Palabras clave*:** Symbaloo, Educación Física, Educación media, prácticas pedagógicas.

Abstract

This document interprets the experience lived in the development of an applied project in which the Symbaloo tool is used to favor the theoretical learning proposed in the physical education area plan for the tenth and eleventh grades of the San Isidro Educational Institution - El Carmen Headquarters - Acevedo, Huila. At the methodological level, the project is supported by the methodological route of systematization of experiences proposed by Jara (2018). It is concluded that the intentional use of the Symbaloo tool contributes to the achievement of theoretical and practical learning in the area, favors autonomous learning and articulates the digital resources with the curricular objectives to the extent that it allows the optimization and distribution of the time dedicated to the subject more in line with the interests of the students; At the pedagogical level, it is evident that the integration of digital technologies in the teaching of physical education, resignifies the teaching role, going from the mere transmission of knowledge to the design of contextualized proposals mediated by technology and, finally in the technological aspect, a progressive appropriation of Symbaloo is identified as an environment that facilitates access to content in a flexible, visual and attractive way for students, which results in a better disposition towards learning. Finally, from a didactic perspective, it was found that the use of Symbaloo promotes a more personalized educational experience and a more interactive learning environment.

***Keywords*:** Symbaloo, Physical Education, Secondary Education, pedagogical practices.

Tabla 1.

Resumen Analítico Especializado- RAE

Título	*Symbaloo* en el área de la educación física: aprendizajes derivados de una experiencia con los estudiantes de décimo y undécimo de La Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen – Acevedo, Huila
Modalidad de trabajo	Proyecto aplicado
Línea de investigación	Pedagogías mediadas
Autor	Elmer Yair Rosero Amaya
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia -UNAD
Fecha	Septiembre de 2025
Palabras clave	Symbaloo, Educación Física, Educación media, prácticas pedagógicas.
Descripción	El documento interpreta la experiencia vivida en el desarrollo de un proyecto aplicado en el que se utiliza la herramienta *Symbaloo* para favorecer los aprendizajes teóricos propuestos en el plan de área de educación física para los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen – Acevedo, Huila. A nivel metodológico, el proyecto se apoya en la ruta metodológica de sistematización de experiencias propuesta por Jara (2018). Se concluye que el uso intencionado de la herramienta *Symbaloo* contribuye al logro de los aprendizajes teóricos y prácticos del área,

	favorece el aprendizaje autónomo y articula los recursos digitales con los objetivos curriculares en la medida que permite la optimización y distribución del tiempo dedicado a la asignatura más acorde a los intereses de los estudiantes; a nivel pedagógico, se evidencia que la integración de tecnologías digitales en la enseñanza de la educación física, resignifica el rol docente, al pasar de la mera transmisión de conocimientos al diseño de propuestas contextualizadas mediadas por tecnología y, finalmente en el aspecto tecnológico, se identifica una apropiación progresiva de *Symbaloo* como entorno que facilita el acceso a contenidos de manera flexible, visual y atractiva para los estudiantes, lo que redunda en una mejor disposición hacia el aprendizaje. Finalmente, desde una perspectiva didáctica, se constata que el uso de Symbaloo promueve una experiencia educativa más personalizada y motivadora, en la que se valoran los ritmos, estilos y necesidades de los estudiantes.
Fuentes	El proyecto hace uso de fuentes primarias (investigador y población participante) y fuentes secundarias (investigadores y teóricos de la temática).
Contenidos	Introducción Justificación Planteamiento del problema Objetivos Referentes

	Diseño metodológico Aprendizajes derivados Conclusiones y recomendaciones Referencias bibliográficas Apéndices
Metodología	El presente proyecto aplicado sistematiza la experiencia vivida en el desarrollo de un práctica de aula que incorpora el uso de la herramienta symbaloo para el desarrollo de los contenidos teóricos del área de educación física de los estudiantes de décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen. , para lo cual, sigue la ruta metodológica propuesta por Jara (2013) organizada en cuatro momentos: Punto de partida, recuperación del proceso vivido, lectura crítica e interpretación, aprendizajes y proyecciones.
Conclusiones y recomendaciones	La implementación de Symbaloo como estrategia de intervención en el área de educación física, recreación y deporte evidenció un impacto significativo en los procesos de aprendizaje teórico de los estudiantes de décimo y undécimo grado de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen. A partir de la observación directa, el registro de asistencia digital y la comparación entre los momentos pre y post intervención, se identificó un aumento en la participación, el compromiso y el autoaprendizaje, así como una optimización del tiempo escolar en un contexto de limitada intensidad horaria. El uso de la plataforma permitió ampliar los ambientes de aprendizaje más allá

	del aula, facilitando el acceso permanente a recursos organizados y contextualizados, en coherencia con lo planteado por Criollo (2021) sobre el papel mediador de las plataformas digitales para superar las barreras espaciotemporales del currículo tradicional. Desde una perspectiva pedagógica y curricular, la estrategia contribuyó a la resignificación del componente teórico de la educación física, tradicionalmente subordinado a la práctica motriz, favoreciendo una comprensión más integral de las organizaciones deportivas, la planeación, la normativa y la toma de decisiones. Asimismo, el uso de Symbaloo fortaleció la autonomía, el trabajo colaborativo y la alfabetización digital de los estudiantes, alineándose con los aportes de García y Sánchez (2014), Viñas (2017) y Alcívar y Molina (2022), y con los lineamientos del MEN (2010) orientados a la formación integral. En consecuencia, se destaca la necesidad de transitar hacia prácticas pedagógicas innovadoras y contextualizadas, así como de consolidar el uso pedagógico de herramientas digitales de manera transversal, ampliar la experiencia a otros grados y áreas, y fortalecer la formación docente continua, especialmente en contextos rurales.
Referencias bibliográficas	Area, M. (2012). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: De la enseñanza presencial al e-learning. Ediciones Pirámide. Arellano, J. (2021). El aula virtual como estrategia didáctica en un mundo transformado por el COVID-19. *Revista RedCA, 3*(9).

Artal-Sevil, J. S., Bernal, J. A. H., & Arqué, J. L. N. (2016). Lesson plans–Symbaloo: Cómo desarrollar diferentes itinerarios interactivos para obtener un aprendizaje personalizado. *Buenas Prácticas en Innovación Educativa*.

Braz, M., Moneo, S., & Lleixà, T. (2022). De la docencia presencial a la virtual: Reflexiones sobre la subjetividad en la formación del profesorado de educación física en tiempos de pandemia. *Revista Iberoamericana de Estudios en Educación, 17*(esp. 2), 1110–1131. https://doi.org/10.21723/riaee.v17iesp.2.16984

Calles Burgos, M. del M. (2015). Symbaloo como puerta de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de álgebra. *Espiral. Cuadernos del Profesorado, 8*(17). https://doi.org/10.25115/ecp.v8i17.996

Carrillo, M. V. (2021). Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Publicación Semestral, 9*(18).

Ministerio de Educación Nacional. (2019). *Orientaciones curriculares para la educación física, la recreación y el deporte en los niveles de básica y media*. MEN.

García González, N., & Sánchez Moreno, S. (2014). Incorporación de dispositivos móviles a la educación física escolar. *Revista Española de Educación Física y Deportes (REEFD),* (407).

Guarnizo, N., Talero, E., & Campos, F. (2021). Cambios de estrategias didácticas de la gimnasia en cuarentena: Un estudio de caso. *Retos, 42*. https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86527

Godoy-Rodríguez, C. (2018). La curación de contenidos digitales: Competencia indispensable para los docentes del siglo XXI. *Delectus, 1*(1), 34–41. https://portal.amelica.org/ameli/journal/390/3902684004/

González Benítez, E. (2023). Aplicación de las TIC en las clases virtuales de educación física en el nivel medio del Colegio Técnico Juan XXIII FROSEP durante la pandemia del COVID-19 (2020–2021). *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(5), 4652–4677. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8067

Jacobo, R., Pacheco, P., Otañez Enríquez, M., Viteri, S. P., Amabilia, N., Bravo, O., & Sotomayor, X. N. (2020). Por una educación física virtual en tiempos de COVID-19. *Podium: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 15*(3).

Jara, O. (2018). *Para sistematizar experiencias: Una propuesta teórica y práctica*. Ediciones CEP-Alforja.

Olaya Cuartero, J., García Jaén, M., García Martínez, S., & Ferriz Valero, A. (2020). Los grupos interactivos en educación física: Una experiencia docente en educación secundaria. *Retos, 38*. https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.74606

Posso, R. J., Otañez, N. R., Condor, J. D. R., Condor, M. G., & Lara, L. D. R. (2021). Educación física remota: Juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Podium, 16*(2).

Quilindo, V. H. (2023). Concepciones docentes sobre la educación física mediada por las TIC en tiempos de COVID-19: Estudio de caso. *Retos, 48*. https://doi.org/10.47197/retos.v48.91823

Sandoval Pérez, M. J., Contreras Jordán, R. M., & Almache Granda, G. K. (2020). Creating learning paths through Symbaloo to facilitate formative assessment for EFL learners. *Journal of Science and Research, 5*.

Viñas, M. (2017). Importancia del uso de plataformas educativas. *Letras*, 157–169. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/61390/Documento_completo.pdf

Nota. La tabla sintetiza los elementos centrales del proyecto aplicado. *Fuente*. Elaboración propia.

Tabla de contenido

Introducción 18

Justificación 21

Planteamiento del problema 24

Pregunta movilizadora 27

Objetivos 28

Objetivo General 28

Objetivos Específicos 28

Referentes que fundamentan el desarrollo del proyecto 29

Antecedentes 29

El área de educación física, recreación y deporte de La Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen – Acevedo, Huila 31

Referentes teóricos 32

La educación física, la recreación y el deporte en la educación media en Colombia 32

Las herramientas digitales en la didáctica de la Educación Física: Nuevas perspectivas para la enseñanza y el aprendizaje. 33

Symbaloo como herramienta digital para el aprendizaje 39

Diseño metodológico 42

Metodología para la sistematización de experiencias 42

Punto de partida 42

Recuperación del proceso vivido 43

Lectura crítica e interpretación 43

Aprendizajes y proyecciones 44

Participantes y contexto 47

Técnicas e instrumentos de recolección de información 49

Análisis de la información 49

Criterios éticos 50

Aprendizajes derivados de la experiencia vivida 51

Punto de partida 51

Recuperación del proceso vivido 58

Conclusiones y recomendaciones 89

Referencias Bibliográficas 93

Apéndices 97

Lista de Tablas

Tabla 1. Resumen Analítico Especializado- RAE 6

Tabla 2 Ruta metodológica 44

Tabla 3 Estudiantes participantes..... 47

Tabla 4 Planeación didáctica proyecto de aula 59

Tabla 5 Recursos integrados Symbaloo 64

Tabla 6 Ruta metodológica socialización de la implementación de la herramienta symbaloo……73

Tabla 7 Archivo fotográfico Socialización de la estrategia 75

Tabla 8 Síntesis del proceso de acompañamiento y seguimiento durante la implementación de la estrategia didáctica mediada por Symbaloo..... 80

Tabla 9 Aspectos y descripciones pedagógicas de la propuesta. 88

Lista de Figuras

Figura 1 Situación problémica 27

Figura 2 Pregunta 4 52

Figura 3 Pregunta 5 53

Figura 4 Pregunta 6 54

Figura 5 Pregunta 7 54

Figura 6 Pregunta 8 55

Figura 7 Pregunta 9 56

Figura 8 Pregunta 10 57

Figura 9 Estructura diseño didáctico para el desarrollo del proyecto de aula 59

Figura 10 Arquitectura inicial Symbaloo 62

Figura 11 Interfaz final Symbaloo 71

Figura 12. Socialización. 75

Figura 13. Respuestas a inquietudes. 76

Figura 14. Explicación de interfaz. 77

Figura 15. Práctica de estudiantes. 77

Figura 16 Socialización del proyecto y presentación de la herramienta. 83

Figura 17 Explicación e inmersión de la herramienta. 84

Figura 18 Desarrollo de la actividad 2. 85

Figura 19 Orientación de trabajo autónomo. 86

Lista de Apéndices

Apéndice A Consentimiento informado 97

Apéndice B Validacion de expertos..... 98

Apéndice C Intrumento validado por expertos 100

Apéndice D Plan de aula unidad 2..... 101

Apéndice E Herramienta Symbaloo de ingreso directo 104

Apéndice F Estructura de la herramienta Symbaloo..... 105

Introducción

La Educación Física, aunque históricamente reconocida por su carácter práctico, se ha ido transformando en un área que integra saberes corporales, biológicos, sociales y culturales. En los contextos escolares contemporáneos, la asignatura enfrenta un desafío persistente: continúa siendo una de las áreas con menor asignación horaria, aun cuando se espera que desarrolle un currículo amplio que incluya contenidos teóricos, prácticas deportivas, hábitos de vida saludable y procesos de formación integral. Esta tensión se vuelve más evidente en los grados décimo y undécimo, nivel de educación media, en el que los estudiantes participan de múltiples responsabilidades académicas, a la vez que son llamados a cumplir con eventos institucionales, actividades físicas y compromisos propios del área.

En la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen, esta realidad se expresa con especial claridad. La asignatura de Educación Física cuenta con apenas una hora semanal por grado, tiempo que resulta insuficiente para abordar todos los contenidos del área y responder a las expectativas estudiantiles, fuertemente asociadas con el movimiento, la práctica deportiva y la experiencia corporal. En este contexto, el desarrollo de los contenidos teóricos queda relegado o compite con el deseo de aprovechar el tiempo para las actividades prácticas. La consecuencia es una brecha entre los conocimientos que se espera que los estudiantes adquieran, relacionados con el sistema locomotor, la fisiología del ejercicio, las normas deportivas o la cultura del cuidado del cuerpo, y el tiempo real disponible para dichos aprendizajes.

Este trabajo surge precisamente de esa tensión pedagógica; el docente-investigador, reconociendo las limitaciones de tiempo y los desafíos propios del contexto, se preguntó cómo fortalecer el aprendizaje teórico sin afectar el componente práctico, y cómo aprovechar los recursos digitales al alcance de los estudiantes para ampliar las oportunidades educativas más

allá del tiempo asignado al aula. En dicha búsqueda, emerge *Symbaloo* como una posibilidad, en la medida que está propuesta como una plataforma sencilla, visual, intuitiva y flexible para curar contenidos, organizar recursos digitales y disponerlos en un entorno accesible para los estudiantes, tanto dentro como fuera de la clase.

La decisión de integrar Symbaloo no fue simplemente tecnológica, sino pedagógica; es decir, se planteó como una estrategia para reorganizar el tiempo, distribuir los contenidos de manera flexible y permitir que los estudiantes exploraran recursos digitales antes, durante o después de la clase, con ritmos y estilos propios. La plataforma posibilitó reunir videos explicativos, lecturas breves, infografías, reglamentos deportivos, cuestionarios, guías de trabajo y otros materiales que fortalecieran los contenidos teóricos del área sin saturar los escasos minutos de encuentro presencial. Así, la clase podía concentrarse en la experimentación corporal, mientras los procesos de comprensión, lectura y profundización se gestionaban en el entorno digital.

A partir de esta experiencia, surgió la necesidad de sistematizar el proceso vivido: comprender cómo se integró la herramienta, qué transformaciones pedagógicas generó, qué aprendizajes emergieron tanto en los estudiantes como en la práctica docente, y qué posibilidades abre para otros contextos rurales con condiciones similares. La sistematización permitió reconstruir las decisiones tomadas, las dificultades encontradas, las interacciones que se generaron y los resultados obtenidos, articulando la experiencia con referentes teóricos sobre integración de tecnologías digitales, curación de contenidos, autonomía estudiantil y enseñanza de la Educación Física en la escuela contemporánea.

El presente documento recoge ese proceso de manera organizada y reflexiva. A lo largo de seis apartados, se expone la justificación del proyecto, el problema investigado y las preguntas

que guiaron el estudio. Se presentan los referentes contextuales y conceptuales que fundamentan la experiencia, se describe con detalle la ruta metodológica basada en la sistematización de experiencias y se analizan los hallazgos resultantes de la implementación de Symbaloo como estrategia didáctica para fortalecer el componente teórico del área. Finalmente, se plantean conclusiones y recomendaciones que buscan contribuir a la mejora de las prácticas pedagógicas en Educación Física, especialmente en contextos donde la limitación horaria obliga a pensar estrategias que optimicen el tiempo sin renunciar a la integralidad de los aprendizajes.

Con esta experiencia, se espera aportar a la construcción de prácticas pedagógicas más flexibles, pertinentes y mediadas por tecnologías digitales, que reconozcan las condiciones reales de los contextos educativos y, al mismo tiempo, potencien el desarrollo integral de los estudiantes en la educación media vocacional.

Justificación

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) establece las orientaciones para el desarrollo curricular de las áreas que integran el sistema educativo en Colombia. Para el caso de la Educación Física, el documento *Orientaciones curriculares para la educación física, la recreación y el deporte en los niveles básica y media* (MEN, 2019) constituye el referente central para la planeación pedagógica. Allí se propone una visión renovada del área, en la que la Educación Física no se reduce a la práctica deportiva, sino que se concibe como un escenario privilegiado para la formación integral, el desarrollo socioemocional y la transformación de prácticas culturales relacionadas con el cuerpo, el movimiento y la salud.

En consonancia con esta perspectiva, la Ley 181 de 1995, en su artículo 5, reconoce el aprovechamiento del tiempo libre como un componente fundamental para el enriquecimiento personal y colectivo. Esta normativa resalta la importancia de promover espacios que favorezcan la creatividad, la participación, la convivencia y el pleno desarrollo de la personalidad, todos ellos elementos estrechamente vinculados con los propósitos de la Educación Física, la recreación y el deporte escolar.

Asimismo, la formación y preservación de la salud, la higiene y los hábitos de vida saludable se posicionan como prioridades sociales y educativas. Por ello, la Educación Física, la recreación, el deporte y la adecuada utilización del tiempo libre se integran al currículo no solamente como actividades complementarias, sino como instrumentos educativos estratégicos. Estos elementos se soportan en insumos técnicos flexibles y adaptables, que permiten contextualizar el currículo según las características socioculturales de cada región, reconociendo la diversidad territorial que caracteriza al país.

Dentro del diseño curricular, el núcleo de formación en expresión corporal, motricidad y valores orienta la creación de proyectos recreativos y deportivos con impacto comunitario. Este enfoque busca que el cierre del proceso educativo contribuya directamente a la construcción del proyecto de vida de los estudiantes. Para ello se implementan metodologías activas basadas en talleres, proyectos y experiencias prácticas, donde el aprendizaje se evidencia no solo mediante conceptos, sino también a través de la participación, la creatividad y la capacidad de transformar el entorno.

Siguiendo esta línea metodológica, las instituciones educativas, bajo la orientación del docente de Educación Física, han promovido experiencias formativas relacionadas con la administración deportiva, la organización de eventos y la coordinación de actividades comunitarias. Dichas prácticas buscan que los estudiantes asuman responsabilidades reales, fortalezcan su autonomía, desarrollen habilidades de liderazgo y consoliden un sentido de pertenencia hacia la institución y su comunidad educativa.

En el año 2018, la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen, realizó una actualización de su Proyecto Educativo Institucional (PEI), que incluyó la redistribución de los tiempos asignados a las diferentes áreas en la educación media. Para el área de Educación Física, Recreación y Deporte, se estableció una intensidad horaria de una hora semanal, manteniendo sin cambios las responsabilidades curriculares. Desde la experiencia del docente-investigador, este tiempo resulta insuficiente para alcanzar los objetivos propuestos en el plan de área y para promover hábitos de actividad física, deporte y autocuidado esenciales para la salud física y emocional de los estudiantes.

Ante esta limitación, surgió la necesidad de buscar alternativas didácticas que permitieran optimizar el tiempo presencial, privilegiando la práctica corporal sin renunciar a los contenidos

teóricos fundamentales. El docente-investigador emprendió entonces un proceso de exploración de herramientas digitales que ampliaran las oportunidades de aprendizaje mediante experiencias autónomas y flexibles. Este recorrido culminó con la identificación de Symbaloo, una plataforma que facilita el acceso organizado a recursos digitales favorece la personalización del aprendizaje, promueve la interacción entre docentes y estudiantes y posibilita la evaluación formativa dentro y fuera del aula.

La integración de Symbaloo representó, así, una apuesta pedagógica innovadora orientada a fortalecer el componente teórico del área sin sacrificar el tiempo destinado a la práctica motriz. La plataforma permitió crear rutas de aprendizaje accesibles desde cualquier dispositivo, facilitó la estructuración de contenidos clave del área, tales como: fisiología del ejercicio, sistemas corporales, fundamentos del entrenamiento, reglamentación deportiva y hábitos saludables, a la vez que amplió el tiempo real disponible para la formación integral de los estudiantes.

Finalmente, este proyecto se plantea como una experiencia replicable en instituciones que enfrentan condiciones similares, particularmente aquellas donde la intensidad horaria del área ha sido reducida. La incorporación de herramientas digitales como Symbaloo se perfila como una alternativa pedagógica pertinente y de alto valor para el logro de los objetivos curriculares de Educación Física. En última instancia, se busca aportar a la formación de estudiantes que conciban la actividad física, el deporte y la recreación como prácticas esenciales para una vida saludable, equilibrada y plena, sustentadas en sólidos fundamentos conceptuales y en experiencias significativas de aprendizaje.

Planteamiento del problema

La Institución Educativa San Isidro, ubicada en la zona rural del municipio de Acevedo (Huila), cuenta con una planta docente de 32 profesores distribuidos en nueve sedes. De esos circuitos escolares, siete se orientan exclusivamente a los niveles de Preescolar y Básica Primaria, mientras que dos sedes atienden desde la etapa de Preescolar hasta la Educación Media.

El proyecto que aquí se documenta se desarrolla en la sede El Carmen, un microespacio escolar donde convergen dinámicas sociales, culturales y pedagógicas propias del contexto rural. En esta sede laboran trece docentes: uno en Preescolar, cuatro en Básica Primaria y ocho en Básica Secundaria y Media; la propuesta focaliza su intervención en los grupos de décimo y undécimo grado.

En el año 2018, la Institución ajustó su Proyecto Educativo Institucional (PEI), lo que implicó una redistribución del tiempo escolar por áreas. Para Educación Física, Recreación y Deporte se asignó una hora semanal por grado en educación media. Aunque la norma curricular y el PEI mantienen intactos los propósitos formativos del área, esta reducción horaria plantea una tensión práctica: ¿cómo garantizar la integralidad del currículo, que incluye contenidos teóricos, capacidades procedimentales y proyectos comunitarios, cuando el tiempo presencial es extremadamente limitado.

Desde la experiencia del docente-investigador, la respuesta inmediata es que una hora semanal resulta claramente insuficiente para desarrollar con profundidad los componentes del plan de área y para fomentar hábitos sostenibles de actividad física, salud y cultura deportiva entre los estudiantes. En los grados décimo y undécimo, el plan de área prioriza en el segundo periodo contenidos vinculados con la administración y organización de eventos deportivos. Se

espera que los estudiantes no solo adquieran nociones teóricas, normativas, logística, criterios de evaluación, elaboración de fixtures, sino que también asuman roles protagónicos en la planificación y ejecución de jornadas lúdico-deportivas comunitarias.

Estas actividades, además de su valor formativo, son un mecanismo para vincular la escuela con su territorio y para fortalecer competencias como la autonomía, el liderazgo y la gestión colaborativa. No obstante, en la sede El Carmen se ha constatado una baja iniciativa estudiantil para liderar proyectos deportivos, pese al acompañamiento docente; paralelamente, los espacios destinados a la práctica suelen verse afectados por usos no previstos (tránsito de vehículos, actividades ajenas), lo que erosiona la disponibilidad y la idoneidad de los escenarios para el desarrollo de las actividades previstas. Ambos factores (escasa iniciativa y condiciones físicas inadecuadas) reducen la viabilidad de convertir las intenciones curriculares en experiencias significativas.

La consecuencia más directa de estas condiciones es un desarrollo precipitado del currículo: actividades teóricas y prácticas se ejecutan bajo presión de cumplimiento más que en clave de apropiación. Esa lógica instrumental puede derivar en egresados con brechas reales en conceptos básicos de ciencias del deporte, cultura física y hábitos de vida saludable, lo que a su vez limita su capacidad para participar de forma crítica y competente en procesos comunitarios vinculados con la práctica deportiva. Tales carencias no sólo son académicas: condicionan oportunidades de salud, integración social y posibilidades de vinculación con proyectos locales que requieren actores juveniles formados.

En relación con las tecnologías, aunque a escala nacional se observa una progresiva incorporación de recursos digitales en la educación, en la sede El Carmen no existe aún una estrategia institucional sostenida de integración tecnológica. Las experiencias más significativas

datan del periodo de aislamiento por la pandemia de COVID-19, donde las TIC se utilizaron por necesidad para garantizar la continuidad formativa. Fuera de ese contexto excepcional, la incorporación tecnológica ha sido fragmentaria y dependiente de iniciativas individuales. Esta ausencia de política tecnológica institucional limita la posibilidad de escalar prácticas digitales con criterios pedagógicos y de equidad.

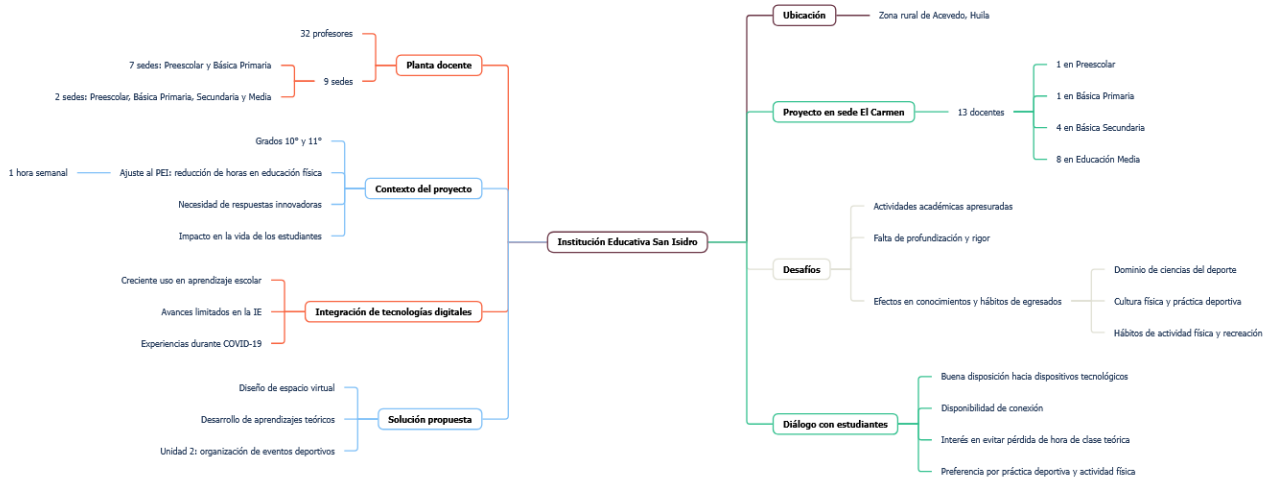
Frente a este panorama y a partir de diálogos directos con estudiantes de décimo y undécimo, emergieron algunas condiciones favorables para una intervención mediada por tecnología: una disposición positiva hacia el uso de dispositivos, accesos parciales a conectividad y un consenso entre el estudiantado de que preferirían dedicar la hora presencial a la práctica física, dejando los contenidos teóricos a espacios alternativos. Ese diagnóstico situacional orientó la formulación de la propuesta: diseñar un espacio virtual específico para el tratamiento de los contenidos teóricos de la Unidad 2 (organización de eventos deportivos), que los estudiantes pudieran recorrer con autonomía y que liberara tiempo en las sesiones presenciales para centrarse en lo corporal y lo experiencial. La elección de Symbaloo respondió a criterios de usabilidad, acceso visual y facilidad de curación de recursos, lo que posibilitó articular teoría y práctica sin que una desplace a la otra.

En suma, la sede El Carmen presenta un escenario caracterizado por limitaciones estructurales (horario y espacios), oportunidades contingentes (disposición estudiantil y acceso a dispositivos) y ausencia de una política tecnológica sostenida. Estas condiciones hacen pertinente la sistematización de una experiencia aplicada que explore cómo una herramienta de curación de contenidos puede contribuir a optimizar tiempos, fortalecer aprendizajes teóricos y resignificar el rol docente, al tiempo que se preserva la centralidad de la práctica motriz. La Figura 1 sintetiza

estas situaciones problémicas y sirve como mapa de intervención para el diseño e implementación del proyecto.

Figura 1

Situación problémica



Nota. El gráfico sintetiza las problemáticas evidenciadas. *Fuente. E*laboración propia.

Pregunta movilizadora

¿Qué aprendizajes pedagógicos se derivan a partir de la sistematización de la experiencia de integración de la herramienta Symbaloo en el área de Educación Física con estudiantes de los grados décimo y undécimo en la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen?

Objetivos

Objetivo General

Derivar aprendizajes pedagógicos a partir de la sistematización de la experiencia de integración de la herramienta digital Symbaloo en el área de Educación Física con estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen, destacando sus aportes al fortalecimiento del aprendizaje teórico, el uso de tecnologías digitales y la transformación de las prácticas pedagógicas.

Objetivos Específicos

Explorar las percepciones de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen, sobre el uso de la herramienta digital Symbaloo para el aprendizaje de los contenidos teóricos en el área de Educación Física. Recreación y Deporte.

Describir la propuesta didáctica implementada para el fortalecimiento del componente teórico en el área de Educación Física en los grados décimo y undécimo, a partir de la integración de la herramienta Symbaloo.

Reconocer los nuevos sentidos que emergen en las prácticas pedagógicas del docente y en el aprendizaje de los contenidos teóricos del área por parte de los estudiantes, a partir de la integración de la herramienta Symbaloo.

Referentes que fundamentan el desarrollo del proyecto

Antecedentes

La incorporación de herramientas digitales en los procesos educativos ha demostrado ser un recurso de alto valor para enriquecer la actividad académica y dinamizar los contenidos curriculares mediante estrategias didácticas innovadoras. Diversas investigaciones en América Latina y Europa han mostrado que plataformas como Symbaloo pueden favorecer significativamente el aprendizaje, la motivación y la autonomía estudiantil.

En Ecuador, el estudio de Sandoval et al. (2020) evidenció que el uso de Symbaloo como recurso pedagógico en el área de inglés contribuyó al fortalecimiento de habilidades cognitivas y actitudinales en los estudiantes. Los hallazgos reportaron una mejora notable en la disposición hacia el aprendizaje autónomo, favorecida por procesos de evaluación formativa y por la creación de rutas de aprendizaje personalizadas. Esta experiencia subraya el potencial de Symbaloo para reorganizar los contenidos digitales, facilitar la navegación por recursos seleccionados y promover la autorregulación del aprendizaje, elementos clave para contextos escolares con limitaciones de tiempo presencial.

De manera complementaria, en el Instituto de Educación Secundaria Abyla, en Ceuta (España), Calles-Burgos (2015) desarrolló una propuesta que integró Symbaloo en escenarios educativos vulnerables. Su estudio permitió identificar que el uso de las TIC como mediadoras del proceso de enseñanza estimuló el interés por nuevos saberes, incluso en estudiantes con bajo rendimiento académico y escasas expectativas educativas. La autora destaca que la herramienta funcionó como un puente entre la autonomía y la ludicidad, posibilitando que cada estudiante trabajara a su propio ritmo mientras resignificaba su relación con áreas previamente consideradas complejas. Esta experiencia muestra que plataformas visuales, intuitivas y flexibles pueden

contribuir a procesos de inclusión educativa, fortaleciendo la motivación y la participación activa.

En el ámbito universitario, Artal et al. (2016), en la Universidad de Zaragoza (España), resaltaron el papel de entornos virtuales como Symbaloo para potenciar la motivación estudiantil. Su investigación reporta que la disponibilidad de recursos digitales organizados mediante hipervínculos no sólo facilitó el acceso a información pertinente, sino que permitió adaptar el proceso de enseñanza a necesidades individuales, promover el aprendizaje autónomo y generar retroalimentación objetiva basada en la interacción con los materiales educativos. Este estudio refuerza la idea de que las plataformas de curación de contenidos son herramientas versátiles que pueden transformar la experiencia educativa y mejorar la calidad del aprendizaje.

En el contexto colombiano, se destacan experiencias que, si bien no utilizan Symbaloo directamente, aportan evidencia relevante sobre el papel de las tecnologías digitales en los procesos formativos. Otálora (2021), en la Institución Educativa Marticas (Acevedo, Huila), diseñó una plataforma web desde Wix.com con el propósito de mejorar la comunicación entre docentes y familias. Mediante talleres orientados al manejo de emociones, el proyecto de vida, el cuidado ambiental y la recreación, se fortaleció el compromiso familiar y se potenciaron valores éticos y sociales desde el hogar. Esta experiencia demuestra cómo las tecnologías web pueden incrementar la participación de los distintos actores educativos y servir como soporte para procesos de bienestar institucional.

Finalmente, durante la emergencia sanitaria por la COVID-19, el área de Educación Física enfrentó retos particulares debido a la restricción del uso de espacios físicos. En respuesta, Quilindo (2023) analizó la manera en que los estudiantes de séptimo semestre de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte de la Universidad del Cauca adaptaron sus prácticas

pedagógicas mediante tecnologías digitales en colegios de Popayán. El estudio evidenció el potencial de las TIC para dinamizar contenidos y mantener la continuidad pedagógica, pero también puso de relieve dificultades asociadas al acceso a dispositivos, la conectividad y las capacidades técnicas de los estudiantes de educación básica y media. Este trabajo resulta especialmente relevante para contextos rurales, donde las brechas tecnológicas pueden influir directamente en la calidad de las experiencias de aprendizaje.

En conjunto, estas investigaciones coinciden en reconocer el impacto positivo del uso de herramientas digitales como Symbaloo para mejorar la motivación, promover el aprendizaje autónomo, facilitar el acceso organizado a contenidos y fortalecer la participación estudiantil en distintos niveles educativos. Del mismo modo, advierten sobre las condiciones contextuales, especialmente en zonas rurales o con baja conectividad, que pueden limitar su implementación efectiva.

Estos antecedentes ofrecen una base sólida para sustentar la presente investigación, cuyo propósito es integrar la plataforma Symbaloo como herramienta didáctica en Educación Física para fortalecer el componente teórico, optimizar el tiempo de clase y fomentar procesos de aprendizaje autónomo más allá del aula. La convergencia de hallazgos permite anticipar que la propuesta puede contribuir significativamente al mejoramiento del proceso educativo en la sede El Carmen y en instituciones con condiciones similares.

El área de educación física, recreación y deporte de La Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen – Acevedo, Huila

En el área de educación física recreación y deporte de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen se concibe como un componente de gran importancia para el desarrollo integral de los estudiantes, en coherencia con el PEI y los lineamientos del MEN. Su enfoque va más allá

del desarrollo de las destrezas motrices, promoviendo el bienestar físico, emocional, social y cognitivo, al igual que la formación en valores y hábitos para la vida saludable.

El plan de área se fundamenta desde el reconocimiento particular del ámbito rural, integrando prácticas corporales contextualizadas, el aprovechamiento del medio y el fortalecimiento de la identidad territorial. A nivel pedagógico, se orienta hacia el desarrollo integral de las distintas competencias motrices, cognitivas y sociales a través de metodologías activas, participativas y basadas en el juego, el trabajo tanto cooperativo como colaborativo y la reflexión en cuanto a la práctica corporal.

En este sentido, el área incorpora de manera progresiva herramientas digitales como apoyo a los procesos educativos, específicamente en los contenidos teóricos. Por otra parte, el proceso evaluativo se asume a partir de un enfoque formativo integral, valorando eficazmente el desempeño, la participación y la actitud del estudiantado. En conjunto, el área de educación física recreación y deporte se articula con proyectos pedagógicos transversales, consolidándose como un espacio acorde y coherente a procesos educativos integrales y de formación ciudadana.

Referentes teóricos

La educación física, la recreación y el deporte en la educación media en Colombia

Los Lineamientos Curriculares para la Educación Física, la Recreación y el Deporte del Ministerio de Educación Nacional concibe esta área como una práctica social y pedagógica indispensable dentro de los procesos formativos integrales, donde el cuerpo, el movimiento y la actividad física se integran como componentes fundamentales del hombre como ser social, donde va más allá de una simple actividad corporal y se fundamenta dentro de la construcción de competencias y estilos saludables de vida. Dichos documentos se enmarcan en la dimensión conceptual, pedagógica y ética, contribuyendo al bienestar, la salud y la construcción de

ciudadanía en el proceso educativo de los estudiantes. El área pretende fortalecer la corporeidad, la expresión, la comunicación y la reflexión crítica en cuanto a los fenómenos relacionados al movimiento y el juego, integrándolos en procesos formativos significativos y contextualizados al ámbito donde se desarrollan las actividades pedagógicas.

Desde las orientaciones expuestas por el MEN (2010), se propone una visión holística de la educación Física, los cuales superan enfoques individualistas y tradicionalmente enfocados en acciones deportivas, para integrar valores como el autocuidado, el respeto por la diversidad y el reconocimiento crítico del ámbito social y cultural de la comunidad estudiantil.

En este sentido, la fundamentación curricular responde a la necesidad actual de concebir el área como una disciplina que brinda tanto el desarrollo integral de los estudiantes, de sus habilidades motrices, como cognitivas, efectivas y sociales, aspectos pertinentes para la educación media como espacio de consolidación de competencias para la vida.

Las herramientas digitales en la didáctica de la Educación Física: Nuevas perspectivas para la enseñanza y el aprendizaje.

Articulación de las TIC con los referentes curriculares.

A partir de los referentes de calidad educativa, el MEN (2022) hace un reconocimiento a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como aquellos recursos estratégicos que permiten fortalecer los distintos ambientes educativos y ampliar un sin número de posibilidades pedagógicas en las distintas disciplinas del currículo. En este caso en especial, la educación física y la mediación de las TIC permiten una diversificación de estrategias didácticas como complemento de las experiencias corporales con contenidos teóricos, favoreciendo los procesos de aprendizaje tanto de manera autónoma como flexible, específicamente en ambientes educativos híbridos o a distancia.

Sentido pedagógico de las herramientas digitales.

La vinculación de las distintas herramientas digitales en los procesos educativos dentro de la educación física debe responder a un sentido pedagógico claro y coherente tanto con los propósitos formativos del área como con los objetivos propuestos en los lineamientos curriculares. De esta manera, las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación no se establecen como un fin en sí misma, sino como las mediadoras de los procesos de aprendizaje que promueven la motivación, la participación y el desarrollo armónico de competencias transversales como el trabajo autónomo desde un punto de vista crítico y la alfabetización digital, elementos indispensables para la formación integral de los estudiantes. (MEN, 2010).

Coherencia entre el currículo y la didáctica digital.

La dinamización entre los referentes curriculares de Educación Física y el uso pedagógico de herramientas digitales favorece y fundamenta la coherencia entre los objetivos formativos, las metodologías de enseñanza y aprendizaje y los procesos evaluativos. Dicha integración favorece las prácticas educativas inclusivas, flexibles y contextualizadas, coherente con los elementos y orientaciones emanados por el MEN y con los retos actuales del sistema educativo, especialmente en la educación media, donde se requiere preparar a los estudiantes para afrontar las distintas situaciones en los diferentes escenarios tanto educativos como sociales, los cuales son cada día más complejos (MEN, 2022).

Con el paso del tiempo, los maestros han incorporado estrategias metodológicas que integran diversas plataformas y recursos digitales, lo que ha impulsado transformaciones significativas en los enfoques educativos. Estos cambios han dado lugar a modalidades de enseñanza que combinan la presencialidad con entornos virtuales, como el B-learning, que articula la experiencia física del aula con la ampliación de contenidos a través de la tecnología.

Por su parte, el E-learning propone procesos formativos completamente virtuales, donde el estudiante asume un rol activo en la búsqueda, análisis y construcción de conocimiento siguiendo orientaciones definidas por el docente. A ello se suma el M-learning, que reconoce el protagonismo de los dispositivos móviles, cada vez más accesibles para la mayoría de los estudiantes, como mediadores del aprendizaje en múltiples entornos.

Finalmente, Carrillo (2021) destaca plataformas que potencian dinámicas cooperativas mediante herramientas de la Web 2.0, capaces de generar escenarios colaborativos a distancia donde la interacción, el intercambio y la coautoría se vuelven esenciales para la formación.

Las plataformas educativas, también denominadas gestores de aprendizaje, ambientes virtuales de aprendizaje (EVA) o entornos personales de aprendizaje (PLE), han surgido para renovar los procesos académicos y potenciar su alcance. Su desarrollo está estrechamente vinculado con la evolución de la Web 3.0 y sus herramientas pedagógicas, las cuales posibilitan la creación de ambientes digitales orientados al aprendizaje autónomo, la experimentación virtual y la construcción de nuevos escenarios educativos (Zurita et al., 2020). En el ámbito universitario, este tipo de plataformas permite que los estudiantes trabajen de manera independiente, mientras que el docente puede diseñar, supervisar y ajustar los contenidos con mayor precisión. Esta dinámica fortalece la calidad del proceso formativo al facilitar la retroalimentación continua y la revisión de materiales, promoviendo la mejora constante del diseño instruccional.

En las instituciones de educación básica y media, tanto docentes como estudiantes continúan adaptándose a diversas herramientas digitales que posibilitan la implementación de actividades a distancia o en modalidad híbrida. Tal como señalan Alcívar y Molina (2022), el uso de EVA, PLE e incluso redes sociales se ha convertido en un soporte complementario para el

aprendizaje, permitiendo ampliar las interacciones tecnológicas, personalizar el acceso a los contenidos y fortalecer las temáticas propuestas en los planes de aula. Esta multiplicidad de recursos facilita el trabajo pedagógico y contribuye a integrar prácticas más flexibles y coherentes con las demandas actuales del sistema educativo.

Los beneficios asociados a la implementación de plataformas digitales favorecen tanto al estudiante como al profesor. Por un lado, mejoran la comunicación al permitir un diálogo más personalizado, donde el docente dispone de información actualizada sobre el desempeño y las dificultades individuales de los estudiantes. Por otro lado, posibilitan ampliar la cobertura educativa, dado que las distancias geográficas ya no representan una barrera para el desarrollo de las actividades académicas. Según Carrillo (2021), este tipo de plataformas permite que los estudiantes consulten tareas, accedan a materiales, realicen actividades y reciban retroalimentación desde cualquier lugar, mientras los docentes pueden organizar grupos más amplios y disponer de unidades didácticas listas para su uso, modificación o actualización.

Además, distintas aplicaciones educativas facilitan el acceso a la información, simplifican la organización de tareas y permiten hacer seguimiento al proceso formativo. De acuerdo con Viñas (2017), estas herramientas promueven la participación de la comunidad educativa, amplían las oportunidades de comunicación entre profesores y estudiantes y favorecen la creación de entornos colaborativos y de aprendizaje significativo.

A pesar de estos avances, persisten brechas tecnológicas que limitan la universalización del acceso a la educación digital. Estas brechas, asociadas principalmente a la conectividad y a la disponibilidad de dispositivos móviles, generan desigualdad y dificultan la implementación de estrategias virtuales, especialmente en zonas rurales. No obstante, García y Sánchez (2014) señalan que la expansión progresiva de la conectividad y la alfabetización digital puede reducir

gradualmente estas diferencias, permitiendo que el profesorado, incluido el de Educación Física, incorpore de manera más efectiva los dispositivos móviles en sus propuestas pedagógicas, siempre considerando los riesgos asociados a su uso inapropiado y la necesidad de fortalecer la integridad académica.

La integración de las plataformas virtuales en el ámbito educativo busca optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la creación de entornos de comunicación y construcción de saberes más flexibles, accesibles y perdurables. Gallegos (2023), citando a Cabero (2005), destaca que la digitalización se posiciona como una solución estratégica para ampliar oportunidades educativas y promover experiencias formativas más inclusivas y de alta calidad.

En este sentido, las tácticas digitales aplicadas en Educación Física han demostrado facilitar el desarrollo de objetivos tanto en el aula como en la virtualidad. El estudio de Guarnizo et al. (2021), realizado a partir de relatos de estudiantes de segundo grado durante la cuarentena, evidenció que las experiencias virtuales pueden generar aprendizajes relevantes y motivadores, incluso en condiciones de dificultad. La mediación tecnológica permitió que los estudiantes construyeran saberes significativos y desarrollaran competencias asociadas a la autonomía, la creatividad y la autorregulación.

Durante la pandemia por COVID-19, la Educación Física experimentó transformaciones sustanciales, migrando a entornos virtuales sincrónicos y asincrónicos mediante plataformas educativas y herramientas de videoconferencia. Posso et al. (2021) señalan que estos entornos permitieron trabajar habilidades cognitivas y deportivas desde la autonomía, promoviendo ambientes de diversión, liberación emocional y esparcimiento, pese a las limitaciones del contexto. Esta transición dejó en evidencia la necesidad de estrategias metodológicas claras y de

una formación docente específica para la enseñanza virtual de esta área, como lo indica Arellano (2021), quien sugiere reorientar las prácticas presenciales hacia entornos digitales que garanticen continuidad y calidad.

Por su parte, García y Sánchez (2014) sostienen que la integración de dispositivos móviles debe extenderse no solo a las clases prácticas, sino también a las teóricas, con el fin de fortalecer conocimientos conceptuales y promover la alfabetización digital en Educación Física. Este enfoque permite que los recursos tecnológicos complementen la experiencia corporal, enriqueciendo la comprensión de los contenidos y facilitando la interacción pedagógica.

En el mismo sentido, Pillajo (2022) plantea que la enseñanza virtual de la Educación Física requiere una formación docente adecuada y el dominio de estrategias de enseñanza apoyadas en herramientas digitales como encuestas, fichas interactivas, pizarras digitales, actividades gamificadas y materiales multimedia. Estos recursos no solo facilitan la comprensión de contenidos, sino que también promueven estados de concentración y compromiso cognitivo, especialmente cuando los estudiantes trabajan con roles activos y participativos, como señalan Sánchez et al. (2020).

Sin embargo, el éxito de estas estrategias depende de factores como la alfabetización digital del docente, la disponibilidad de dispositivos móviles y la disposición estudiantil para participar en actividades virtuales. Braz, Moneo y Lleixà (2022) advierten que la resistencia de algunos docentes, particularmente aquellos con menor afinidad tecnológica, puede limitar el aprovechamiento de las plataformas digitales, lo que demanda procesos de formación permanente y acompañamiento institucional. A pesar de ello, los estudiantes, especialmente en la educación básica y media, suelen estar familiarizados con distintos entornos digitales, lo que

constituye una oportunidad para integrar estas herramientas en actividades colaborativas, teóricas y prácticas.

El uso de dispositivos móviles en el aula ha generado cambios significativos en la estructura de la educación secundaria y media vocacional. Su presencia habitual en la vida de los estudiantes facilita la interoperabilidad entre sistemas de gestión académica, plataformas virtuales y actividades escolares. Esta integración favorece la personalización del aprendizaje, la retroalimentación oportuna, el trabajo colaborativo y el desarrollo de actividades asincrónicas que permiten avanzar a estudiantes que, por diversas circunstancias, no pueden asistir presencialmente (González, 2023). De este modo, el aprendizaje se vuelve más flexible, accesible e inclusivo.

Symbaloo como herramienta digital para el aprendizaje

Symbaloo se ha consolidado como una herramienta de gran valor en el ámbito educativo debido a su capacidad para organizar material didáctico y facilitar el acceso a recursos digitales mediante hipervínculos de manera rápida, visual y segura. Artal et al. (2016) describen esta plataforma como un entorno gratuito, intuitivo y multiplataforma que permite integrar diversos tipos de contenido, convirtiéndola en una página de inicio interactiva accesible desde cualquier dispositivo.

De manera particular, Symbaloo se estructura en *Webmix*, tableros personalizados que pueden contener hasta 60 bloques o ítems con enlaces directos a páginas web, videos, documentos, juegos o recursos interactivos (Calles-Burgos, 2015). Esta organización visual permite que los estudiantes naveguen fácilmente por rutas de aprendizaje diseñadas por el docente sin necesidad de crear usuarios o contraseñas, lo que facilita su implementación en contextos con limitaciones tecnológicas o logísticas.

La plataforma también ofrece versiones avanzadas para aulas, bibliotecas y distritos escolares; sin embargo, su versión gratuita es completamente funcional para fines educativos, permitiendo configurar tableros didácticos adaptados a las necesidades de cada curso o temática.

En el área de Educación Física, Symbaloo se presenta como una herramienta especialmente útil para integrar y curar contenidos teóricos relacionados con:

- ✓ Sistemas corporales
- ✓ Calentamiento y preparación física
- ✓ Reglamentos deportivos
- ✓ Nutrición y hábitos saludables
- ✓ Vídeos de ejercicios y rutinas
- ✓ Actividades gamificadas
- ✓ Infografías y glosarios

La plataforma favorece aprendizajes autónomos, personalizados y accesibles, especialmente relevantes en instituciones donde la intensidad horaria es reducida. Según Pinilla (2020), más que dominar herramientas específicas, lo fundamental es desarrollar la capacidad de adaptación a tecnologías emergentes propias de la Web 3.0, condición que Symbaloo facilita por su estructura flexible y fácil de actualizar.

Los docentes pueden emplearla para diseñar actividades interactivas que atiendan a estudiantes con diversas necesidades educativas, permitiendo que cada uno acceda a recursos organizados de manera clara y coherente. Olaya et al. (2020) afirman que el uso de actividades interactivas fortalece la autonomía, la motivación y las actitudes positivas hacia el aprendizaje, especialmente en asignaturas percibidas como prácticas, donde el componente teórico suele generar menor interés.

Symbaloo, además, facilita la personalización del aprendizaje al permitir adaptar recursos, ritmos y retroalimentación según las necesidades individuales (López et al., 2023). Este enfoque favorece procesos más significativos y motivadores, y permite que los estudiantes comprendan la relación entre teoría y práctica, fortaleciendo su rendimiento académico y su autonomía, tal como destacan Leach & Zepke (2011), citados por Estapa & Estapa (2011).

En síntesis, Symbaloo se configura como una herramienta poderosa para enriquecer la enseñanza de la Educación Física, especialmente en contextos donde la carga horaria es limitada. Su estructura visual, accesible y personalizada contribuye a dinamizar el aprendizaje, promover la autonomía y fortalecer los contenidos teóricos que complementan la práctica corporal, permitiendo experiencias educativas más profundas, flexibles y pertinentes.

Diseño metodológico

Metodología para la sistematización de experiencias

El presente proyecto aplicado se inscribe en un enfoque cualitativo de investigación, orientado por una perspectiva interpretativa que busca comprender los aprendizajes emergentes derivados de una experiencia pedagógica situada. En particular, se adopta la sistematización de experiencias como metodología principal, entendida como un proceso riguroso de reconstrucción crítica de una práctica educativa, con el fin de recuperar sus sentidos, valorar sus resultados y derivar aprendizajes que puedan ser compartidos y replicados (Jara, 2018).

La sistematización permite dar cuenta de lo vivido en una experiencia específica, comprendiendo las relaciones entre el contexto, las decisiones pedagógicas, las transformaciones observadas y los aprendizajes generados. Como plantea Jara (2018), este proceso es especialmente útil cuando se desea producir conocimiento a partir de la práctica misma, desde una lógica dialógica, participativa y situada.

La sistematización propuesta, se estructura a partir de cuatro momentos metodológicos que orientan la ruta propuesta: punto de partida, recuperación del proceso vivido, lectura crítica e interpretación, y aprendizajes y proyecciones.

Punto de partida

En este momento se delimita la experiencia a sistematizar: la implementación de una estrategia didáctica apoyada en la herramienta digital *Symbaloo* en la enseñanza de contenidos teóricos del área de Educación Física, con estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen. Se define como eje de sistematización la comprensión de los aprendizajes pedagógicos derivados del uso de herramientas digitales en un área tradicionalmente centrada en la actividad corporal.

De la misma manera, se formulan los objetivos que orientan el proceso, se diseña un instrumento diagnóstico sobre la percepción de los estudiantes para aprender con herramientas digitales, y se prevé la solicitud de consentimiento y asentimiento informado para el desarrollo ético de la intervención.

Recuperación del proceso vivido

Este momento contempla la reconstrucción sistemática del desarrollo de la experiencia. Se prevé el diseño y aplicación de una propuesta didáctica estructurada en torno a *Symbaloo*, en la que se curan contenidos teóricos, se organizan recursos digitales y se promueve la interacción autónoma y colaborativa del estudiantado.

Durante este proceso, se recogen registros en diferentes formatos: observaciones, interacciones en la herramienta, evidencias de aprendizaje y reflexiones del docente. Estas fuentes permiten describir las decisiones pedagógicas tomadas, los recursos empleados, los desafíos enfrentados y las dinámicas emergentes en la interacción con la herramienta.

Lectura crítica e interpretación

A partir del material recopilado, se realiza un análisis e interpretación crítica de la experiencia en relación con el eje de sistematización. Se prevé la triangulación de datos provenientes del diagnóstico inicial, de los registros de implementación y del análisis de la producción estudiantil.

Este análisis busca identificar transformaciones pedagógicas, disposiciones de los participantes frente al aprendizaje teórico en la clase de educación física, y el papel de las tecnologías en la generación de nuevas formas de mediación didáctica en el área de educación física, recreación y deporte.

Aprendizajes y proyecciones

Finalmente, se sistematizan los aprendizajes emergentes a partir del proceso vivido, destacando aquellos que pueden aportar a la mejora de las prácticas pedagógicas, a la integración crítica de las TIC en el área y a la innovación didáctica. Se formulan recomendaciones y propuestas, fortaleciendo la reflexión docente y la toma de decisiones pedagógicas basadas en la experiencia.

A continuación, en la tabla 2, se resume la ruta metodológica de la sistematización de la experiencia vivida en correspondencia con los objetivos específicos que orientan el desarrollo del proyecto.

Tabla 2

Ruta metodológica

Momento metodológico	Objetivo específico asociado	Acciones previstas	Productos esperados
Punto de partida	Explorar las percepciones de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen, sobre el uso de la	- Solicitar consentimiento y asentimiento informado (Apéndice A). - Diseñar y validar un cuestionario diagnóstico sobre habilidades digitales (Apéndice B - Apéndice C). - Aplicar el instrumento de diagnóstico. - Analizar los datos obtenidos	Diagnóstico situacional sobre percepciones y habilidades digitales.

Momento metodológico	Objetivo específico asociado	Acciones previstas	Productos esperados
	herramienta digital Symbaloo para el aprendizaje de los contenidos teóricos en el área de Educación Física. Recreación y Deporte.	para caracterizar percepciones iniciales.	
Recuperación del proceso vivido	Describir la propuesta didáctica implementada para el fortalecimiento del componente teórico en el área de Educación Física en los grados décimo y undécimo, a partir de la integración de la herramienta Symbaloo.	- Diseñar la propuesta didáctica con Symbaloo (Apéndice D). - Crear cuenta e interfaz personalizada en Symbaloo (Apéndice E). - Curar y organizar recursos en la herramienta (Apéndice F). - Implementar la estrategia.	Propuesta pedagógica diseñada y aplicada; registros de implementación.

Momento metodológico	Objetivo específico asociado	Acciones previstas	Productos esperados
Lectura crítica e interpretación	Reconocer los nuevos sentidos que emergen en las prácticas pedagógicas del docente y en el aprendizaje de los contenidos teóricos del área por parte de los estudiantes, a partir de la integración de la herramienta Symbaloo.	- Sistematizar y organizar los registros de implementación. - Triangulación de la información. - Identificar transformaciones en prácticas, participación y motivación.	Análisis interpretativo.
Aprendizajes y proyecciones	Transversal a todos los objetivos: derivar aprendizajes emergentes de la experiencia sistematizada.	- Elaborar conclusiones y recomendaciones. - Establecer proyecciones de mejora.	Apartado final de sistematización con aprendizajes emergentes.

Nota. Expresión organizada en tabla de la ruta metodológica para el desarrollo de la sistematización de la experiencia. *Fuente.* Elaboración propia.

Participantes y contexto

La experiencia sistematizada se desarrolla en la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen, ubicada en la zona rural del municipio de Acevedo, Huila, durante el año 2023. Esta institución atiende a una población de 530 estudiantes distribuidos en los distintos niveles educativos, lo que evidencia su relevancia como centro formativo en el corregimiento.

Para el presente proyecto se seleccionó una muestra intencionada de 20 estudiantes, decisión sustentada en el rol del docente-investigador como maestro del área de Educación Física en los grados décimo y undécimo. La selección, basada en criterios de conveniencia, permitió trabajar con un grupo directamente involucrado en las dinámicas pedagógicas del área y con disposición para participar en el proceso. Los estudiantes accedieron de forma voluntaria, previo asentimiento informado, a ser parte de la experiencia de implementación de la plataforma Symbaloo como herramienta para el fortalecimiento del aprendizaje teórico en Educación Física.

La muestra está conformada por 10 estudiantes de grado décimo y 10 de grado undécimo, quienes aportan diversidad en términos de edades, intereses y trayectorias escolares, elementos enriquecedores para la valoración de la estrategia didáctica.

A continuación, en la tabla 3 se presentan las características socioeducativas de los participantes, con el propósito de contextualizar la experiencia y ofrecer una visión amplia de la población involucrada.

Tabla 3

Estudiantes participantes

Sujeto	Grado	Edad	Género	Nivel de desempeño en la clase de educación física
E1.	10	14	Masculino	4,5
E2.	10	15	Femenino	4
E3.	10	14	Femenino	3,5
E4.	10	14	Femenino	4,5
E5.	10	15	Femenino	4
E6.	10	15	Femenino	3,8
E7.	10	14	Femenino	5
E8.	10	15	Femenino	4,5
E9.	10	16	Femenino	5
E10.	11	15	Masculino	5
E11.	11	15	Masculino	5
E12.	11	16	Masculino	5
E13.	11	16	Masculino	4,5
E14.	11	16	Masculino	4,5
E15.	11	15	Femenino	4
E16.	11	15	Femenino	4
E17.	11	15	Femenino	3,8
E18.	11	16	Femenino	3,8
E19.	11	16	Femenino	5
E20.	11	17	Femenino	5

Nota. Presenta las características socio educativa de estudiantes. *Fuente.* Elaboración propia.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

La recolección de información se llevará a cabo mediante técnicas e instrumentos que permitirán captar de manera integral las experiencias, percepciones y transformaciones asociadas al uso de la herramienta digital en el contexto educativo. Estas técnicas buscarán la triangulación de fuentes y fortalecerán la validez del proceso investigativo:

Encuesta estructurada a estudiantes, diseñada para valorar sus percepciones frente a la integración de herramientas digitales como apoyo al aprendizaje teórico en Educación Física. Este instrumento permitirá identificar niveles de motivación, facilidad de uso, pertinencia de los recursos y percepción de utilidad de Symbaloo en la comprensión de los contenidos.

Diario pedagógico del docente-investigador, en el cual se registrarán observaciones sistemáticas sobre el comportamiento de los estudiantes, las dificultades que se presenten, los ajustes didácticos y las reflexiones críticas sobre la implementación. Este insumo permitirá reconstruir el proceso desde la experiencia directa del docente y analizar las transformaciones que emergerán en la dinámica del aula.

Registros digitales, tales como capturas de pantalla, estadísticas de uso de Symbaloo, comentarios realizados por los estudiantes en la plataforma y seguimiento de los recursos consultados. Estos elementos constituirán evidencias objetivas del nivel de interacción con la herramienta, la frecuencia de uso y la apropiación de los contenidos por parte de los estudiantes.

Análisis de la información

El análisis de la información se desarrollará mediante un proceso sistemático basado en la codificación abierta y la categorización emergente (Strauss & Corbin, 2002). Para ello, se llevará a cabo una lectura comprensiva de todo el material recolectado, seguida de la segmentación de

unidades de sentido, la identificación de patrones recurrentes y la formulación de categorías conceptuales que permitirán interpretar los aprendizajes, tensiones, avances y transformaciones derivadas de la experiencia.

Este proceso analítico buscará integrar las voces de los estudiantes, las observaciones del docente-investigador y las evidencias digitales, con el propósito de generar una comprensión holística del fenómeno y aportar al fortalecimiento de prácticas pedagógicas fundamentadas en el uso de tecnologías digitales aplicadas al área de Educación Física.

Criterios éticos

Durante el desarrollo del proyecto se garantizará el cumplimiento de los principios éticos propios de la investigación educativa. En este sentido:

Se solicitará el consentimiento informado de los participantes, quienes serán informados sobre los objetivos del estudio, las actividades a realizar, el uso académico de la información recolectada y su derecho a retirarse en cualquier momento sin que ello implique repercusiones.

Se asegurará la voluntariedad de la participación, procurando siempre condiciones de respeto y bienestar para los estudiantes involucrados.

Se preservarán el anonimato y la confidencialidad de la información, asignando códigos o seudónimos a los participantes y resguardando todos los datos sensibles.

Se obtendrá el aval institucional requerido para el desarrollo del proyecto, garantizando la coherencia con las directrices de la Institución Educativa San Isidro y su compromiso con prácticas pedagógicas éticas y responsables.

En conjunto, estas acciones permitirán desarrollar la investigación con rigor metodológico y responsabilidad ética, asegurando que los resultados obtenidos sean válidos, confiables y respetuosos de la comunidad educativa.

Aprendizajes derivados de la experiencia vivida

En adelante se describe de manera detallada la experiencia desarrollada y los aprendizajes alcanzados como resultado del diseño, implementación y análisis de la propuesta didáctica que orienta este proyecto aplicado. La exposición se organiza siguiendo la lógica de los objetivos específicos, permitiendo comprender el proceso pedagógico vivido, las transformaciones emergentes y las evidencias que sustentan los hallazgos.

Punto de partida

Objetivo específico 1. Explorar las percepciones de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen, sobre el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de contenidos teóricos en el área de Educación Física, Recreación y Deporte.

En la ruta metodológica trazada para la sistematización de la experiencia, el primer objetivo específico se corresponde con el momento denominado *Punto de partida*, que, en el marco del presente proyecto, refiere a la generación de requerimientos éticos y a la construcción del diagnóstico inicial. Se parte del problema que anima el desarrollo del proyecto: *en los grados décimo y undécimo de la IE San Isidro, solo se cuenta con 1 hora de clase semanal para el desarrollo del currículo del área de educación física, el cual incluye tanto contenidos teóricos como prácticos, además de la promoción de espacios de recreación y deporte.*

Frente a esta situación, el maestro-investigador participante plantea como alternativa la integración de herramientas digitales para el desarrollo de contenidos teóricos que, en su opinión, enriquecen la experiencia de aprendizaje en el área y, por otra, optimizan el uso del tiempo en la clase; alternativa revisada previamente en conversaciones informales con los estudiantes de educación media.

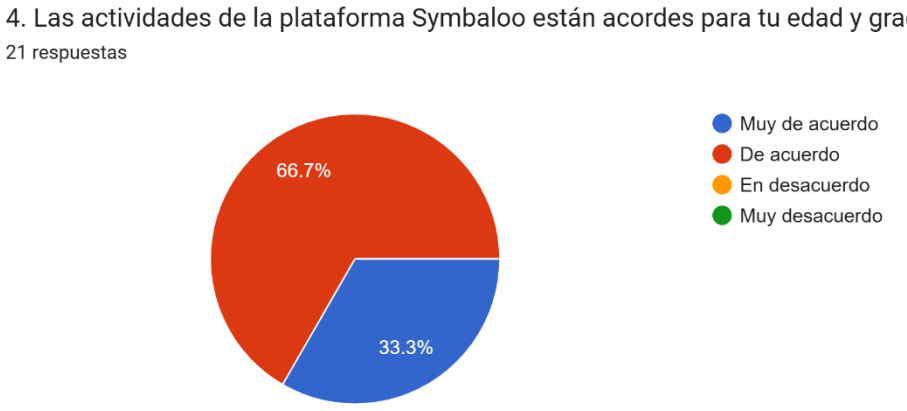
Para implementar el proceso, se inició con la solicitud del diligenciamiento de los respectivos formatos de consentimiento y asentimiento por parte de los estudiantes y sus acudientes (padres, madres o responsables) (Apéndice A) así como el aval de la IE, autorizando su participación en el proyecto.

El instrumento de recolección de información diseñado para identificar aspectos relevantes en relación con las capacidades tecnológicas de los estudiantes y su percepción frente a la integración de tecnologías digitales en el área de educación física fue validado mediante la participación de tres expertos (Apéndice B). Gracias a sus aportes, se ajustaron y precisaron las preguntas del cuestionario y se procedió a su aplicación.

A partir de la información suministrada por la encuesta diagnóstica, se identificaron oportunidades y desafíos; a continuación, se presenta de manera detallada, los resultados obtenidos en la encuesta percepción uso symbaloo

Figura 2

Pregunta 4



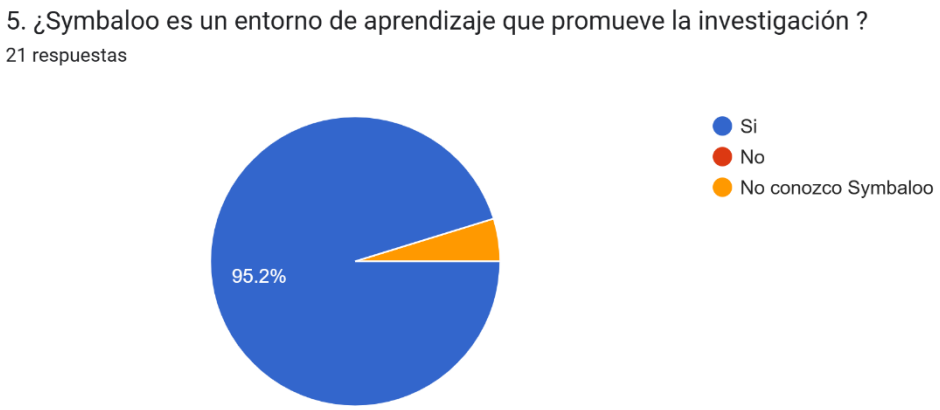
Nota. La grafica representa la percepción de los estudiantes en pertinencia de las actividades.

Fuente. Elaboración propia a partir de datos de *Google Forms*.

Se evidencia una tendencia mayoritaria hacia la afirmación de que las actividades propuestas en Symbaloo son adecuadas para la edad y el grado escolar de los estudiantes. La concentración de respuestas en las opciones “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo” indica que el diseño de los recursos es pertinente, claro y ajustado a sus necesidades académicas. Las pocas respuestas negativas no representan una postura de rechazo, sino una oportunidad para seguir afinando la accesibilidad de los materiales.

Figura 3

Pregunta 5



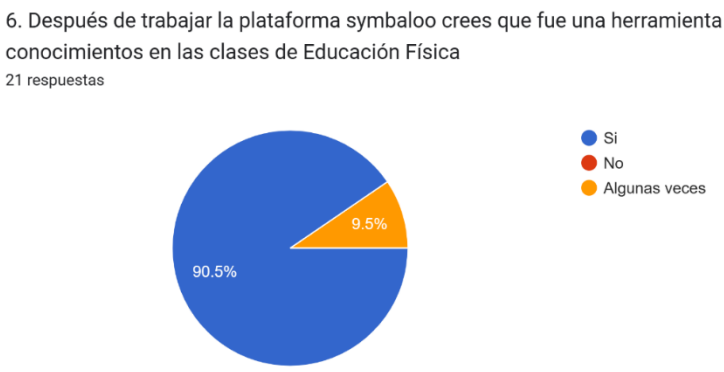
Nota. Gráfica que muestra la percepción estudiantil sobre el fomento de la investigación y la búsqueda autónoma de información mediante Symbaloo. *Fuente.* Elaboración propia a partir de datos de *Google Forms*.

Los resultados muestran que los estudiantes perciben a Symbaloo como una herramienta que promueve la investigación y la búsqueda autónoma de información. La totalidad de los estudiantes considera que el entorno digital favorece la exploración, la navegación segura y la ampliación de referencias. Las respuestas minoritarias que declaran desconocimiento de la

plataforma se deben a la falta de exploración previa, lo que confirma la necesidad de procesos de inducción inicial.

Figura 4

Pregunta 6

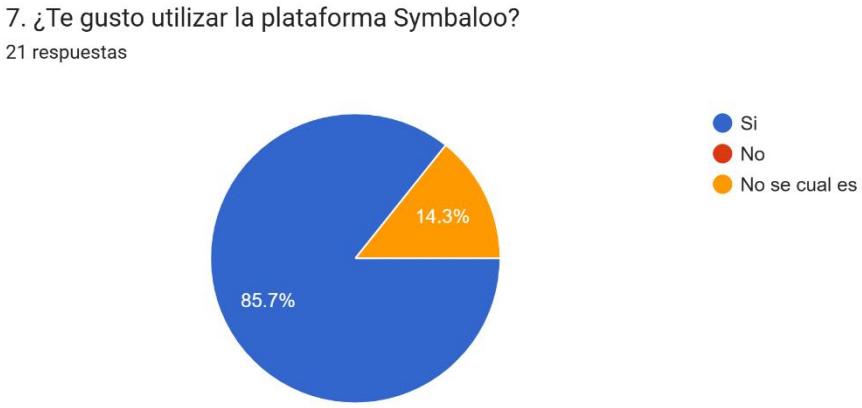


Nota. La figura evidencia el nivel de satisfacción de los estudiantes frente a Symbaloo. *Fuente.* Elaboración propia a partir de datos de Google Forms.

La gráfica expone una valoración altamente positiva respecto a la experiencia de uso. Para la mayoría de los estudiantes, la interfaz de Symbaloo resulta intuitiva, visualmente agradable y funcional para el acceso a recursos educativos. La satisfacción evidenciada es un indicador clave de disposición al aprendizaje mediado por TIC y constituye un predictor de continuidad en el uso autónomo de la herramienta.

Figura 5

Pregunta 7

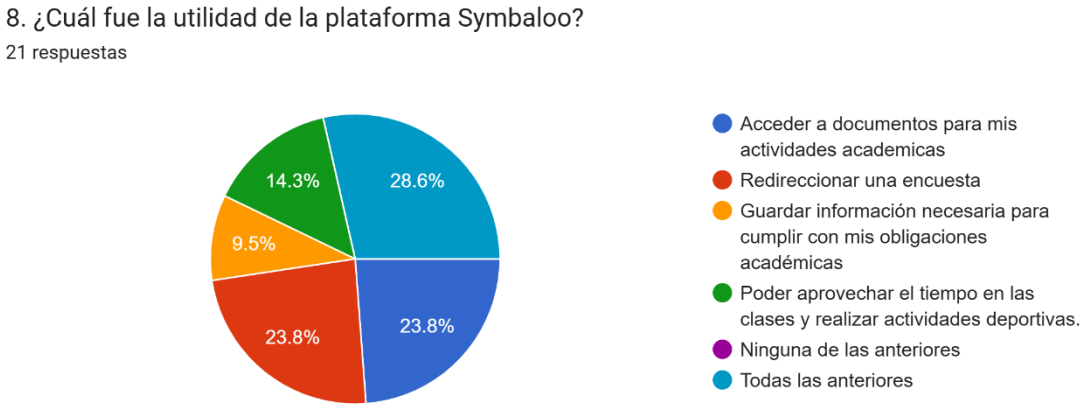


Nota. La grafica muestra la percepción de los estudiantes sobre la estrategia. *Fuente.* Elaboración propia a partir de datos de Google Forms.

Los encuestados reconocen que Symbaloo es un apoyo efectivo para la clase de Educación Física, pese a que el área se asocia principalmente con la práctica corporal. Esto demuestra que, cuando los contenidos teóricos se presentan de manera atractiva e interactiva, los estudiantes reconocen su utilidad y pertinencia. La herramienta se consolida, así como un puente entre lo teórico y lo práctico, generando una integración curricular más coherente.

Figura 6

Pregunta 8

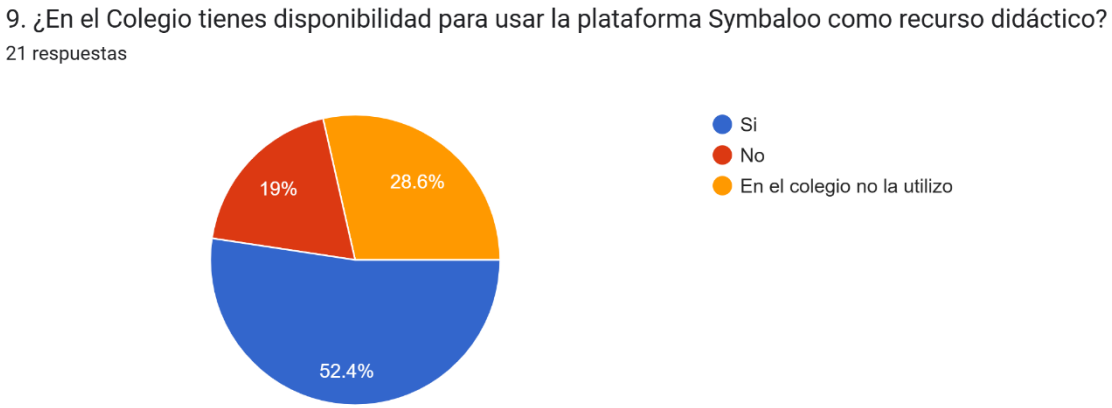


Nota. La grafica muestra los usos de los estudiantes en Symbaloo. *Fuente.* Elaboración propia a partir de datos de Google Forms.

El análisis evidencia que los estudiantes identifican múltiples utilidades de la plataforma: acceso a documentos académicos, almacenamiento de información, redirección a recursos externos, entre otros. Esta percepción de versatilidad es un indicador importante, pues revela que Symbaloo no se concibe como un repositorio estático, sino como un entorno flexible y adaptable a diversas tareas académicas.

Figura 7

Pregunta 9

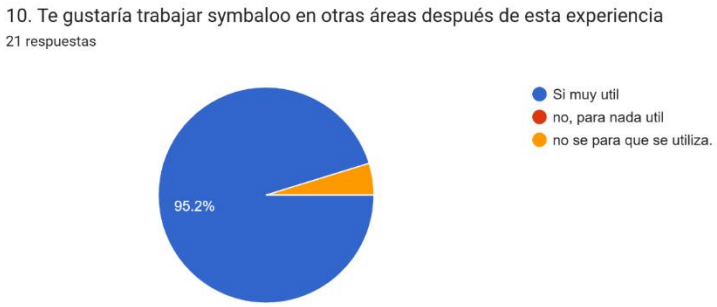


Nota. La grafica evidencia la disponibilidad y uso de dispositivos tecnológicos. *Fuente.* Elaboración propia a partir de datos de Google Forms.

Los resultados muestran un contraste entre la disponibilidad de dispositivos y el uso efectivo de la plataforma dentro del horario escolar. Aunque la mayoría tiene acceso técnico, su utilización dentro del aula es menor. Esta brecha entre acceso y uso señala barreras institucionales o pedagógicas, tiempo, conectividad, cultura escolar, que deben considerarse para una implementación sostenida.

Figura 8

Pregunta 10



Nota. La grafica refleja la intención de los estudiantes de continuar utilizando symbaloo en otras áreas. *Fuente.* Elaboración propia a partir de datos de Google Forms.

La gráfica refleja un fuerte deseo de continuar utilizando Symbaloo y extender su uso a otras áreas del conocimiento. Esto sugiere que la herramienta no solo fue comprendida, sino también valorada por su utilidad, accesibilidad y aporte al aprendizaje. La intención de continuidad es un indicador de apropiación y aceptación pedagógica.

Finalmente, y a modo de síntesis, las respuestas de los estudiantes participantes indican una alta valoración del uso de Symbaloo, reconocimiento de su utilidad pedagógica, motivación hacia el aprendizaje autónomo y disposición para ampliar su uso en el entorno escolar. No obstante, también emergen retos como la necesidad de fortalecimiento en alfabetización digital, la creación de protocolos de uso responsable del dispositivo móvil, y la generación de condiciones institucionales que permitan integrar efectivamente lo digital en el cronograma académico.

El área de Educación Física, tradicionalmente centrada en la corporalidad, encuentra aquí una oportunidad para articularse con las demandas contemporáneas de educación digital, combinando práctica presencial con apoyo virtual para enriquecer los procesos formativos.

Recuperación del proceso vivido

Objetivo específico 2. Describir la propuesta didáctica implementada con la herramienta Symbaloo para el fortalecimiento del componente teórico en el área de Educación Física.

El segundo objetivo específico en la ruta metodológica de la sistematización de la experiencia corresponde con el momento de *Recuperación del proceso vivido.* En este orden se presenta el plan de aula diseñado y se describen las decisiones, tensiones pedagógicas y procedimentales que toma el maestro-investigador durante el proceso. A continuación, se desarrolla este objetivo en coherencia con la estructura metodológica planteada.

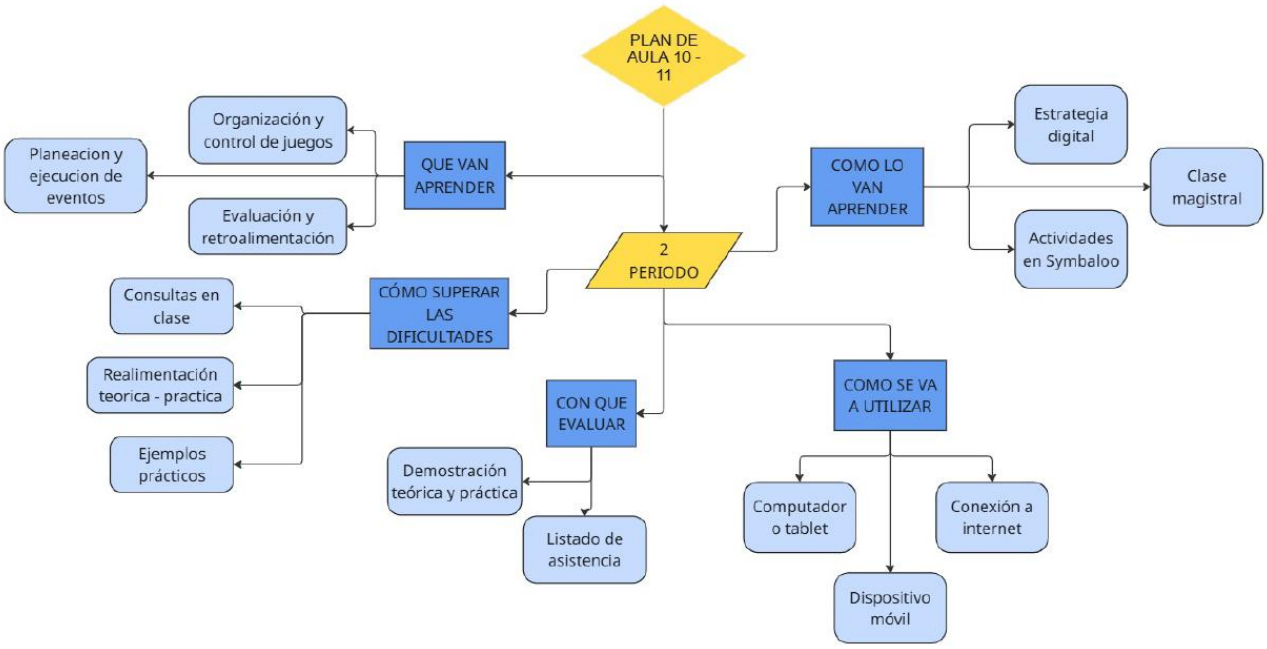
Diseño de la propuesta didáctica. En el contexto de la actual transformación digital, las herramientas de curación y gestión de contenidos se posicionan como recursos fundamentales para fortalecer el aprendizaje autónomo, colaborativo y significativo. En el ámbito de la educación secundaria, particularmente en el área de Educación Física, la integración de tecnologías digitales no solo permite ampliar las oportunidades de acceso a contenidos teóricos, sino que también posibilita la renovación de las prácticas pedagógicas y la potenciación de competencias propias del siglo XXI.

En este marco, la sistematización de la experiencia de implementación de la plataforma Symbaloo se orienta a comprender y evidenciar los aprendizajes pedagógicos derivados de su incorporación en el proceso formativo. La propuesta didáctica se centra en fortalecer el componente teórico del área de Educación Física, frecuentemente relegado por las restricciones horarias, e impulsar el desarrollo de competencias digitales, capacidades investigativas y prácticas de aprendizaje autónomo en los estudiantes

De la misma manera, de manera gráfica en la figura 9, se presenta la estructura del diseño didáctico que anima el proyecto aplicado.

Figura 9

Estructura diseño didáctico para el desarrollo del proyecto de aula



Nota. Esquema que representa el desarrollo del proyecto de aula. *Fuente.* Elaboración propia.

Finalmente, en la tabla 4, se presenta en detalle la planeación del proyecto de aula.

Tabla 4

Planeación didáctica proyecto de aula

Unidad de competencia	Niveles de desempeño		Que va a aprender	Como lo va a aprender	Que va a utilizar	Con que evaluar	Como superar las dificultades
2 PERIODO	S U	Siempre aplica sus conocimientos para realizar la aplicación del reglamento al momento	Organización deportiva: 1. Planeación y ejecución de eventos deportivos y culturales. 2. Organización	Clase magistral, explicando la nueva estrategia digital para avanzar en la temática.	Dispositivo móvil, computador o Tablet, con conexión a internet para	Demostración teórica y práctica ejecutando las actividades digitales y con el llenado del	-Consultas en clase de las dificultades presentadas para realimentar dicho proceso.

Unidad de competencia	Niveles de desempeño		Que va a aprender	Como lo va a aprender	Que va a utilizar	Con que evaluar	Como superar las dificultades
		oportuno según la situación de juego.	y control de los juegos intercursos. 3. Evaluación, control y retroalimentación.	Demostración de los avances con las actividades propuestas en la herramienta symbaloo.	acceder a la herramienta symbaloo.	listado de asistencia que evidencie su asistencia y participación de herramienta. práctica.	- Realimentación teórico-práctico de las actividades propuestas mediante ejemplos que lleven a la adquisición del conocimiento.
	AL	Con frecuencia aplica sus conocimientos para Comprender las exigencias técnicas y tácticas en la práctica de deportes individuales y de conjunto					
	BA	Algunas veces aplica sus conocimientos para Comprender las exigencias técnicas y tácticas en la práctica de deportes					

Unidad de competencia	Niveles de desempeño		Que va a aprender	Como lo va a aprender	Que va a utilizar	Con que evaluar	Como superar las dificultades
		individuales y de conjunto.					
	BJ	Rara vez aplica sus conocimientos para Comprender las exigencias técnicas y tácticas en la práctica de deportes individuales y de conjunto.					

Nota. La atabla describe la planeación didáctica implementada para el desarrollo de la estrategia. *Fuente.* Elaboración propia.

Creación cuenta e interfaz personalizada en Symbaloo. Durante este momento del proceso, se realiza un acompañamiento guiado a los estudiantes participantes para la apropiación y uso autónomo de la herramienta Symbaloo como soporte para la construcción de la arquitectura didáctica. Inicialmente, se explica el procedimiento de acceso a la plataforma, el cual puede efectuarse mediante la creación de un usuario utilizando múltiples opciones de autenticación, tales como *Facebook, Google, Clever, ClassLink, Microsoft, Twitter* (actualmente X) o *Yahoo*.

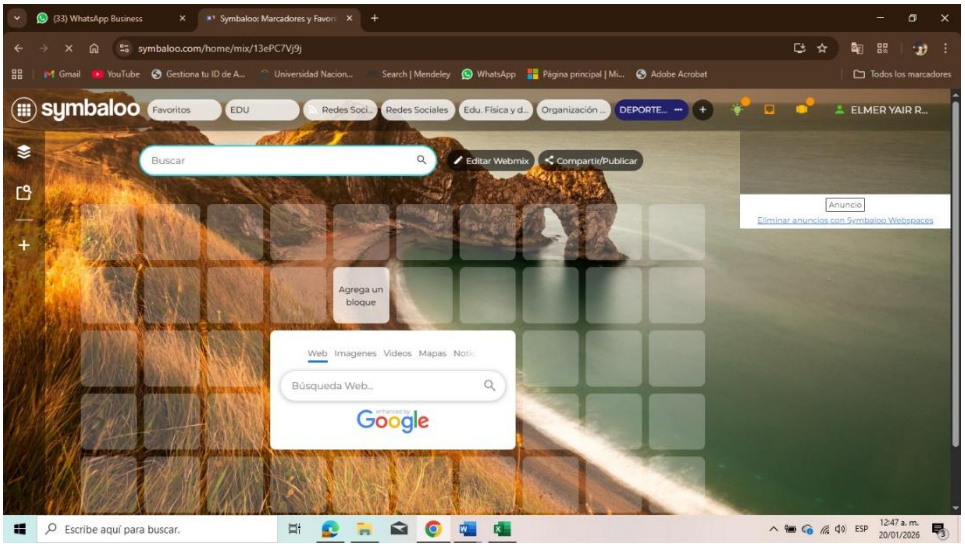
Una vez diseñada la arquitectura didáctica y curados los contenidos seleccionados para el aprendizaje (figura 10), se genera un enlace de acceso directo que permite la

visualización del *Webmix* elaborado. Dicho enlace (https://www.symbaloo.com/shared/AAAABQhqv6sAA41_0eGh9A==) se comparte con los estudiantes para garantizar que puedan ingresar de manera sencilla, sin necesidad de registrarse o crear una cuenta propia. Esto favorece que el acceso sea ágil, seguro y centralizado exclusivamente en el tablero creado por el docente-investigador.

Esta estrategia busca asegurar una apropiación progresiva y significativa de los contenidos por parte del grupo, promoviendo el acceso autónomo a los recursos didácticos previamente seleccionados. Asimismo, permite focalizar la navegación en materiales pertinentes, evitando la dispersión propia de la búsqueda libre en internet y fortaleciendo la interacción con los contenidos teóricos del área de Educación Física desde una dinámica más personalizada, organizada y accesible.

Figura 10

Arquitectura inicial Symbaloo



Nota. Captura de pantalla muestra estructura inicial de *Webmix*. *Fuente.* Elaboración propia.

Curación y organización de recursos en la herramienta. La curación y organización de los recursos teóricos digitales integrados en la herramienta Symbaloo constituye un componente central de la estrategia didáctica, pues permite gestionar de manera sistemática, coherente y pedagógicamente intencionada la información que los estudiantes consultarán durante el proceso formativo. Symbaloo, al funcionar como un tablero visual interactivo, facilita no solo la recopilación y clasificación de materiales, sino también la navegación autónoma por parte del estudiante, ofreciendo un entorno flexible, accesible y dinámico para la consulta de contenidos.

En este contexto, la curación de contenido se entiende como un proceso crítico y reflexivo que implica seleccionar, evaluar, filtrar, organizar y difundir información digital pertinente, confiable y actualizada, en función de los propósitos académicos del proyecto. La curaduría se convierte así en una práctica pedagógica estratégica que garantiza la calidad de los materiales, evita la dispersión informativa y favorece el aprendizaje significativo. Como señala Godoy (2018), la curación de contenidos es fundamental para enfrentar la *infoxicación*, entendida como la sobrecarga de información derivada del uso intensivo de la web, fenómeno que afecta especialmente a los estudiantes que carecen de criterios claros para discriminar fuentes relevantes de aquellas que no aportan valor educativo.

Desde esta perspectiva, Symbaloo opera como un repositorio visual académico, en el que se agrupan y categorizan diferentes tipos de recursos: artículos científicos, normativas nacionales, guías metodológicas, infografías, videos educativos, páginas especializadas, libros digitales, bases de datos, aplicativos para la gestión de torneos deportivos y materiales complementarios para el fortalecimiento de competencias teóricas en Educación Física. Esta organización responde directamente a la estructura temática establecida en el plan de área para el segundo período académico, cuyo eje se centra en la organización de eventos deportivos.

La selección de los recursos se realiza en coherencia con:

- ✓ La población participante (estudiantes de grados décimo y undécimo, con niveles diversos de alfabetización digital);
- ✓ Los objetivos de aprendizaje del área, especialmente aquellos relacionados con la planeación, administración y ejecución de eventos deportivos escolares;
- ✓ Los lineamientos institucionales y normativos, que exigen la inclusión de contenidos teóricos complementarios a la práctica física.

En consecuencia, la revisión y curación de documentos incluyó la verificación del marco legal vigente, materiales sobre administración deportiva escolar, reglamentos de torneos, orientaciones para la elaboración de fixtures, recursos audiovisuales explicativos y herramientas web para la simulación y diseño de eventos. Cada recurso fue evaluado según su pertinencia curricular, su claridad conceptual y su potencial para enriquecer la experiencia de aprendizaje autónomo y mediado por tecnologías digitales.

El resultado de este proceso se concreta en un tablero Symbaloo estructurado por categorías, que no solo garantiza un acceso eficiente a los materiales, sino que también orienta la navegación de los estudiantes hacia aprendizajes específicos, coherentes y articulados con la propuesta didáctica.

A continuación, en la tabla 5, se presentan los recursos seleccionados para integrarse al Symbaloo.

Tabla 5

Recursos integrados Symbaloo

Recurso	Ubicación recurso	Descripción	Aporte del recurso
Video administración deportiva	Bloque 1. Azul Legislación deportiva segunda fila, primer sub-bloque.	Video tomado de YouTube que presenta, de forma clara y didáctica, los fundamentos básicos de la administración deportiva. El recurso fue seleccionado por su lenguaje accesible y su estructura explicativa progresiva, adecuada para estudiantes de educación media.	Facilita la comprensión de conceptos que suelen resultar abstractos para algunos estudiantes, desglosando cada componente de la administración deportiva y ofreciendo ejemplos prácticos que permiten una mejor apropiación del contenido.
Video de presentación de fundamentos de organización y administración deportiva	Bloque 1. Azul Legislación deportiva segunda fila, segundo sub-bloque.	Recurso audiovisual que explica la administración deportiva desde una perspectiva empresarial, abordando su relación con la gestión de	Amplía la visión del estudiante sobre el campo deportivo, mostrando cómo la administración puede convertirse en una oportunidad de proyección profesional.

Recurso	Ubicación recurso	Descripción	Aporte del recurso
		organizaciones y emprendimientos deportivos.	Conecta los contenidos con escenarios reales de emprendimiento y gestión.
Articulo legislación deportiva en Colombia	Bloque 1. Azul Legislación deportiva tercera fila, primer sub-bloque.	Artículo tomado del blog Federicogalvis's que sintetiza de manera pedagógica el marco legal del deporte en Colombia, incluyendo leyes, decretos y disposiciones clave.	Permite a los estudiantes comprender el marco normativo que regula la organización de actividades deportivas en el país, facilitando la contextualización jurídica necesaria para diseñar eventos escolares o comunitarios.
Ley 181 de enero 18 de 1995 por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el	Bloque 1. Azul Legislación deportiva tercera fila, segundo sub-bloque.	Documento oficial del Ministerio del Deporte que expone los lineamientos para el fomento del deporte, la recreación y el	Brinda los fundamentos legales esenciales que orientan la promoción de actividades deportivas en el contexto escolar.

Recurso	Ubicación recurso	Descripción	Aporte del recurso
aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte.		aprovechamiento del tiempo libre en Colombia.	Permite a los estudiantes identificar competencias institucionales, responsabilidades y criterios para la planeación de eventos.
LEY 1445 DE 2011 (mayo 12) por medio de la cual se modifica la Ley 181 de 1995, las disposiciones que resulten contrarias y se dictan otras disposiciones en relación con el deporte profesional.	Bloque 1. Azul Legislación deportiva tercera fila, segundo sub-bloque.	Ley disponible en el portal de Función Pública que actualiza aspectos específicos de la Ley 181, particularmente en lo relativo al deporte profesional.	Complementa el marco legal introducido por la Ley 181 y permite comprender las distinciones entre deporte profesional y amateur, lo cual es relevante al momento de planear eventos escolares con criterios de transparencia y equidad.
¿Cómo hacer un fixture?	Bloque 2. Naranja fixture segunda	Tutorial de YouTube que explica paso a paso la elaboración de	Sirve como guía práctica para que los estudiantes elaboren sus

Recurso	Ubicación recurso	Descripción	Aporte del recurso
	fila, primer sub-bloque.	un fixture utilizando una plataforma digital gratuita. Requiere inicio de sesión con Google.	propios cuadros de enfrentamientos, lo cual contribuye al desarrollo de competencias organizativas dentro del diseño de eventos deportivos.
Explicación de qué es un fixture	Bloque 2. Naranja fixture segunda fila, segundo sub-bloque.	Articulo extraído de Wikipedia, que se brinda una breve explicación acerca de los fixture, como funcionan y la utilidad que brinda cada uno.	Sirve como guía práctica para que los estudiantes elaboren sus propios cuadros de enfrentamientos, lo cual contribuye al desarrollo de competencias organizativas dentro del diseño de eventos deportivos.
Fixture mundial de Qatar 2022	Bloque 2. Naranja fixture segunda fila, tercer sub-bloque.	Imagen tomada de *Especiales Deport* que muestra la estructura del fixture del mundial de fútbol 2022.	Funciona como referente visual para motivar a los estudiantes y conectar la teoría con un evento

Recurso	Ubicación recurso	Descripción	Aporte del recurso
			deportivo ampliamente reconocido. Facilita la comprensión del diseño de llaves y fases competitivas.
Página web para la creación de fixture DEPORESTAR	Bloque 2. Naranja fixture tercera fila, primer sub-bloque.	Plataforma digital que ofrece diversas herramientas para la creación de fixtures personalizados. Requiere registro para acceder a todas sus funciones.	Permite crear fixtures completos, con opciones avanzadas de edición. Es ideal para que los estudiantes experimenten con herramientas de gestión deportiva más completas.
Página web para la creación de fixture score 7	Bloque 2. Naranja fixture tercera fila, segundo sub-bloque.	Plataforma gratuita que no requiere registro y permite crear fixtures de forma rápida y sencilla, personalizando nombres, logos y número de equipos.	Su facilidad de acceso la convierte en la opción más práctica para los estudiantes, disminuyendo barreras tecnológicas y favoreciendo la autonomía en la

Recurso	Ubicación recurso	Descripción	Aporte del recurso
			organización de torneos.
Página web para la creación de *fixture challonge*	Bloque 2. Naranja fixture tercera fila, tercer sub-bloque.	Plataforma libre y gratuita para diseñar fixtures en formato digital. Permite editar características del torneo y exportar resultados; para guardarlos es necesario crear una cuenta básica.	Facilita la creación de cuadros competitivos más elaborados y profesionalizados, promoviendo criterios de organización, orden, estética y registro formal del evento deportivo.
Forms de Microsoft con encuesta de evaluación.	Bloque 3. Marrón evaluación, asistencia y drive primera fila primer sub-bloque	Plataforma para realizar encuesta la cual se evalúa el desarrollo de las actividades y la experiencia vivida durante el proceso.	Expresa el sentir de cada uno de los participantes del proyecto al desarrollar cada una de las actividades planteadas.
Documento Excel	Bloque 3. Marrón evaluación, asistencia y drive	Este documento se implementó para que los estudiantes a la	Relacionar la cantidad de veces que los participantes ingresan a

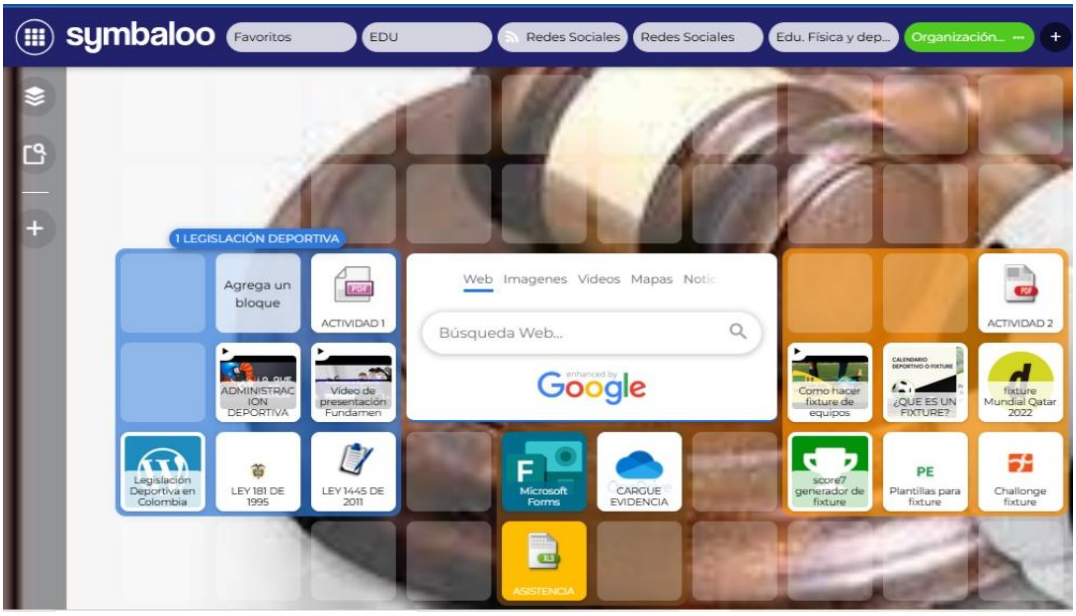
Recurso	Ubicación recurso	Descripción	Aporte del recurso
	primera fila segundo sub-bloque	hora de ingresar a la herramienta registren su nombre para tener un conteo de cuantas veces ingresa.	la herramienta para determinar la secuencia con la que van desarrollando las actividades.
One Drive	Bloque 3. Marrón evaluación, asistencia y drive segunda fila primer sub-bloque	Drive para el cargue de las evidencias realizadas durante el proceso.	En este drive se encuentran las evidencias cargadas por los participantes al momento de terminar las actividades plasmadas en la herramienta.

Nota. Describe la planeación didáctica para el desarrollo de la estrategia. *Fuente.* Elaboración propia

Finalmente, en la figura 11, se presenta la interfaz de la pantalla Symbaloo que será presentada a los estudiantes participantes.

Figura 11

Interfaz final Symbaloo



Nota. Imagen que evidencia la interfaz final de la plataforma. *Fuente.* Elaboración propia

Socialización para la implementación de la herramienta symbaloo. Los estudiantes en reunión con el docente encargado escuchan atentamente de la estrategia que se llevara a cabo, en la cual se aprovechara el tiempo en casa y con ello lograr optimizar las actividades deportivas en las jornada académica, por tanto se propone como mediador en la estrategia académica para el conocimiento de la organización deportiva, iniciando con la exploración de las legislación en el país, seguido con la exploración del conocimiento del fixture, su funcionabilidad, aplicabilidad que emergen en diferentes deportes y finalizando con un proceso evaluativo que deriva la utilidad que brindo esta estrategia con el aprendizaje que se proyectó con miras a la utilidad tanto en la institución educativa como en sus comunidades, un espacio para el cargue de los resultados de las actividades planteadas para su ejecución y verificar de que si se realizaran y por último un listado de asistencia debido a que la herramienta no cuenta con un contador de visitas se propone que cada vez que ingrese a la herramienta digite su nombre completo, y el grado para tener evidencia de su participación.

A continuación, en la tabla 6, se sintetiza la ruta metodológica seguida para la socialización de la implementación de la herramienta symbaloo.

Tabla 6

Ruta metodológica socialización de la implementación de la herramienta symbaloo

Momento del proceso	Acciones del docente-investigador	Procesos desarrollados por los estudiantes	Propósito formativo
Inducción y apropiación inicial	- Socialización del propósito de la estrategia. - Presentación de Symbaloo, su estructura y navegación. - Orientación sobre los recursos y actividades.	- Exploración inicial de la plataforma. - Comprensión del sentido de los recursos y su organización. - Identificación de actividades y tiempos.	- Garantizar comprensión del uso autónomo de Symbaloo. - Generar motivación y claridad sobre el proceso.
Desarrollo de actividades guiadas	- Observación directa del avance. - Resolución de dudas. - Retroalimentación oportuna. - Orientación pedagógica y formulación de preguntas profundas.	- Avance en las actividades propuestas. - Toma de decisiones respecto a la planeación del evento deportivo. - Aplicación de contenidos teóricos a situaciones reales.	- Promover pensamiento crítico, autonomía y análisis contextual. - Potenciar competencias digitales y organizativas.

Momento del proceso	Acciones del docente-investigador	Procesos desarrollados por los estudiantes	Propósito formativo
Diálogo pedagógico y ajuste del proceso	- Espacios de conversación formativa. - Análisis de dificultades comunes. - Reajuste de actividades según necesidades reales.	- Reflexión sobre avances y obstáculos. - Ajuste de estrategias personales o grupales. - Argumentación de decisiones tomadas.	- Fortalecer la conciencia del proceso de aprendizaje y autoevaluación. - Consolidar aprendizajes significativos.
Seguimiento continuo y cierre del proceso	- Revisión de evidencias en la plataforma. - Valoración de la participación y calidad del trabajo. - Integración de aprendizajes al proceso final.	- Presentación de productos (planeación del evento, fixture, análisis legal, etc.) - Autoevaluación del proceso. - Sistematización de experiencias.	- Asegurar la transferencia del aprendizaje a contextos reales. - Integrar competencias digitales, investigativas y organizativas.

Nota. Organiza los momentos metodológicos del proceso investigativo. *Fuente.* Elaboración propia.

Así mismo y, a manera testimonial se comparte en la tabla 7, archivo fotográfico de la socialización realizada.

Tabla 7

Archivo fotográfico Socialización de la estrategia

Figura 12 *Socialización.* *Nota.* Se muestra socialización de la herramienta por parte del docente investigador. *Fuente.* Elaboración propia.	En esta imagen se puede evidenciar la socialización de la herramienta symbaloo, explicando como la plataforma ayudara a complementar las clases teóricas que no alcanzamos a visualizar presencialmente debido a que se cuenta con una hora para realizar actividad física y teoría, por lo tanto, se les relata que la misma radica en la utilización de una interfaz al estilo *webmix* donde encontraran diferentes hipervínculos que los llevaran a las diferentes actividades, ayudas bibliográficas, videos en red social, listado de asistencia en el cual se visualizara la participación de cada uno, páginas web para realizar la práctica de la programación de encuentros deportivos, como también una encuesta de satisfacción para conocer luego de realizar cada una de las actividades se pueda saber que concepto y como se sintieron en el desarrollo de la misma.

Figura 13

Respuestas a inquietudes.

Nota: se muestra diálogo de inquietudes docente. Estudiantes. *Fuente.* Elaboración propia.

En este momento de la socialización surge una inquietud de uno de los estudiantes participantes del grado 10, en cual expresa que si las actividades se deben de realizar online, a lo que se le comenta que, no es necesario realizar las actividades online, ya que en una de ellas, deben de leer los documentos y estos los pueden descargar en el celular, Tablet o computador con que cuenten, ya en la práctica que van a realizar, es importante contar con conexión a internet ya que en esa actividad si se debe de realizar con el apoyo de la red.

También otro de los estudiantes participantes pregunta ¿Qué sucede si no lleno la hoja de asistencia, porque me olvido o no la quiero llenar? A lo que se le responde que es importante hacer el registro del ingreso, ya que con ello se tendrá un reporte de los que visitan la herramienta y así mismo, se puede tener en cuenta para el seguimiento que se realiza para la valoración y evaluación de las actividades con los participantes activos.

Figura 14

Explicación de interfaz.

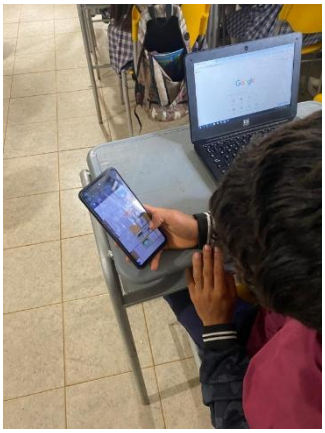
Nota. Se muestra explicación por parte del docente de la interfaz de la plataforma.
Fuente. Elaboración propia.

En esta imagen podemos observar la explicación en el tablero del interfaz de la herramienta symbaloo, se realizó en el tablero ya que el video ben se encontraba averiado para proyectar y explicar con mayor detalle la plataforma, por tanto, se procede a utilizar las diferentes herramientas con las que se cuenta en la sede, despejando dudas e inquietudes que los estudiantes tienen al respecto, como por ejemplo, cuanto tiempo tienen para realizar las actividades, donde deben de enviar las evidencias que van desarrollando por medio de la herramienta.

Figura 15

Práctica de estudiantes.

Aquí podemos evidenciar a un estudiante participante aprovechando que están en hora libre, quisieron aprovechar y en el celular explorar la página web y la crear un fixture como ejemplo, y con ello poder realizar la actividad para que las evidencias en el drive sean las adecuadas que se requieren como evidencia. Como también cuenta con un

 *Nota.* Muestra ingreso de estudiante a la plataforma. *Fuente.* Elaboración propia.	computador que le facilitaron en la sede para que pudiese adelantar las actividades pendientes y aprender a manejar la herramienta.

Nota. La tabla compila evidencias fotográficas de la socialización de la estrategia. *Fuente.* Elaboración propia

Acompañamiento y seguimiento del desarrollo de la estrategia por parte de los estudiantes. El acompañamiento y seguimiento del desarrollo de la estrategia constituye un componente esencial para garantizar que los estudiantes avancen de manera significativa en la construcción de conocimientos y en el fortalecimiento de las competencias necesarias para la organización de eventos deportivos escolares. Este proceso se concibe como una mediación pedagógica constante, reflexiva y orientadora, en la que el docente-investigador actúa como facilitador del aprendizaje y como garante de la autonomía progresiva de los estudiantes frente al uso de la herramienta Symbaloo.

En primer lugar, el acompañamiento se inicia con la socialización de la estrategia durante las clases de Educación Física, destinando un espacio de la hora asignada para presentar el propósito formativo, la estructura de la herramienta y la ubicación de los recursos digitales. Esta fase de inducción permite que los estudiantes comprendan el sentido pedagógico de la propuesta,

se familiaricen con la navegación dentro de Symbaloo y desarrollen habilidades básicas para seleccionar, abrir e interpretar los materiales disponibles. De este modo, el proceso de seguimiento se fundamenta desde el inicio en la claridad de expectativas y en la explicitación de las rutas de trabajo propuestas.

Posteriormente, durante el desarrollo de las actividades académicas, el docente realiza un seguimiento continuo a través de la observación directa, la revisión sistemática de avances y la realimentación personalizada. Este seguimiento incluye momentos de diálogo pedagógico donde los estudiantes comparten sus progresos, dificultades y decisiones tomadas en la planeación del evento deportivo. En estos espacios, el docente-investigador orienta el proceso mediante preguntas que promueven el análisis profundo, propone ajustes necesarios y fomenta la reflexión crítica sobre las acciones realizadas. El acompañamiento se convierte así en un ejercicio de apoyo para el aprendizaje autorregulado, favoreciendo que los estudiantes valoren sus avances y reconozcan aspectos por mejorar.

En síntesis, el acompañamiento y seguimiento desarrollados en esta estrategia se conciben como un proceso sistemático, participativo e intencionado, que articula la mediación docente con la autonomía estudiantil. De esta manera, la integración de Symbaloo trasciende su función como recurso tecnológico para convertirse en una herramienta pedagógica que fortalece la comprensión conceptual, la capacidad de planificación y la toma de decisiones en proyectos escolares. Este proceso asegura que los estudiantes no solo accedan a la información, sino que aprendan a utilizarla de manera crítica y pertinente, construyendo aprendizajes duraderos y contextualizados.

En la tabla 8, se realiza una síntesis del proceso de acompañamiento y seguimiento de la estrategia didáctica.

Tabla 8

Síntesis del proceso de acompañamiento y seguimiento durante la implementación de la estrategia didáctica mediada por Symbaloo

Momento del proceso	Acciones del docente-investigador	Procesos desarrollados por los estudiantes	Propósito formativo
Inducción y apropiación inicial	- Socialización del propósito de la estrategia. - Presentación de Symbaloo, su estructura y navegación. - Orientación sobre los recursos y actividades.	- Exploración inicial de la plataforma. - Comprensión del sentido de los recursos y su organización. - Identificación de actividades y tiempos.	- Garantizar comprensión del uso autónomo de Symbaloo. - Generar motivación y claridad sobre el proceso.
Desarrollo de actividades	- Observación directa del avance. - Resolución de dudas. - Retroalimentación oportuna. - Orientación pedagógica y formulación de preguntas profundas.	- Avance en las actividades propuestas. - Toma de decisiones respecto a la planeación del evento deportivo. - Aplicación de contenidos teóricos a situaciones reales.	- Promover pensamiento crítico, autonomía y análisis contextual. - Potenciar competencias digitales y organizativas.

Momento del proceso	Acciones del docente-investigador	Procesos desarrollados por los estudiantes	Propósito formativo
Diálogo pedagógico y ajuste del proceso	- Espacios de conversación formativa. - Análisis de dificultades comunes. - Reajuste de actividades según necesidades reales.	- Reflexión sobre avances y obstáculos. - Ajuste de estrategias personales o grupales. - Argumentación de decisiones tomadas.	- Fortalecer la conciencia del proceso de aprendizaje y autoevaluación. - Consolidar aprendizajes significativos.
Seguimiento continuo y cierre del proceso	- Revisión de evidencias en la plataforma. - Valoración de la participación y calidad del trabajo. - Integración de aprendizajes al proceso final.	- Presentación de productos (planeación del evento, fixture, análisis legal, etc.)-Autoevaluación del proceso. - Sistematización de experiencias.	- Asegurar la transferencia del aprendizaje a contextos reales. - Integrar competencias digitales, investigativas y organizativas.

Nota. La tabla resume las acciones de acompañamiento, seguimiento y retroalimentación.

Fuente. Elaboración propia

Evaluación de la experiencia vivida. El proceso evaluativo de la experiencia desarrollada por los estudiantes durante la implementación de la estrategia constituye un elemento central

para valorar su impacto pedagógico, el fortalecimiento de competencias y la pertinencia de la integración tecnológica en el área de Educación Física. La evaluación se concibe desde un enfoque formativo, orientado a valorar tanto los aprendizajes evidenciados como las percepciones, emociones y desafíos enfrentados por los estudiantes a lo largo del proceso.

Desde una perspectiva vivencial, la evaluación recoge las expectativas que los estudiantes formaron en torno al uso de Symbaloo como herramienta educativa para organizar y acceder a recursos digitales. La mayoría de los participantes manifestó que la plataforma resultó altamente útil para el desarrollo de las actividades, especialmente en la planeación de un evento deportivo escolar, dado que presentaba la información de manera ordenada, visual y accesible. Estos resultados evidencian que el proceso de curación de contenidos y la estructuración del webmix favorecieron la motivación, la autonomía y la comprensión conceptual.

Asimismo, los estudiantes destacaron que la experiencia de planear y simular un evento deportivo les permitió entender la complejidad real que implica organizarlo. La logística, la toma de decisiones y la coordinación en equipo emergieron como aspectos clave del aprendizaje. En este sentido, la estrategia fortaleció la conexión entre teoría y práctica, demostrando que los recursos dispuestos en Symbaloo funcionaron como mediadores de comprensión y facilitadores de procesos reflexivos.

En el plano pedagógico, la experiencia favoreció avances significativos en el desarrollo de competencias digitales, organizativas y comunicativas. Los estudiantes pudieron identificar que el uso de la plataforma les facilitó la búsqueda, el análisis y la aplicación de información pertinente, fomentando aprendizajes transferibles y duraderos que pueden ser extrapolados a otros contextos académicos.

En síntesis, la experiencia evaluativa muestra que la estrategia no solo alcanzó los objetivos propuestos, sino que promovió aprendizajes significativos, contextualizados y autónomos. La integración de Symbaloo enriqueció la organización y comprensión de los conocimientos adquiridos, aportando a la formación integral de los estudiantes. Este balance positivo evidencia la pertinencia de continuar incorporando herramientas digitales en la enseñanza de la Educación Física y su potencial para transformar las prácticas pedagógicas.

La imagen presentada (figura 19) corresponde al trabajo de un estudiante participante, quien elaboró un *fixture* para un torneo con ocho equipos en modalidad de eliminación directa, utilizando una de las plataformas recomendadas. Este producto demuestra el desarrollo de habilidades tecnológicas aplicadas a una situación real de aprendizaje, así como la apropiación de los recursos digitales seleccionados en la estrategia.

Los resultados evidencian que los estudiantes desarrollaron las actividades propuestas, ya fuera en grupos, parejas o de manera individual, ajustándose a su disponibilidad de conectividad o de dispositivos. Este tipo de producciones permite verificar la comprensión del procedimiento, la aplicación de conceptos y el desarrollo de competencias técnicas.

Figura 16

Socialización del proyecto y presentación de la herramienta.

Nota. Se muestra el momento inicial de socialización. *Fuente.* Elaboración propia.

La fase inicial de socialización de la estrategia de intervención en los estudiantes objeto de estudio parte al momento de ingresar a la herramienta Symbaloo desde sus dispositivos móviles. Se socializan los objetivos de la estrategia, la estructura del Webmix y las diferentes actividades que se ejecutan durante el estudio investigativo. De esta manera, dicho momento corresponde a la fase de activación de los saberes previos y encuadre pedagógico, indispensable dentro del enfoque constructivista de los procesos de aprendizaje propuesto por Ausubel (1983). En este sentido, la instrucción guiada de la herramienta digital favorece procesos activos para el desarrollo de un aprendizaje significado, puesto que brinda un marco coherente y claro de sentido y propósito educativo. De igual manera, el uso pedagógico de las nuevas tecnologías desde Symbaloo favorece la motivación intrínseca al igual que la autonomía, elementos que según Area (2012) son esenciales para el aprendizaje mediado por las TIC.

Figura 17

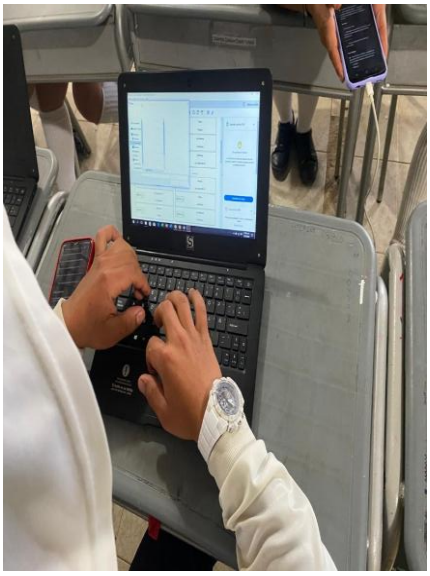
Explicación e inmersión de la herramienta.

Nota. Se muestra la interacción del estudiante con la herramienta. *Fuente.* Elaboración propia.

Una vez realizada la socialización y explicación inicial, se desarrolla la exploración de la plataforma con orientaciones y acompañamiento pedagógico por parte del docente investigador como medio para una apropiación eficiente del recurso. En este sentido, el desarrollo de esta actividad se fundamenta dentro del concepto de andamiaje pedagógico propuesto por Vygotsky (1978), donde el docente cumple un rol mediador del conocimiento, desde un apoyo temporal hasta que los estudiantes alcancen adecuadamente un desempeño optimo. La interacción constante favorece el desarrollo próximo, permitiendo que los estudiantes entiendan y hagan uso de herramientas progresivamente y consiente.

Figura 18

Desarrollo de la actividad 2.



Nota. Se muestra evidencia desarrollo de la actividad 2 propuesta en la plataforma. *Fuente* Elaboración propia.

El desarrollo específico de las actividades planteadas en Symbaloo, refleja la aplicación directa de los contenidos teóricos mediante esta herramienta digital. De esta manera, las actividades se fundamentan a partir de lo expuesto por Bruner (1961) en cuanto al aprendizaje

por descubrimiento, donde el estudiante elabora su propio conocimiento desde la interacción de recursos y consignas planteadas. Así mismo, la realización de actividades secuenciales promueve la autonomía al momento de aprender, permitiendo que cada individuo avance a su propio ritmo y consolide sus saberes de manera significativa.

Figura 19

Orientación de trabajo autónomo.

Nota. Se muestra un proceso de retroalimentación del desarrollo de las actividades. *Fuente.* Elaboración propia.

Este tipo de situaciones se articulan mediante un enfoque de aprendizaje combinado (*blended learning*), que vinculan el trabajo presencial con las distintas actividades de manera autónoma desde la mediación de las nuevas tecnologías. Graham (2006) destaca que, la continuidad de los procesos fuera del aula de clase fortalece las actitudes de responsabilidad, de autorregulación y de aprovechamiento del tiempo, generando aprendizajes significativos y eficientes.

Objetivo específico 3. Reconocer los nuevos sentidos que emergen en las prácticas pedagógicas del docente y en el aprendizaje de los contenidos teóricos del área por parte de los estudiantes, a partir de la integración de la herramienta Symbaloo.

El desarrollo de este objetivo permite una valoración crítica sobre los aportes pedagógicos, didácticos y formativos en cuanto a la implementación de la herramienta Symbaloo en la enseñanza de los contenidos teóricos del área de la educación física recreación y deporte. Desde la compilación y análisis mixtos, obtenidos en los diferentes momentos del pre y post dentro del desarrollo de la estrategia didáctica, se logra la identificación de distintos cambios significativos en la manera en que los estudiantes se acercan al conocimiento, a la organización de la información y a la aplicabilidad de los contenidos abordados en el aula de clase y fuera de ella.

Desde la experiencia vivida, se evidencia que Symbaloo no se percibe solamente como un repositorio de enlaces, sino como un recurso mediador del aprendizaje que permite la autoexploración de contenidos, un acceso organizado a la información y a la posibilidad de enfatizar en temáticas que, motivan a los estudiantes frente al desarrollo de los distintos contenidos relacionados con la organización de eventos deportivos y la elaboración de fixtures, aspectos que cobren sentido en su contexto comunitario, donde existen escasos referentes formales para la planeación de este tipo de actividades.

El desarrollo de la estrategia permite que los estudiantes el desarrollo de capacidades para gestionar un aprendizaje autónomo, al contar con un entorno virtual centralizado en los recursos de manera clara, visual y accesible. Dicha organización favorece la continuidad del aprendizaje más allá de la jornada escolar, promoviendo el trabajo autónomo, la responsabilidad y el interés por profundizar en los contenidos a partir de sus propios ritmos y posibilidades de trabajo. Por

otra parte, como docente investigador, esta experiencia permite evidenciar que, cuando los estudiantes tienen acceso disponible a recursos contextualizados, aumenta la disposición por asumir un rol participante en su proceso formativo.

De igual manera, la implementación de Symbaloo genera un cambio significativo dentro de las dinámicas tradicionales en las clases de educación física recreación y deporte, históricamente asociada a la práctica. La estrategia permite una resignificación al componente teórico del área, articulándolo coherentemente con la práctica corporal y sus situaciones reales del contexto educativo dentro del establecimiento educativo, como la organización de eventos deportivos escolares. Esta articulación fortalece la comprensión de que el deporte no es únicamente acciones motrices, sino que implica procesos de planeación, toma decisiones y trabajo tanto colaborativo como cooperativo.

A partir de una mirada reflexiva, el sentido de la estrategia se expresa en su dimensión epistemológica, pedagógica y formativa. Symbaloo posibilita el reconocimiento del estudiantado como centro de construcción de su propio conocimiento, igualmente promueve aprendizajes situados y contextualizados, fortalece la relación teórica y práctica, también favorece el desarrollo de habilidades propias del siglo XXI, como el uso responsable de las tecnologías, la alfabetización digital, la investigación básica y el aprovechamiento del tiempo. Estos aspectos se integran en la tabla 9 como parte de la sistematización de la experiencia y el ejercicio práctico del docente,

Tabla 9

Aspectos y descripciones pedagógicas de la propuesta.

Aspecto	Descripción del sentido pedagógico

Reconocimiento del estudiante como sujeto activo	Se concibe al estudiante como productor de conocimiento, no como receptor. Symbaloo facilita acceso, organización e interpretación autónoma de la información.
Aprendizaje situado y contextual	La organización de eventos deportivos responde a necesidades reales de la institución (torneo intercursos, Juegos Intercolegiados).
Articulación teoría–práctica	Los estudiantes comprenden que un evento deportivo involucra planeación, análisis, logística, normativa y toma de decisiones.
Fomento de habilidades del siglo XXI	Uso responsable de TIC, alfabetización digital, investigación básica, colaboración y gestión del tiempo.
Innovación didáctica	Introduce metodologías que rompen con la tradición de clases exclusivamente prácticas en Educación Física.

Nota. La tabla muestra los aspectos y las descripciones de sentido pedagógico de la estrategia de intervención. *Fuente.* Elaboración propia.

Por último, como docente investigador, este proceso permite cuestionar y replantear las prácticas pedagógicas tradicionales en el área de educación física, evidenciando la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que respondan a las necesidades particulares de los estudiantes y a demandas del ámbito educativo en la actualidad. La implementación de Symbaloo no solo enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también favorece la reflexión docente en cuanto al rol de la tecnología como elemento aliado de carácter pedagógico, reafirmando el compromiso con la educación física como proceso integral, desde un pensamiento más crítico, contextualizado y coherente con desafíos y retos en la actualidad.

Conclusiones y recomendaciones

La implementación de la herramienta digital Symbaloo como estrategia de intervención en el área de educación física, recreación y deporte permite evidenciar un impacto significativo dentro de los procesos de aprendizaje de los contenidos teóricos en los grados escolares de décimo y undécimo de la Institución Educativa San Isidro, sede El Carmen. Desde el seguimiento realizado mediante la observación directa, el registro de asistencia digital y la comparación de los momentos pre y post intervención, se constata un aumento en la participación, el compromiso y autoaprendizaje de los estudiantes frente a su proceso educativo, elementos indispensables para el desarrollo de una educación integral.

Dentro de los hallazgos de mayor importancia de la investigación se encuentra relacionada con la optimización del tiempo escolar en el ámbito institucional donde la educación física cuenta con una intensidad horaria limitada a una hora semanal. Dicha situación genera vacíos recurrentes en el abordaje de los contenidos; sin embargo, el uso de Symbaloo permitió ampliar los ambientes de aprendizaje de la educación física fuera del aula de clase, facilitando el acceso permanente a recursos y acciones organizadas y contextualizadas. En coherencia con Criollo (2021), las plataformas digitales actúan como recursos mediadores de aprendizaje, puesto que, posibilitan a los estudiantes el acceso a consultas materiales, al desarrollo de actividades y a la retroalimentación de manera flexible, superando las barreras espacio temporales del currículo tradicional.

De igual manera, la implementación evidencia que la incorporación de los recursos digitales favorece la resignificación del componente teórico en educación física recreación y deporte, que tradicionalmente ha estado relegado frente a las acciones corporales. De esta manera, los estudiantes logran una mayor comprensión dentro de las organizaciones deportivas y

que estas no se limitan únicamente a la ejecución motriz, sino que requieren de procesos de planeación, análisis y aplicación de la normativa y la toma asertiva de decisiones. Dichos hallazgos coinciden con lo expuesto por García y Sánchez (2014), quienes desatacan que, la vinculación de herramientas tecnológicas en educación física permite fortalecer los procesos de aprendizaje y promueven la alfabetización digital en el contexto educativo.

Desde el ámbito pedagógico, el uso Symbaloo permite el reconocimiento al estudiante como sujeto constructor de su propio aprendizaje, promoviendo la autonomía, el trabajo colaborativo y cooperativo desde la aplicación de saberes en situaciones propias del contexto del establecimiento educativo. Así como lo indican Viñas (2017) y Alcívar y Molina (2022), las plataformas digitales favorecen la participación, la personalización del aprendizaje y la elaboración de entornos cooperativos, aspectos que se evidencian en las actitudes estudiantiles dentro de la proyección de actividades deportivas dentro y fuera del establecimiento educativo.

En coherencia con los lineamientos curriculares del MEN, la implementación de la estrategia de intervención reafirma que, la educación física debe ser orientada hacia proceso de formación integral, fundamentada en la articulación de dimensiones motrices, cognitivas, sociales y axiológicas (MEN, 2010). En este sentido, la estrategia fortalece el desarrollo de valores como la responsabilidad, la cooperación, la autonomía y el compromiso, al mismo tiempo favorece el desarrollo de destrezas propias del siglo XXI, como el uso pedagógico de las TIC, la búsqueda de datos informativos y el aprovechamiento del tiempo.

El desarrollo de la propuesta de intervención representa un proceso de reflexión de carácter critico en cuanto a las acciones dentro de las prácticas pedagógicas, dejando al descubierto la necesidad de transitar de modelos tradicionales hacia propuestas innovadoras y activas, contextualizadas y coherente con la realidad del contexto.

Desde los resultados obtenidos, se recomienda seguir con los procesos de fortalecimiento desde el uso pedagógico de herramientas digitales como Symbaloo en educación física, no solo como refuerzo a las temáticas, sino como una estrategia transversalizada para fomentar el autoaprendizaje, la autorreflexión y la articulación entre la teoría y la práctica. Igualmente, se sugiere llevar a cabo procesos de formación a docentes de manera constante en cuanto al uso de las nuevas tecnologías, con la finalidad de garantizar procesos pedagógicos eficientes y sostenibles.

En este mismo orden de ideas, se recomienda ampliar esta propuesta de intervención a otros grados educativos y áreas, en pro de promover un trabajo interdisciplinar y la consolidación de ambientes virtuales seguros y contextualizados a las necesidades propias del ámbito educativo rural. Por último, es pertinente que el establecimiento educativo continue en la exploración de estrategias pedagógicas que permitan fortalecer la formación integral de los estudiantes, en consonancia con las orientaciones del MEN y los retos de la educación actual.

Referencias bibliográficas

Alcívar-Loor, R. A., & Molina-Villacis, P. de las M. (2022). Herramientas tecnológicas y didácticas en el aprendizaje de los valores cívicos en los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda 43 de la parroquia Chirijos del cantón Portoviejo. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun, 6*(10). https://doi.org/10.46296/yc.v6i10.0149

Area, M. (2012). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación: De la enseñanza presencial al e-learning. Ediciones Pirámide.

Arellano, J. (2021). El aula virtual como estrategia didáctica en un mundo transformado por el COVID-19. *Revista RedCA, 3*(9).

Artal-Sevil, J. S., Bernal, J. A. H., & Arqué, J. L. N. (2016). Lesson plans–Symbaloo: Cómo desarrollar diferentes itinerarios interactivos para obtener un aprendizaje personalizado. *Buenas Prácticas en Innovación Educativa*.

Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.

Braz, M., Moneo, S., & Lleixà, T. (2022). De la docencia presencial a la virtual: Reflexiones sobre la subjetividad en la formación del profesorado de educación física en tiempos de pandemia. *Revista Iberoamericana de Estudios en Educación, 17*(esp. 2), 1110–1131. https://doi.org/10.21723/riaee.v17iesp.2.16984

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Reports.

Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review, 31*(1), 21–32.

Calles Burgos, M. del M. (2015). Symbaloo como puerta de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de álgebra. *Espiral. Cuadernos del Profesorado, 8*(17). https://doi.org/10.25115/ecp.v8i17.996

Carrillo, M. V. (2021). Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Publicación Semestral, 9*(18).

Estepa Alonso, R., & Estepa Alonso, A. J. (2011). Trabajar con la incertidumbre del mundo laboral: Análisis de una experiencia con aprendizaje basado en problemas en redes de ordenadores. *REDU. Revista de Docencia Universitaria, 9*(2). https://doi.org/10.4995/redu.2011.6169

Flick, U. (2015). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.

Ministerio de Educación Nacional. (2019). *Orientaciones curriculares para la educación física, la recreación y el deporte en los niveles de básica y media*. MEN.

Gallegos Chiarella, G. K. (2023). Plataformas virtuales en la enseñanza militar: Una visión tecnológica. *Revista Científica de la Escuela Superior de Guerra del Ejército*. https://doi.org/10.60029/rcesge.v2i1art2

García González, N., & Sánchez Moreno, S. (2014). Incorporación de dispositivos móviles a la educación física escolar. *Revista Española de Educación Física y Deportes (REEFD),* (407).

Guarnizo, N., Talero, E., & Campos, F. (2021). Cambios de estrategias didácticas de la gimnasia en cuarentena: Un estudio de caso. *Retos, 42*. https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86527

Godoy-Rodríguez, C. (2018). La curación de contenidos digitales: Competencia indispensable para los docentes del siglo XXI. *Delectus, 1*(1), 34–41. https://portal.amelica.org/ameli/journal/390/3902684004/

González Benítez, E. (2023). Aplicación de las TIC en las clases virtuales de educación física en el nivel medio del Colegio Técnico Juan XXIII FROSEP durante la pandemia del

COVID-19 (2020–2021). *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(5), 4652–4677. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8067

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. En C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer.

Hamui-Sutton, A. (2013). Un acercamiento a los métodos mixtos de investigación en educación médica. *Investigación en Educación Médica, 2*(8), 211–216.

Jacobo, R., Pacheco, P., Otañez Enríquez, M., Viteri, S. P., Amabilia, N., Bravo, O., & Sotomayor, X. N. (2020). Por una educación física virtual en tiempos de COVID-19. *Podium: Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 15*(3).

Jara, O. (2018). *Para sistematizar experiencias: Una propuesta teórica y práctica*. Ediciones CEP-Alforja.

Kirchner, A. (2004). *La investigación acción participativa (IAP)*.

López López, H. L., Rivera Escalera, A., & Cruz García, C. R. (2023). Personalización del aprendizaje con inteligencia artificial en la educación superior. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas, 7*(1), 123–128. https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.165

Olaya Cuartero, J., García Jaén, M., García Martínez, S., & Ferriz Valero, A. (2020). Los grupos interactivos en educación física: Una experiencia docente en educación secundaria. *Retos, 38*. https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.74606

Otalora-Nossa, M. (2021). *Wix.com como propuesta pedagógica para la mejora de la comunicación y el bienestar institucional de la Comunidad Educativa Marticas, municipio de Acevedo, Huila* [Trabajo de grado de maestría, Universidad de Santander].

Pillajo, M. (2022). La enseñanza de la educación física virtual en tiempos de COVID-19: Revisión sistemática. *Revista Digital de Educación Física, 13*.

Pinilla Arbex, J. (2020). *Recursos digitales para el aula del siglo XXI* (Vol. 67).

Posso, R. J., Otañez, N. R., Condor, J. D. R., Condor, M. G., & Lara, L. D. R. (2021). Educación física remota: Juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Podium, 16*(2).

Quilindo, V. H. (2023). Concepciones docentes sobre la educación física mediada por las TIC en tiempos de COVID-19: Estudio de caso. *Retos, 48*. https://doi.org/10.47197/retos.v48.91823

Sandoval Pérez, M. J., Contreras Jordán, R. M., & Almache Granda, G. K. (2020). Creating learning paths through Symbaloo to facilitate formative assessment for EFL learners. *Journal of Science and Research, 5*.

Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.

Viñas, M. (2017). Importancia del uso de plataformas educativas. *Letras*, 157–169. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/61390/Documento_completo__.pdf

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zurita Cruz, C. E., Zaldívar Colado, A., Sifuentes Ocegueda, A. T., & Valle Escobedo, R. M. (2020). Análisis crítico de ambientes virtuales de aprendizaje. *Utopía y Praxis Latinoamericana, 25*(Extra 11).

Apéndices

Apéndice A

Consentimiento informado

CARTA DE CONSENTIMIENTO

Lugar: el Carmen, Acevedo-Huila Fecha: _____

Yo, _____ identificado conforme aparece al pie de mi correspondiente firma, declaro que se me ha explicado el procedimiento para la realización de las encuestas sobre "Symbaloo en el área de la educación física: aprendizajes derivados de una experiencia con los estudiantes de decimo y undécimo de La Institución Educativa San Isidro – Sede El Carmen – Acevedo, Huila", la cual consistirá en responder unas encuestas que pretende conocer la aplicabilidad de la plataforma Symbaloo al saber que los grados decimo y undécimo cuentan con una (1) hora semanal para las actividades académicas y deportivas del área.

Acepto la solicitud de que las encuestas sea utilizadas con fines académicos e investigativos, ya que en la misma dejare mis datos personales.

Por lo tanto, como participante, acepto la invitación en forma libre y voluntaria, y declaro estar informado (a) de que los resultados de estas encuestas tendrán como producto un informe, para ser presentado como parte del desarrollo de un proceso investigativo del proyecto de grado.

He leído esta hoja de Consentimiento y acepto participar en la entrevista según las condiciones establecidas.

Estudiante Encuestado **Nombre padre de familia**

Grado _____

Apéndice B

Validación de expertos

RUBRICA EVALUACION EXPERTOS PARA ENCUESTA PROYECTO SYMBALOO

CRITERIO	ALTO 5.0 - 3.9		BASICO 3.8 - 3		BAJO 3 -1		TOTAL
1. INDICACIONES	Se detallan las indicaciones de forma clara y objetivas con relación al llenado de la encuesta, orientando a la persona la forma como debe llenarse.	5	Se detalla las indicaciones, poco claras, falta de objetividad y le falta mejorar un poco la redacción.		No explica bien como llenar la encuesta, no es clara ni objetiva, algunas preguntas no poseen secuencia lógica.		5.0
2. ELABORACIÓN Y DISEÑO DE LA ENCUESTA	Diseña y elabora una encuesta clara, bien estructurada y apropiada para la identificacion del conocimiento de la plataforma symbaloo	5	Elabora una encuesta con un diseño adecuado, pero puede haber algunas dificultades en la claridad o estructura de las preguntas para la identificacion del conocimiento de la plataforma symbaloo		Tiene dificultades en la elaboración o diseño de la encuesta, lo que afecta la calidad de los datos recopilados para la identificacion del conocimiento de la plataforma symbaloo		5.0
3. RELACIONA LOS CONCEPTOS RELEVANTES A LA PLATAFORMA SYMBALOO.	Los conceptos de la plataforma son claros, interesante y justificados.	4	Los conceptos de la plataforma son basicos poco interesante sin justificar.		los conceptos son incoherentes sin justificar.		4.0
4. PRESENTA SECUENCIA LOGICA EN EL DESARROLLO DE LAS PREGUNTAS	Las preguntas presentan informacion clara y objetiva con una redaccion equilibrada.	4	Las preguntas presentan informacion clara, pero poco objetiva y equilibrada en su redaccion.		Las preguntas no presentan informacion clara, ni objetiva, ni tampoco equilibrada.		4.0
5. CALIDAD DE LAS PREGUNTAS	Inician sencillas Varia el tipo de preguntas. Las escalas están bien establecidas. No están sesgadas.	4.5	Inicia con preguntas nominales. Varia el tipo de preguntas y respuestas.		Debe variar las preguntas, algunas respuestas no poseen un orden correcto		4.5
6. PRESENTA JERARQUICAMENTE LAS TEMATICAS.	presenta las preguntas en orden de importancia y relacionando jerarquicamente cada nivel.	5	presenta las preguntas en orden de importancia pero no relaciona jerarquicamente cada nivel.		no presenta las preguntas ordenadamente ni de importancia, tampoco relaciona jerarquicamente cada nivel.		5.0
TOTAL							0

Link de la encuesta: https://forms.gle/sVxZoJ3NUoxsJB3t7

Recomendaciones:	Todos los reactivos deben guardar homogeneidad al momento de la redacción. Por ejemplo, si el reactivo 5 dice ¿Conoce los hipervínculos? Los siguientes deben estar redactados en ese sentido. El reactivo 6 inicia Te han presentado hiper...los primeros 4 reactivos recaban información sociodemográfica. Considero que 11 restantes aunque estan bien diseñados no alcanzan a brindar un buen diagnóstico. Sugiero redactar 4 reactivos más en torno a Symbaloo.

LUZ AIDA BONELO

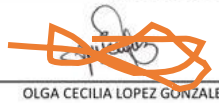
Validación experta Luz Aida Bonelo

RUBRICA EVALUACION EXPERTOS PARA ENCUESTA PROYECTO SYMBALOO

CRITERIO	ALTO 5.0 - 3.9		BASICO 3.8 - 3		BAJO 3 -1		TOTAL
1. INDICACIONES	Se detallan las indicaciones de forma clara y objetivas con relación al llenado de la encuesta, orientando a la persona la forma como debe llenarse.		Se detalla las indicaciones, poco claras, falta de objetividad y le falta mejorar un poco la redacción.	3,8	No explica bien como llenar la encuesta, no es clara ni objetiva, algunas preguntas no poseen secuencia lógica.		3,8
2. ELABORACIÓN Y DISEÑO DE LA ENCUESTA	Diseña y elabora una encuesta clara, bien estructurada y apropiada para la identificacion del conocimiento de la plataforma symbaloo		Elabora una encuesta con un diseño adecuado, pero puede haber algunas dificultades en la claridad o estructura de las preguntas para la identificacion del conocimiento de la plataforma symbaloo	3,8	Tiene dificultades en la elaboración o diseño de la encuesta, lo que afecta la calidad de los datos recopilados para la identificacion del conocimiento de la plataforma symbaloo		3,8
3. RELACIONA LOS CONCEPTOS RELEVANTES A LA PLATAFORMA SYMBALOO.	Los conceptos de la plataforma son claros, interesante y justificados.	4,2	Los conceptos de la plataforma son basicos poco interesante sin justificar.		los conceptos son incoherentes sin justificar.		4,2
4. PRESENTA SECUENCIA LOGICA EN EL DESARROLLO DE LAS PREGUNTAS	Las preguntas presentan informacion clara y objetiva con una redaccion equilibrada.	4,8	Las preguntas presentan informacion clara, pero poco objetiva y equilibrada en su redaccion.		Las preguntas no presentan informacion clara, ni objetiva, ni tampoco equilibrada.		4,8
5. CALIDAD DE LAS PREGUNTAS	Inician sencillas Varia el tipo de preguntas. Las escalas están bien establecidas. No están sesgadas.	5	Inicia con preguntas nominales. Varia el tipo de preguntas y respuestas.		Debe variar las preguntas, algunas respuestas no poseen un orden correcto		5
6. PRESENTA JERARQUICAMENTE LAS TEMATICAS.	presenta las preguntas en orden de importancia y relacionando jerarquicamente cada nivel.	5	presenta las preguntas en orden de importancia pero no relaciona jerarquicamente cada nivel.		no presenta las preguntas ordenadamente ni de importancia, tampoco relaciona jerarquicamente cada nivel.		5
TOTAL							26,6

Link de la encuesta: https://forms.gle/sVxZoJ3NUoxsJB3t7

Recomendaciones:	Este intrumento es muy practico permitendo identificar el uso que se le brida a los dispositivos moviles y uso de las redes sociales de forma acorde, secuencial y jerarquicamente relacionando los temas tratados.



OLGA CECILIA LOPEZ GONZALEZ

validación experta Olga Cecilia López González

Apéndice C

Instrumento validado por expertos

1: https://forms.gle/2ZRJz5juBkUsviEy6

2: https://forms.gle/UUUSJpSj8i8SQf2Q9

Apéndice D

Plan de aula unidad 2

UNIDAD DE COMPETENCIA	NIVELES DE DESEMPEÑO		QUE VA A APRENDER	COMO LO VA A APRENDER	QUE VA A UTILIZAR	CON QUE EVALUAR	COMO SUPERAR LAS DIFICULTADES
2 PERIODO	SU	Siempre aplica sus conocimientos para Realizar la aplicación del reglamento al momento oportuno según la situación de juego	Organización deportiva: 1. Planeación y ejecución de eventos deportivos y culturales. 2. Organización y control de los juegos intercursos. 3. Evaluación, control y retroalimentación.	Clase magistral, explicando la nueva estrategia digital para avanzar en la temática. Demostración de los avances con las actividades propuestas en la herramienta symbaloo.	Dispositivo móvil, computador o Tablet, con conexión a internet para acceder a la herramienta symbaloo.	Demostración teórica y práctica ejecutando las actividades digitales y con el llenado del listado de asistencia que evidencie su asistencia y participación de herramienta. práctica.	- Consultas en clase de las dificultades presentadas para realimentar dicho proceso. - Realime
	AL	Con frecuencia aplica sus conocimientos para Comprender las exigencias					

UNIDAD DE COMPETENCIA	NIVELES DE DESEMPEÑO	QUE VA A APRENDER	COMO LO VA A APRENDER	QUE VA A UTILIZAR	CON QUE EVALUAR	COMO SUPERAR LAS DIFICULTADES
	técnicas y tácticas en la práctica de deportes individuales y de conjunto					ntación teórico-práctico de las actividades propuestas mediante ejemplos que lleven a la adquisición del
	BA Algunas veces aplica sus conocimientos para Comprender las exigencias técnicas y tácticas en la práctica de deportes individuales y de conjunto					

UNIDAD DE COMPETENCIA	NIVELES DE DESEMPEÑO	QUE VA A APRENDER	COMO LO VA A APRENDER	QUE VA A UTILIZAR	CON QUE EVALUAR	COMO SUPERAR LAS DIFICULTADES
	BJ Rara vez aplica sus conocimientos para Comprender las exigencias técnicas y tácticas en la práctica de deportes individuales y de conjunto					conocimiento.

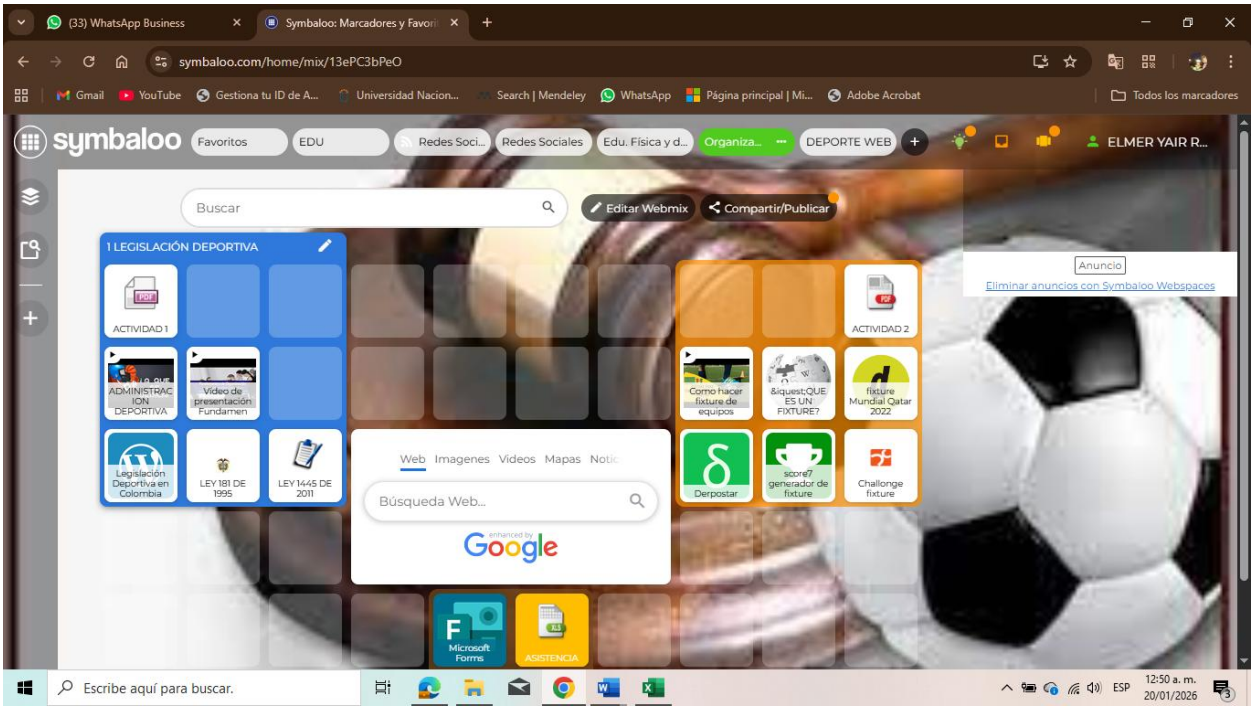
Apéndice E

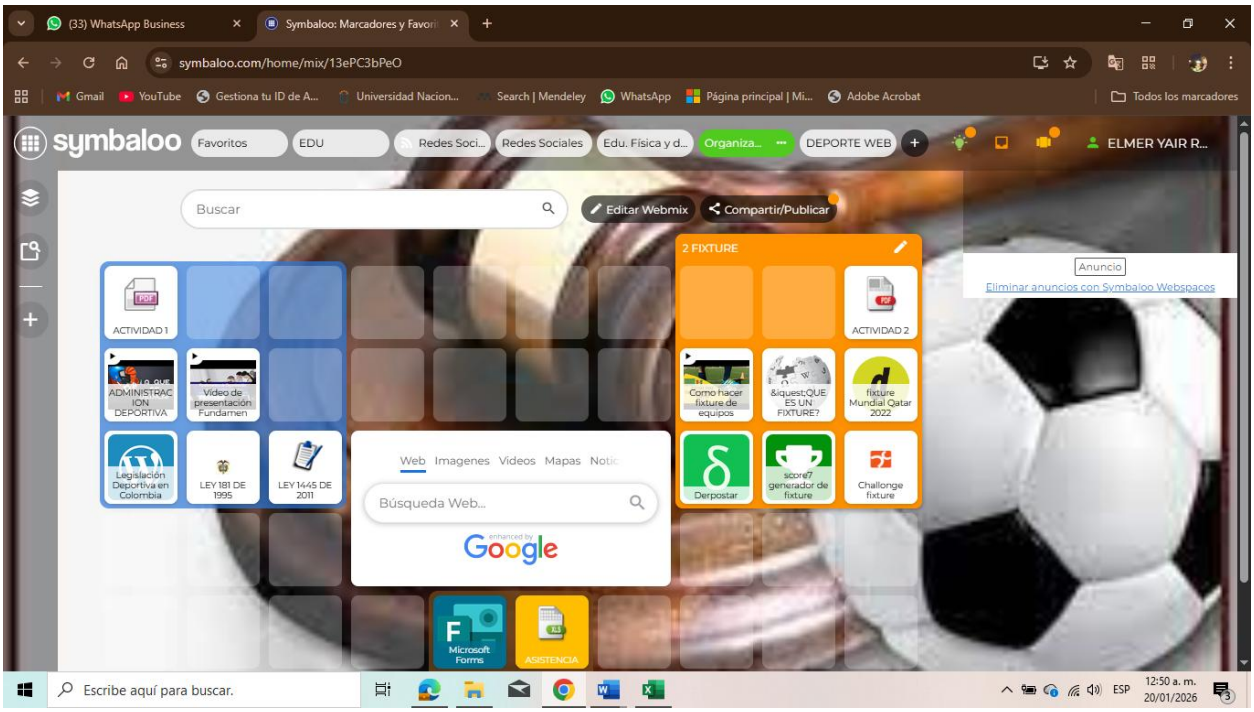
Herramienta Symbaloo de ingreso directo

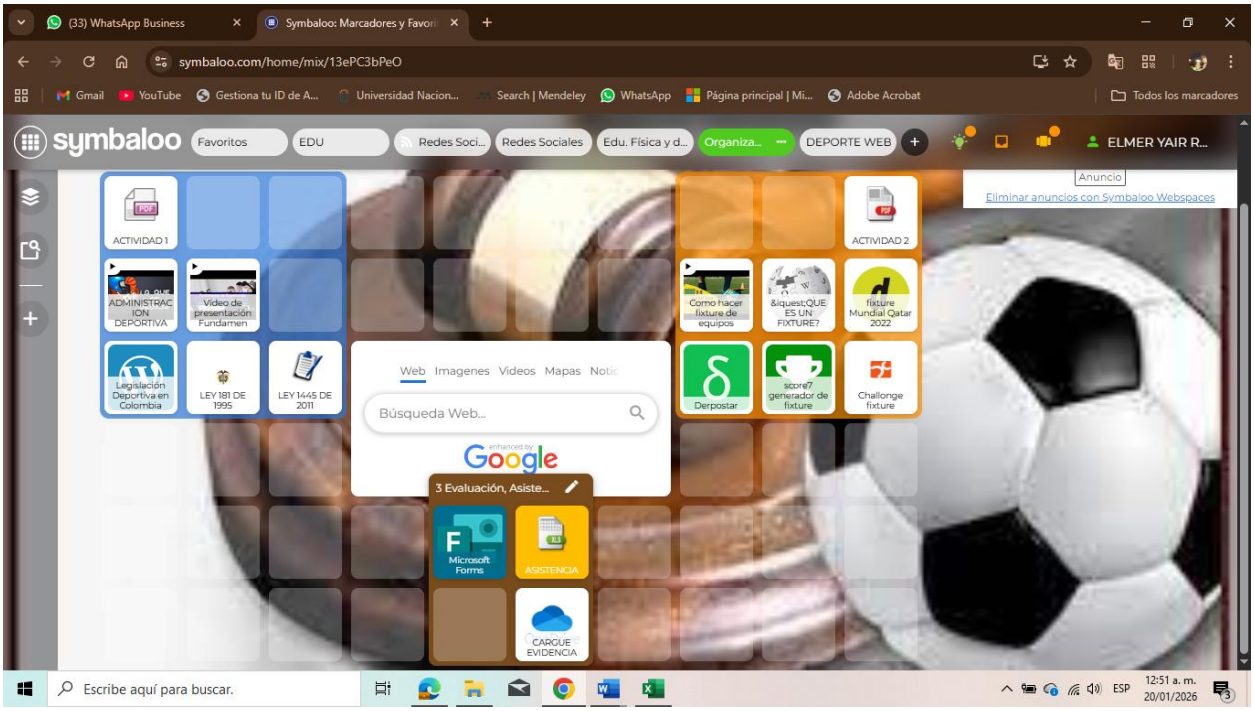
https://www.symbaloo.com/shared/AAAABQhqv6sAA41_0eGh9A==

Apéndice F

Estructura de la herramienta Symbaloo






(33) WhatsApp Business
Symbaloo: Marcadores y Favori
symbaloo.com/home/mix/13ePC3bPeO
Gmail
YouTube
Gestiona tu ID de A...
Universidad Nacion...
Search | Mendeley
WhatsApp
Página principal | Mi...
Adobe Acrobat
Todos los marcadores
symbaloo
Favoritos
EDU
Redes Soci...
Redes Sociales
Edu. Física y d...
Organiza...
DEPORTE WEB
ELMER YAIR R...
Anuncio
Eliminar anuncios con Symbaloo Webspaces
ACTIVIDAD 1
ACTIVIDAD 2
ADMINISTRACION DEPORTIVA
Video de presentación Fundamen
Como hacer fixture de equipos
¿QUE ES UN FIXTURE?
fixture Mundial Qatar 2022
Legislación Deportiva en Colombia
LEY 181 DE 1995
LEY 1445 DE 2011
Derpostar
score7 generador de fixture
Challonge fixture
Web
Imagenes
Videos
Mapas
Búsqueda Web...
Google
3 Evaluación, Asiste...
Microsoft Forms
ASISTENCIA
CARGUE EVIDENCIA
Escribe aquí para buscar.
ESP
12:51 a. m.
20/01/2026