EmásF
Revista Digital de Educación Física
ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

ELABORACIÓN DE UN LIBRO DIDÁCTICO PARA LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR EN LA COMUNA DE PUYEHUE (CHILE)

Luis Alfredo Añazco Martinez
Profesor de Educación Física
Escuela Armando Scheuch (Chile)
Email: alfredo.anazco.martinez@gmail.com

Osvaldo Marcelo Diaz Santibañez
Profesor de Educación Física
Escuela Porvenir (Chile)
Email: osvaldo.m.diaz@gmail.com

Miriam Roxana Oyarzun Verdugo
Profesor de Educación Física
Escuela Entre Lagos (Chile)
Email: miriam.oyarzun@hotmail.com

Vicente Angel Salom Aros
Profesor de Educación Física
Escuela Entre Lagos (Chile)
Email: vsaloma@gmail.com

RESUMEN

La asignatura de Educación Física y Salud en Chile durante la pandemia tuvo que adecuarse a las indicaciones del Ministerio de Educación, lo que generó en los docentes la búsqueda de estrategias y didácticas para realizar clases no presenciales y que puedan permitir trabajar de forma colaborativa. Por lo tanto, el objetivo de la presente experiencia tiene como finalidad presentar un libro didáctico de 100 juegos de Educación Física para realizar en casa, diseñado para los estudiantes . Para esto se ha generado una propuesta de trabajo colaborativo entre profesores de Educación Física de la comuna de Puyehue, quienes han elaborado y diseñado un libro didáctico basado en animaciones y desafíos

propuestos a partir de la experiencia docente y las orientaciones de los programas de estudio. El proyecto del libro se envió a todos los establecimientos de la comuna para que puedan acceder los estudiantes y profesores.
El libro ha podido tener utilidad en los estudiantes de los establecimientos escolares de la comuna como también para profesores interesados en ocupar el libro. Para futuras experiencias se pueden incorporar el uso de aplicaciones y un trabajo interdisciplinario entre docentes y escuelas.

PALABRAS CLAVES

Educación Física Escolar; trabajo colaborativo; profesores; estudiantes; didácticas.

PREPARATION OF A DIDACTIC BOOK FOR SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN THE COMMUNITY OF PUYEHUE (CHILE)

ABSTRACT

The subject of Physical Education and Health in Chile during the pandemic had to adapt to the instructions of the Ministry of Education, which caused teachers to search for strategies and didactics to carry out non-face-to-face classes and that can allow them to work collaboratively. Therefore, the objective of this experience is to present a teaching book of 100 Physical Education games to play at home, designed for students. For this, a collaborative work proposal has been generated between Physical Education teachers from the Puyehue commune, who have developed and designed a teaching book based on animations and challenges proposed from the teaching experience and the guidelines of the study programs. The book project was sent to all establishments in the commune so that students and teachers can access it.

The book may have been useful to students in the community's schools as well as to teachers interested in using the book. For future experiences, the use of applications and interdisciplinary work between teachers and schools can be incorporated.

KEYWORD

School Physical Education; collaborative work; teachers; students; didactics.

1. INTRODUCCIÓN.

En la asignatura de Educación Física (EF) por medio de los planes y programas de estudios, el Ministerio de Educación de Chile (Mineduc) desarrolló en el tiempo de la pandemia COVID-19 el plan de priorización curricular, cuya finalidad era abordar los principales contenidos prioritarios durante el curso escolar a través de docencia no presencial, iniciando esta medida desde el primer semestre del 2020 (Mineduc, 2020).

Es así como en Chile la asignatura de Educación Física y Salud se desarrolla por medio de los Objetivos de Aprendizaje (OA) corresponden a las habilidades, contenidos y conocimientos donde se busca que los alumnos sean capaces de enfrentarse a distintos desafíos ya sea desde la asignatura como de la vida cotidiana (Mineduc,2012). Por otra parte, los estudiantes mencionan que los intereses en la materia corresponden principalmente a los juegos en la clase y el objetivo de la asignatura está vinculado a la salud (Añazco, 2023; Carcamo-Oyarzún,2012; Moreno et al.,2006).

Durante el periodo de la pandemia los docentes estuvieron sometidos a distintos cambios de forma continua e incertidumbre constante, teniendo que adaptarse a los protocolos establecidos en el país (Almonacid-Fierro et al., 2021; Castillo-Retamal et al., 2021;Mujica-Johnson y Orellana-Arduiz, 2022). Es así como en la asignatura de Educación Física se tuvo que organizar de acuerdo a las normas establecidas, pasando de una educación presencial a trabajar a distancia, utilizando de esta forma distintas estrategias y recursos promovidos durante la pandemia (Méndez-Giménez,2023; Schilling-Lara et al., 2023).

En este sentido, debido a las circunstancias de la pandemia, las fuerzas se orientaron a promover los hábitos de vida saludable, siendo los profesores de Educación Física quienes han tenido que desarrollar distintas actividades y recursos para fomentar la actividad física y vida saludable en los estudiantes (Pimienta-Sánchez et al., 2023). Por otra parte, se observa la existencia del uso excesivo de las tecnologías y aparatos electrónicos, sobre todo por medio de los teléfonos móviles, lo que trae consigo mismo un exceso de tiempo frente a las pantallas y un efecto asociado a las dificultades en la salud en todas sus manifestaciones (Castillo-Retamal et al.,2020)

Es así como el juego, cumple una función importante en los estudiantes debido a las funciones que cumple respecto a la manipulación y experimentación que consigue un aprendizaje significativo, en especial en aquellos estudiantes desmotivados en quienes despierta su interés en el aprendizaje inmediato (Yañez-Sepulveda et al., 2023). En relación a esto, enseñar para la sociedad del conocimiento, requiere en el docente aprender a enseñar del modo en que fueron enseñados, manteniendo una educación profesional continua que permita desarrollar capacidades para el cambio, la resolución de conflictos así como la promoción de los procesos y las personas (Montero-Mesa, 2011)

Sin embargo, se hace necesario la reflexión docente sobre su propia profesión que no solo permita afirmar la importancia de aspectos personales y de organización en el área docente sino también valorar la capacidad de trabajar de forma colectiva en la profesión (Gonçalves y Silva, 2019).De tal modo, que trabajar de forma colaborativa implica una comunicación docente empática, permitiendo a

los docentes brindar una postura sobre el otro y aportar al intercambio de ideas en un proyecto en común para el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo la colaboración y participación en conjunto produciendo un aprendizaje colaborativo (Benoit-Rios, 2023), siendo este producto de la unión de esfuerzos entre los miembros que constituyen un grupo, de tal modo que el objetivo en común y/o grupal de cada uno de los participantes permita alcanzar los objetivos compartidos (García-Valcárcel et al., 2012)

Por lo tanto, en el futuro los profesionales deberán trabajar en equipo en distintos contextos y con distintos tipos de personas, implicando con ello desarrollar diferentes procesos donde todos colaboren para alcanzar objetivos comunes (Sucari y Quispe,2019). Es así como en el sistema educativo, el uso y participación de las redes escolares es un desafío para los centros educativos, debido a los nuevos contextos escolares y las demandas que posee cada escuela (Navarro-Montaño et al.,2022). En este mismo contexto, se hace necesario utilizar las mejores alternativas para desarrollar las clases no presenciales, pasando de una enseñanza tradicional a implementar distintas estrategias y herramientas para abordar las clases en EF (García-Peñalvo, 2020;Villarroel et al., 2021).

Por otra parte, la innovación docente permite la introducción de una nueva idea que se apoya y que permite dar lugar a mejoras en el proceso, siendo estos cambios sostenidos (Rogers,2003). Por otra parte, elegir una metodología adecuada en Educación Física para la práctica en el aula es un desafío constante donde se debe vincular el pensamiento de la acción y las experiencias positivas de los estudiantes (Martin-Pérez, y Barba ,2016). En relación a la innovación y la capacidad de los individuos de cambiar y distribuir contenidos, Sotoca et al., (2017) indican que el contenido visual usado en elementos de corta duración con imágenes que tengan elementos cotidianos y que puedan ser un reto reproducible hace que las personas les parezca interesante el contenido, teniendo la posibilidad que lo puedan utilizar y compartir con los demás.

También es necesario mencionar que el uso de materiales curriculares en Educación Física contempla diversas formas, tales como los materiales escritos por medio de libros de textos, guías didácticas, cuadernos del alumno como otros medios que permitan el desarrollo, evaluación y justificación del curriculum (Molina et al.,2017).En relación a esto, los materiales curriculares son fundamentales en la enseñanza, permitiendo al docente tener la capacidad de indagar y experimentar por medio de los distintos usos que les puede entregar (Molina et al., 2008)

De tal modo, el objetivo la presente experiencia es presentar la creación de un libro didáctico por parte de los profesores de Educación Física Escolar para utilizar en los estudiantes de establecimientos escolares de la comuna de Puyehue (Chile).

2. CONTEXTUALIZACIÓN

El diseño del libro *100 juegos de Educación Física para realizar en casa*, ha sido elaborado por cuatro profesores de Educación Física que realizan clases en la comuna de Puyehue (Chile) en establecimientos de Enseñanza Básica. Cada docente realiza clases a estudiantes del primer y segundo ciclo básico en tres escuelas distintas. La función de la creación del libro didáctico ha sido establecer una guía didáctica para los estudiantes acerca de los contenidos que establecen

los planes y programas de estudio del Ministerio de Educación , de modo que todas las escuelas de la comuna tengan acceso a tener los libros en sus bibliotecas escolares.

3. EXPLICACIÓN DE LA PROPUESTA DE LIBRO DE JUEGOS PARA REALIZAR EN CASA

La propuesta del libro nace del contexto de la Pandemia COVID-19, por medio de las estrategias a utilizar de acuerdo a la priorización curricular que estableció el Ministerio de Educación (Mineduc, 2019). Los profesores en cada uno de los establecimientos escolares tenían que establecer acciones para trabajar con los estudiantes de forma online y con la entrega de material de apoyo. De esta forma por medio de las reuniones de trabajo que se establecieron en la comuna de Puyehue entre los profesores, se desarrollaron distintas ideas para abordar propuestas que ayuden a los estudiantes a desarrollar los contenidos de una forma didáctica.

Es así como cada uno de los profesores establecieron distintas ideas para abordar los contenidos en sus planificaciones didácticas de cada establecimiento. Sin embargo, se hacía necesario desarrollar propuestas de actividades que permitan tanto a los estudiantes, familia y profesores la capacidad de poder aplicarlas . De tal modo, que en cada reunión de trabajo se evaluaba la forma de abordar la asignatura de Educación Física con material de apoyo para el alumnado.

De esta forma por medio de la planificación didáctica y los elementos a disposición de los profesores se juntaron diversas propuestas y de acuerdo a las conversaciones generadas en las reuniones de trabajo, se llevó a cabo trabajar una guía didáctica por medio de un libro de juegos de fácil acceso para los estudiantes de primero a octavo año básico

4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El libro de juegos para realizar en clases comprende los lineamientos de los planes y programas de estudio que establece el Mineduc en la asignatura de Educación Física y Salud en la enseñanza básica. A partir de las unidades didácticas que se realizan a lo largo del año escolar, se ha organizado el libro. Cada uno de los juegos creados se han enfocado en las experiencias docentes de los profesores participantes y que han experimentado en clases normales adaptando los juegos y actividades a las condiciones sanitarias de acuerdo a la pandemia Covid-19.

Uno de los principales aspectos que se ha considerado en la propuesta y ejecución del libro didáctico ha sido que sea fácil de observar y aplicar en todos los estudiantes de forma transversal en los espacios de su hogar. También se ha considerado el uso posterior del libro en todas las escuelas de la comuna de Puyehue para que todos tengan acceso a utilizar el libro por medio de las bibliotecas.

5. TEORÍA Y PRÁCTICA DE LOS DOCENTES

Cada uno de los docentes participantes cuenta con mas de 10 años de experiencia profesional, lo que ha permitido establecer la experiencia de los juegos de acuerdo de la realidad educativa en el contexto escolar de la comuna. Cada docente ha puesto en práctica cada uno de los juegos y estos a su vez se han desarrollado previamente para lograr que cada uno de estos pueda ser realmente efectivo en la práctica.

Los juegos didácticos se han desarrollado en espacios reducidos, para que puedan ser realmente efectivos en los estudiantes. Por su parte se han desarrollado pruebas grabadas y se han adaptado cada uno de ellos con los materiales simples que los estudiantes podrían tener en su hogar. También para los juegos se ha solicitado apreciación a docentes externos para recibir recomendaciones y sugerencias que consideren importante implementar desde su experiencia docente

6. TRABAJO COLABORATIVO Y PRESENTACIÓN DEL LIBRO

Los profesores de Educación Física de la comuna de Puyehue involucrados en el proyecto del libro han desarrollado espacios de reunión constante a lo largo del semestre contemplando con ello, invitación a las reuniones de distintos profesores y autoridades para que conozcan el proyecto y se puedan interiorizar para conseguir apoyo. De esta forma el proyecto propuesto tuvo un reconocimiento positivo, tanto por las personas que conocían la idea , como también por las autoridades comunales, destacando ellos la iniciativa desarrollada, la originalidad del libro y el desafío propuesto como docentes para abordar una necesidad que se debía tratar en la asignatura de Educación Física. En este sentido a lo largo del proyecto se fue evaluando paso por paso cada una de las decisiones que se debían adoptar para el libro, lo que produjo distintos borradores previos antes de concretar la idea final

Sin embargo, el proyecto requirió de tiempo extra a lo que cada docente cumplía en sus jornadas de trabajo, lo cual hizo que cada uno de los docentes requiriera un esfuerzo adicional y motivación por crear un libro didáctico para los estudiantes. En este sentido los docentes participantes del proyecto del libro se comprometieron a trabajar por la idea en común independiente del tiempo que pudieran demorar para llevar a cabo los juegos didácticos en el papel.

El libro didáctico *100 juegos de Educación Física para realizar en casa* ha sido una propuesta de trabajo que se compartió al Departamento de Educación Municipal de Puyehue (DAEM) quienes aceptaron la propuesta de enviar el libro a imprenta para que pueda ser distribuido a los distintos establecimientos educativos de la comuna. A continuación, se presentan los principales componentes que constituyen el libro didáctico.

Uso de didácticas basadas en los profesores (Cada profesor es un personaje)

Figura 1.

Diseño gráfico de Avatar de los profesores de Educación Física de Puyehue

El libro desarrollado se ha basado en la creación de animaciones de los mismos profesores de Educación Física que realizan las clases en los establecimientos educativos. De esta forma los estudiantes serán capaces de asimilar las actividades explicadas por los profesores que imparten clases de una forma didáctica para llevar a cabo la presentación de cada uno de los juegos presentados en el libro. Para esto se ha utilizado las imágenes de cada profesor en formato de Avatar que permite identificar los rasgos expresivos de cada uno de los docentes de forma animada, siendo este aspecto significativo para los estudiantes y un carácter representativo para la comunidad educativa.

Los profesores participantes corresponden a tres establecimientos de la comuna de Puyehue, provincia de Osorno (Chile). De izquierda a derecha la primera imagen es docente de la escuela Armando Scheuch Epple, la segunda integrante y tercer docente realizan clases en la escuela Entre Lagos y el cuarto docente desarrolla clases en la escuela Estación Nuevo Porvenir. Todos los profesores participantes realizan clases de Primero Básico a Octavo año básico en escuelas municipales.

"Retito", animación de los desafíos

Figura 2. Diseño de personaje

"Retito" para los desafíos en el libro

Uno de los desafíos implementados por los profesores de Educación Física creadores del libro ha sido incorporar una animación denominada "retito" cuya finalidad principal es aumentar la posibilidad y creatividad de los lectores a realizar variantes y desafíos de los juegos presentados. De esta forma se permite que los estudiantes sean capaces de adaptar los juegos según sus necesidades y posibilidades como también invitar a las familias a participar de los juegos.

También este personaje creado en el libro se encarga de guiar a los estudiantes y motivarlos para desarrollar su propios juegos y desafíos aptos para los desafíos en espacios reducidos.

7. CONTENIDOS Y JUEGOS

Los contenidos que se han implementado en el libro responden a las temáticas que se abordan a lo largo del año y que se planifican en cada establecimiento escolar por parte de los profesores de Educación Física de la comuna de Puyehue. Cada contenido tratado contempla una cierta cantidad de juegos con nombres particulares creados por los docentes para incorporarlos al libro y revisado de acuerdo a los programas de estudios de la asignatura de Educación Física y Salud en Chile. El libro se encuentra organizado por los siguientes temas y juegos :

Habilidades motrices: Las Habilidades Motrices Básicas que se han incorporado al libro, se encuentren orientados a las pautas que entregan los planes y programas de estudio de Chile de acuerdo a la sugerencia de las actividades, en torno a las habilidades de manipulación, locomoción, equilibrio dinámico y estático entre otras acciones que los docentes aplican en las clases. Algunos de los nombres de juegos creados son: "El Lanzazo" , "Monito" , "Desafio Extremo", " Rayo McQueen", "Carrera Usain Bolt", "Rebote de la V ", "Rebotes del Basquetbol", "Línea del Fútbol", "Esquivando Jugadores", "Saltar en un pie ", "El luche ", "Escapando de las pirañas ", "La cruz móvil " entre otros.

Figura 3.

Presentación del tema Habilidades Motoras básicas y ejemplo de un juego

Lateralidad: Los temas de Lateralidad se han extraído de los planes y programas de estudio de Educación Física y se han organizado de acuerdo a las actividades que sugiere el Mineduc. De la información se ha distribuido los juegos de acuerdos a las principales experiencias prácticas que han tenido los docentes sobre esta temática. Por lo tanto, algunos nombres de juegos creados son: "Desplázate ranita" , "Vuelta a la plaza " , "Simón Dice " , "El borrachito" , "Ojo de Águila " , "Penales difíciles" , "El piso es lava " , "Mar y Tierra " , "Los colores de mi casa" , "Los Túneles " , "La caja misteriosa" entre otros.

Figura 4.

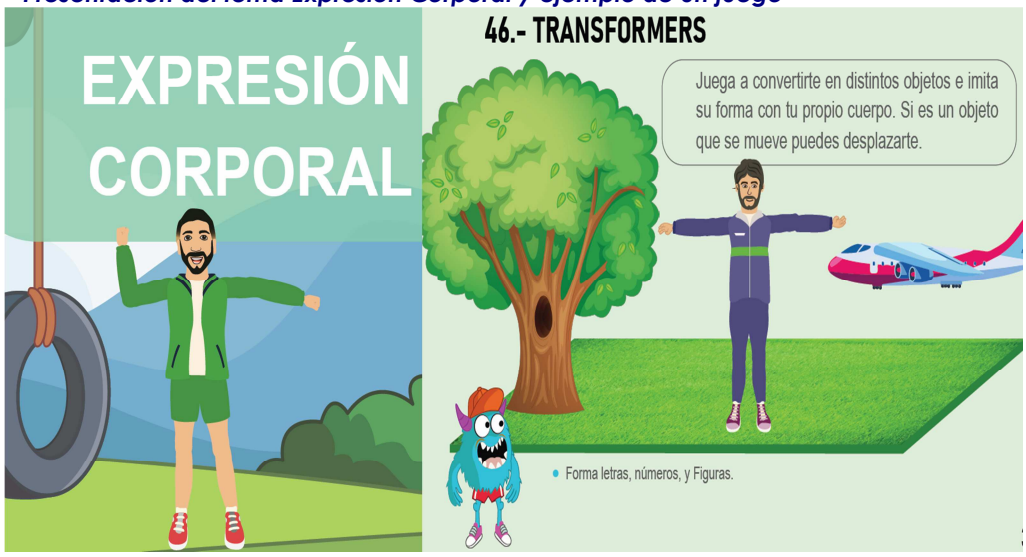
Presentación del tema Lateralidad y ejemplo de un juego

Expresión corporal: los temas que se trabajaron en expresión corporal están relacionados a las unidades didácticas que se abordan en los cursos y que van graduando su dificultad de acuerdo al nivel en que se imparten. Por lo tanto, se han seleccionados los principales juegos que los docentes han experimentado y que son parte de las sugerencias de los planes y programas de Educación Física y Salud

. Algunos ejemplos de los nombres de juegos se presentan a continuación: “Animales en la Rebotín tin tin”,“Transformers”, “Si se la sabe canta ” , “ Manos y pies en movimiento” , “Arte corporal rupestre” , “Figura con globos”,” Figura Humana”,“ Teatro Móvil” , “Foto Style” entre otros.

Figura 4.

Presentación del tema Expresión Corporal y ejemplo de un juego



Circuitos motrices: Los circuitos motrices han sido experimentado por los docentes y contempla las experiencias prácticas que han desarrollado los profesores a lo largo de su trayectoria profesional en los distintos niveles que han impartido clases, lo que permite la elección de juegos acordes a la realidad educativa de los estudiantes de Puyehue. Algunos ejemplos de nombres que aparecen en el juego son: “ Carreras del mono ” , “ La pelota Humana ” , “ Puentes chinos ” , “ Aventura en el bosque ” , “ Manos y pies locos ” , “Adivina que es ” , “ La Gimkana ” , “ Saltos con obstáculos” , “Avión flash ” , “ Piratas del Caribe” , “ Carreras Super Rayo ” entre otros.

Figura 5.

Presentación del tema Circuitos Motrices y ejemplo de un juego

Juegos Deportivos: Los juegos deportivos seleccionados han sido la adaptación de las actividades que de acuerdo a las unidades didácticas y la experiencia docente se pueden aplicar en espacios reducidos. Para elegir los juegos deportivos se ha considerado que los juegos deportivos deben ser capaces de ser realizados por todos los estudiantes. Algunos ejemplos de los juegos seleccionados son: "Puntos del Rugby" , "Desafio Mini basquetbol , " Natación estilo libre " , " Minigolf Indoor " , " Tenis Globo " , " Halterofilia " , " Carrera de Vallas " , " Lanzamiento de bolos" , " Palín Ruca" , " Voleibol Globo" , " Boxeo House " , "Pesca Milagrosa deportiva " , " Tiro al blanco " entre otros

Figura 6.

Presentación del tema Juegos Deportivos y ejemplo de un juego

8. ESTIRAMIENTOS Y GLOSARIO

El libro contempla una serie de ejercicios para los estudiantes que puedan realizar en sus hogares lo cual permitirá que sean capaces de ejecutarlos por medio de la observación de las imágenes y en apoyo de sus familias si fuera el caso. Por otra parte, se presenta un glosario con las definiciones de los conceptos de habilidades motrices básicas, lateralidad, expresión corporal, circuitos motores, juegos deportivos y estiramientos.

9. VALORACIÓN Y ALCANCE DEL LIBRO

El proyecto de libro de actividades ha sido valorado positivamente por toda la comunidad educativa de la comuna de Puyehue. Tanto los docentes como los estudiantes y apoderados han tenido la oportunidad de revisar el libro didáctico que se ha desarrollado para la asignatura de Educación Física y Salud.

El libro ha servido para que los estudiantes puedan revisar los contenidos y poder asimilarlos en las clases de acuerdo a las distintas unidades que se abordan durante el año académico. De igual forma, ha servido para utilizar en momentos que las instalaciones y espacios deportivos no se encuentran disponibles y se deba realizar clases dentro de una sala. También ha podido ser de apoyo para los

estudiantes que no pueden realizar clases practicas de Educación Física, permitiendo la utilidad como material de apoyo para los trabajos a realizar en estos alumnos.

Por otra parte, el libro creado ha servido a otros docentes de distintos establecimientos escolares y comunas para que puedan ser una guía de apoyo para sus clases y variantes a desarrollar en espacios reducidos. También los docentes pueden compartir el libro con otros profesores del país y en las redes de Educación Física que se encuentren.

10. DECISIONES DE ACCIÓN PARA LA PRÓXIMA PUESTA EN PRÁCTICA

El libro denominado *100 juegos de Educación Física para realizar en casa* puede servir como referencia para posteriores proyectos que pueden realizar profesores de Educación Física, fomentando de esta forma el trabajo colaborativo entre docentes y realizando experiencias significativas para los estudiantes desde la creación de los profesores de los juegos y actividades de forma didáctica e innovadora que permita fomentar valores tales como el compañerismo, la solidaridad, el trabajo en equipo, el respeto entre otros que se pueden contribuir desde la asignatura. También puede ser de utilidad para que los docentes sean capaces de crear proyectos interdisciplinarios con otras asignaturas para fomentar la creatividad en los estudiantes.

11. APLICACIÓN EN CONTEXTO NO PANDEMICO.

Las opciones que tenemos de abordar el uso del libro desde la EF en un contexto no pandémico permitirán incentivar en el alumnado realizar actividades fuera de nuestras clases que permitan el reforzamiento de las mismas. En este sentido, crear contenidos compartidos con los escolares que puedan ser significativos puede ser interesante, así como su presentación en forma de retos, por ejemplo, lograr que los lleven a la práctica, que pongan en práctica juegos motrices en el contexto familiar y los expongan posteriormente en el aula, puede ser una forma de que nuestro área tenga un mayor alcance y no solo por la obligación de recurrir a recursos virtuales en situaciones complejas, sino para promover el juego fuera de nuestras clases y generar hábitos de vida activa y saludable que supongan un contrapeso a las nuevas tecnologías que favorecen el sedentarismo.

12. CONCLUSIONES

La elaboración del libro didáctico para las clases de Educación Física realizado por profesores de Educación Física de la comuna de Puyehue en tiempos de Pandemia ha servido tanto a los docentes y estudiantes para trabajar los contenidos abordados en el libro. Los profesores que realizan clases en los establecimientos de la comuna ha sido representado de forma gráfica por medio de animaciones estilo Avatar. Por otra parte, el uso de la didáctica del libro ha permitido que el acercamiento a los estudiantes por medio de la simplicidad de las imágenes y la información suficiente les permita comprender con facilidad los juegos a desarrollar, siendo fundamental la creación de desafíos por medio de la animación creada denominada Retito.

También se destaca la importancia del trabajo colaborativo entre los profesores de la comuna, quienes han tenido la capacidad de unir sus ideas y experiencias prácticas para poder llevarlas al papel. De esta forma se valora el trabajo en conjunto para trabajar un objetivo en común, la capacidad para organizar la información y la gestión del grupo docente para presentar el proyecto en el DAEM. Por otra parte, los docentes participantes han usado tiempo extra de su trabajo para abordar el proyecto del libro para el uso pedagógico que tenía como finalidad abordar en los establecimientos escolares donde los docentes imparten clases.

Para futuras experiencias se podrían realizar trabajos interdisciplinares entre docentes de otras asignaturas y también distintos tipos de establecimientos educativos en donde puedan existir equipos multidisciplinarios para abordar las temáticas con fines educativos. También se podría implementar juegos didácticos de Educación Física por medio de aplicaciones de teléfonos móviles o software educativos. Finalmente, crear un libro didáctico en contextos no pandémicos, permitirá a los estudiantes que puedan realizar actividades fuera del establecimiento logrando un vínculo con la familia e incentivando la vida activa y saludable de todos los integrantes por medio del juego.

13. BIBLIOGRAFÍA

Almonacid-Fierro, A., Vargas-Vitoria, R., Mondaca-Urrutia, J., y Sepúlveda-Vallejos, S. (2021). Prácticas profesionales en tiempos de pandemia Covid-19: Desafíos para la formación inicial en profesorado de Educación Física. *Retos*, *42*, 162–171. https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87353

Añazco-Martínez, L. (2023). La clase de Educación Física en el contexto escolar chileno: significados desde la percepción de alumnado del sur de Chile. *Revista INTEREDU, 2*(7), 52-83. https://doi.org/10.32735/S2735-652320220007123

Benoit-Ríos, C (2023). Escucha empática, habilidad fundamental para el trabajo docente colaborativo. Revista San Gregorio,*1* (54), 165-182.

Cárcamo-Oyarzún, J. (2012). El profesor de Educación Física desde la perspectiva de los escolares. *Estudios pedagógicos, 38* (1),105-119.doi.org/10.4067/S0718-07052012000100006

Castillo-Retamal, F., González-Mendoza, B., y Aguilar-Guajardo, N. (2021). Percepción de los padres y apoderados sobre las clases virtuales de Educación Física y Salud. *VIREF Revista De Educación Física, 10*(3), 136-151.

García-Valcárcel, A., Hernández-Martín, A., y Recamán-Payo, A. (2012). La metodología del aprendizaje colaborativo a través de las TIC: una aproximación a las opiniones de profesores y alumnos. *Revista complutense de educación*, 23 (1),161-188.doi.org/10.5209/rev_RCED.2012.v23.n1.39108

García-Peñalvo, F., Corell, A., Abella-García, V., y Grande, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society (EKS), 21*, 26. https://doi.org/10.14201/eks.23086

Gonçalves, D., y Silva, C. V. (2019). Teacher training and professional identity: the contribution of collaborative work in education. *Profesorado: Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 23*, 359-376. http://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/9691/7878

Martin-Perez, G y Barba,J. (2016). ¿ Qué es la innovación docente?: un cambio en las practicas o de pensamiento docente. *EmásF: revista digital de educación física, (38)*, 7-17.

Méndez-Giménez, A. (2023). Autoconstrucción de material en educación física: perfil del profesorado, estrategias y recursos promovidos durante la pandemia. *Retos*, *50*, 976–986. https://doi.org/10.47197/retos.v50.10054

Ministerio de Educación (2020). Unidad de Curriculum y Evaluación. Priorización curricular COVID-19 Educación Física y Salud. 1° Básico a 4° Medio. https://hdl.handle.net/20.500.12365/14466

Molina, J.P., Devís, J., y Peiró, C. (2008).Materiales curriculares: clasificación y uso en educación física. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 33*,183-197.

Molina, P., Martínez-Baena, A., y Gómez-Gonzalvo, F. (2017). El uso de materiales curriculares en Educación Física: racionalidad y desarrollo profesional del profesorado. *VIREF Revista De Educación Física,* 6(3), 9–28.

Montero Mesa, L (2011). El trabajo colaborativo del profesorado como oportunidad formativa. *Participación educativa,16*, 69-88.

Moreno-Murcia, J., Hellín Gómez, P. y Hellín Rodríguez, M. (2006).Pensamiento del alumno sobre la educación física según luna edad. *Apunts: Educación física y deportes*, *85*, 28-35

Mujica-Johnson, F., y Orellana-Arduiz, N. (2022). Emociones de profesoras de Educación Física chilenas en el contexto de pandemia: estudio de casos. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (43)*, 861-867. https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.89801

Navarro-Montaño, M., Hernández de la Torre, E., y Jiménez Navarro, P. (2022). Redes educativas para apoyar el trabajo docente: liderazgo de la dirección escolar. *Revista Educativa HEKADEMOS,* (32), 1-13.

Pimienta-Sánchez, L.,Hernández-Beltrán, V., Barranca-Martínez, J., y Gamonales, J. (2023). Importancia de la Unidad Didáctica 0 para el área de Educación Física. Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 3(2), 1-17.

Rogers, M. (2003). Diffusion of innovations (5ª Ed.). New York: Free Press.

Schilling-Lara, C., Sánchez-Quiroz, A., Quintana-Moya, L., y Rojas-Román, M., Villanueva-Carrasco, E., Sepúlveda-Cofré, A., Valenzuela-Muñoz, M., Morales-Palma, C., y Castillo-Retamal, F. (2023). Cambios en el currículum de la Educación Física chilena: voces desde el territorio. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM, 24*(2),1-15.https://doi.org/10.29035/rcaf.24.2.1

Sotoca, P. Arévalo, M., y Álvarez, J. (2017). De lo viral a lo vital: un nuevo #challenge para educación física. *EmásF Revista Digital de Educación Física, 45*, 93-104.

Sucari, W., y Quispe, J. (2019). Trabajo docente en equipo y su relación con los compromisos de gestión escolar en educación secundaria. Revista Innova Educación, 1(2), 156-171.https://doi.org/10.35622/j.rie.2019.02.002

Villarroel, R., Santa-María, H., Quispe, V., y Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación, 3*(1), 6-19. doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.001

Yáñez-Sepúlveda, R., Gudenschwager-Sauca,K., Añasco-Rodríguez,P., Trigo-Alvarez,C. Muñoz-Rojas,J., Olivares-Arancibia,J., Hurtado-Almonacid,J., y Cortés-Roco, G. (2023). Efectos de los juegos didácticos en la clase de Educación Física en el logro de aprendizaje trasversal sobre hábitos de higiene escolar en estudiantes de 6 y 7 años. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (49), 237-244. doi.org/10.47197/retos.v49.97764

Fecha de recepción: 6/12/2023
Fecha de aceptación: 4/1/2024