

GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE
UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ DE ELCHE

LAS PLATAFORMAS EDUCATIVAS COMO RECURSO DOCENTE PARA EL DESARROLLO COMPETENCIAL DEL ALUMNADO: UNA BREVE REVISIÓN



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

4º CAFD

Alumno: Albert Aracil Mollà

Tutor académico: Eugenio Bonete Torralba

2024-2025

ÍNDICE	Pág.
1.CONTEXTUALIZACIÓN.....	2
2.PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN (METODOLOGÍA).....	2
3. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA (DESARROLLO).....	4
3.1. Estado de las plataformas educativas actuales.....	4
3.2. Criterios de revisión.....	4
3.3. Características de cada plataforma.....	4
3.4. Criterios de Puntuación (0-5).....	8
4. DISCUSIÓN.....	11
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	11
6. BIBLIOGRAFÍA.....	12



1.CONTEXTUALIZACIÓN

Nuestro sistema educativo, basado en la LOMLOE, tiene como principal objetivo que los discentes consigan desarrollar una serie de competencias clave y específicas, habilidades y destrezas que les permita crecer tanto en el ámbito académico como en el ámbito profesional, personal y social (Decreto107/2022).

Las competencias clave están involucradas en todas las materias sin jerarquía entre ellas y encontramos, la competencia en comunicación lingüística, la competencia plurilingüe, la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, la competencia digital, la competencia personal, social y de aprender a aprender, la competencia ciudadana, la competencia emprendedora y por último la competencia en conciencia y expresión culturales llegando a un total de 8 competencias.

En base a estas competencias nacen las competencias específicas y éstas pertenecen a cada ámbito, área o materia. En nuestro caso, la educación física, se encuentran el desarrollo de hábitos de vida activa y saludable, la resolución de retos motrices y deportivos de manera autónoma o cooperativa, la utilización del movimiento y la expresión corporal como forma de comunicación, ser responsables con el entorno y promover la sostenibilidad en la educación física y, por último, integrar la tecnología en el deporte y la actividad física.

Para que este gran objetivo se pueda conseguir de forma óptima, el docente actúa como un mediador en todo el proceso, y necesita aplicar metodologías activas para alcanzar en su alumnado un determinado desarrollo competencial, y permita a los estudiantes ser los protagonistas de su propio aprendizaje (Coll, 2013). Entre las más importantes y que en la actualidad más repercusión se les está dando son: el aprendizaje basado en retos, donde los estudiantes tengan que resolver un problema o un ejercicio fomentando de esta manera el pensamiento crítico, la gamificación, donde los estudiantes aprendan a través de juegos de una forma divertida y para acabar, el aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes trabajen en equipo desde un enfoque social y participativo, o también el aprendizaje servicio donde a través de la prestación de un servicio social se colabora con el municipio y la sociedad de forma directa.

En definitiva, la LOMLOE busca que el profesorado sea el acompañante en el proceso de aprendizaje del alumnado, y para conseguir llevar a cabo estas metodologías y estos objetivos, cobra especial relevancia la necesidad de desarrollar herramientas digitales como las plataformas educativas que nos permitan lograr nuestro cometido como educadores (Trujillo, 2019).

Por tanto, el objetivo de este estudio busca analizar las posibilidades que brindan las distintas plataformas educativas digitales que se encuentran a nivel estatal y, bajo criterios ponderados, valorar si realmente nos permiten llevar a cabo una enseñanza que permita abordar desde el ámbito digital y con garantías el desarrollo competencial en nuestro alumnado.

2.PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN (METODOLOGÍA)

El procedimiento de revisión se llevó a cabo siguiendo la metodología de una revisión sistemática de la literatura, basada en la guía PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). El objetivo de esta revisión fue identificar el efecto del empleo de las plataformas educativas en educación física para favorecer el desarrollo competencial en estudiantes de educación secundaria.

Para llevar a cabo esta revisión, se realizó una búsqueda bibliográfica en varias bases de datos electrónicas, incluyendo PubMed, Scopus, Web of Science, y Google Scholar, además de la revista Tándem y otras. Se utilizaron palabras clave como “educación física”, “competencias”, “recursos TICE”, “aprendizaje cooperativo”, “plataformas educativas” o “secundaria”.

Los criterios de inclusión para la selección de los estudios fueron los siguientes:

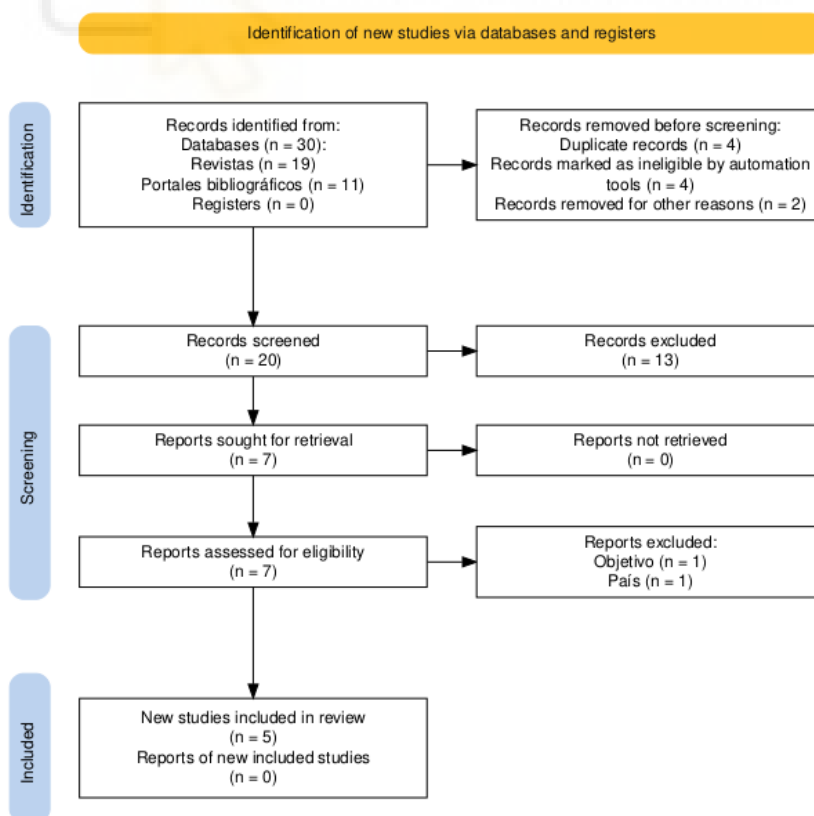
- Los estudios debían estar publicados en revistas científicas revisadas por pares.
- Debían estar escritos en inglés o español.
- Incluir propuestas metodológicas para el desarrollo de competencias en educación física.
- Preferencia por artículos publicados en los últimos 10 años.
- Estudios centrados sobre todo en Secundaria y Bachillerato, aunque también se vieron de Primaria.
- Centrados en las plataformas educativas.

En la primera etapa de la revisión, se recuperaron un total de **30 artículos** que tras revisarlos se observó que sí que tenían impacto en el desarrollo competencial, recalando la importancia de la gamificación y de los recursos TIC para mejorar la implicación y la diversión en el aprendizaje de los alumnos.

Este hecho, me llevó a plantear el objetivo del trabajo en el funcionamiento de las plataformas educativas empleadas en todo el territorio español y de esta forma elaborar una clasificación, en base a unos criterios planteados, de forma cualitativa y cuantitativa de las mismas.

Para ello, se han empleado distintas fuentes de información, los 5 artículos finales con los que en base a los criterios de exclusión he decidido que eran los que más se acercaban al objetivo de esta revisión y también otras fuentes como YouTube o las webs de las distintas plataformas educativas para de esta forma poder obtener información tanto de forma visual como oral.

GRÁFICO SEGÚN CRITERIOS PRISMA



3. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA (DESARROLLO)

3.1. Estado de las plataformas educativas actuales.

Las plataformas educativas, son sitios web creados para que tanto profesorado como alumnado puedan realizar las actividades educativas desde un enfoque divertido y asequible empleando recursos que permitan facilitar el aprendizaje. Estas, además, nos permiten reducir costes, por evitar la impresión de los materiales y también permiten tener un canal de comunicación al instante y hacer posible que los alumnos conozcan sus avances educativos ya sea por el empleo de recursos como los cuestionarios, trabajos grupales o la creación de wiki entre otros que permiten a los docentes realizar una retroalimentación activa con el alumno.

Todas las plataformas educativas están basadas en los denominados LMS (Learning Management System) que son sistemas en los que los docentes pueden administrar cursos, gestionar los contenidos, evaluar y seguir el progreso de los estudiantes. El más destacado y conocido es Moodle, pero también existe Canvas, 360 Learning, Classlife o Edmodo entre otras.

A nivel estatal hay un total de 16 plataformas educativas que incluyen los LMS y otras herramientas y recursos educativos.

3.2. Criterios de revisión

Para el análisis de cada plataforma, se realizará una evaluación de sus características más relevantes, utilizando unos indicadores previamente propuestos y ponderados en función de su implicación en la labor docente.

A continuación, se explicarán los criterios utilizados y su peso específico, para luego analizar cualitativamente cada criterio en cada plataforma. Finalmente, se elaborará una clasificación cuantitativa mediante representación gráfica. Como se podrá observar, la mayoría de las plataformas comparten recursos y actividades similares, aunque algunas se destacan por la incorporación de recursos innovadores y novedosos.

CONTENIDO EDUCATIVO (70%):

- **Gamificación (30%):** valora si las aplicaciones que ofrece son interactivas, como los juegos o los cuestionarios y fomenta la colaboración.
- **Utilidad pedagógica (40%):** evalúa si proporciona recursos para educar de forma activa y atractiva, proporcionar retroalimentación significativa, fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

FUNCIONALIDAD Y CARACTERÍSTICAS (30%)

- **Diseño (10%):** Considera si es atractivo y motivante para los docentes y discentes.
- **Manejo (20%):** analiza si la interfaz es intuitiva, fácil de utilizar y es compatible con distintos dispositivos y sistemas operativos.

3.3. Características de cada plataforma.

Moodle Centros (Andalucía):

Gamificación: proporciona una gran variedad de recursos gamificados tales como los juegos del ahorcado, criptograma, crucigrama, imagen oculta, millonario, serpiente y sudoku. También, integra el recurso H5P.

Utilidad pedagógica: ofrece diferentes recursos que ofrecen la posibilidad de mantener la interacción entre los profesores y los alumnos entre los que destacan los cuestionarios, tareas,

los chats o las wikis que brindan la posibilidad de fomentar el pensamiento crítico y en el caso de los cuestionarios y de las tareas una retroalimentación significativa sobre el progreso.

Diseño: no es una plataforma que destaque por tener un diseño atractivo, pero si en su funcionalidad.

Manejo: es una plataforma intuitiva y fácil de utilizar con unos conocimientos básicos, es compatible con todos los dispositivos y se puede acceder desde cualquier navegador web actualizado, sin necesidad de programas adicionales.

Aeducar (Aragón):

Gamificación: proporciona un recurso llamado H5P que ofrece la posibilidad de crear videos interactivos de tal forma que a lo largo del vídeo aparezcan preguntas las cuales los estudiantes tengan que tratar de ir resolviendo o otras actividades gamificadas como:

-Cuestionarios y ejercicios con preguntas de opción múltiple, rellenar huecos o juegos de memoria, nos permite la autoevaluación de alumnado.

- Juegos educativos con actividades del tipo de arrastrar y soltar como por ejemplo sopas de letras, crucigramas o tarjetas de memoria.

-Infografías interactivas a través de imágenes con información desplegable moviendo el cursor de tal forma que es útil para captar los contenidos de manera visual y simplificada.

Utilidad pedagógica: ofrece diferentes recursos que ofrecen la posibilidad de mantener la interacción entre los profesores y los alumnos entre los que destacan los cuestionarios, tareas, los chats o las wikis que brindan la posibilidad de fomentar el pensamiento crítico y en el caso de los cuestionarios y de las tareas una retroalimentación significativa sobre el progreso.

Diseño: no es una plataforma que destaque por tener un diseño atractivo, pero si en su funcionalidad.

Manejo: es una plataforma intuitiva y fácil de utilizar con unos conocimientos básicos, es compatible con todos los dispositivos y se puede acceder desde cualquier navegador web actualizado, sin necesidad de programas adicionales.

Educastur (Asturias):

Gamificación: no destaca por la incorporación de recursos gamificados por lo que se deben utilizar de manera externa, por ejemplo, a través de kahoot.

Utilidad pedagógica: permite trabajar el pensamiento crítico mediante foros de debate, blogs o wikis y también la resolución de problemas a través de los cuestionarios (multirresposta o verdadero/falso).

Diseño: muy aburrido y básico, aunque funcional pero poco motivador.

Manejo: es una plataforma intuitiva y fácil de utilizar con unos conocimientos básicos, es compatible con todos los dispositivos y se puede acceder desde cualquier navegador web actualizado, sin necesidad de programas adicionales.

EVAGD (Canarias):

Gamificación: proporciona una gran variedad de recursos gamificados tales como los juegos del ahorcado, crucigrama, imagen oculta, millonario, libro con preguntas, serpientes y escaleras y sudoku. Además, también integra el recurso H5P.

Utilidad pedagógica: permite trabajar el pensamiento crítico mediante actividades como el glosario, diario o el diálogo y también la resolución de problemas a través de los cuestionarios auto corregibles con retroalimentación inmediata. Además, facilita la diferenciación y la atención a la diversidad gracias a la personalización de los cursos.

Diseño: es más bien funcional, pero se pueden utilizar temas visuales y recursos multimedia para mejorar la apariencia.

Manejo: es una plataforma intuitiva y fácil de utilizar, compatible con todos los navegadores y móviles y además incluye guías y videotutoriales de esta.

YEDRA (Cantabria):

Gamificación: limitada en cuanto a funciones de la gamificación o interactividad didáctica.

Utilidad pedagógica: su enfoque principal es administrativo (gestión de notas, matrícula, asistencia, comunicación con familias) por lo que no incluye actividades y recursos ya que no está centrada en la docencia directa.

Diseño: institucional, aburrido y poco atractivo.

Manejo: es una plataforma pensada para el ordenador, aunque se puede acceder desde cualquier dispositivo.

EDUCACYL (Castilla y León):

Gamificación: ofrece diferentes recursos como son, el H5P, que permite crear actividades interactivas, como cuestionarios multimedia, arrastrar y soltar, y juegos, el "Level Up", un sistema de gamificación que asigna puntos, niveles y recompensas a los estudiantes o el "quizventure", que convierte los cuestionarios en juegos de estilo arcade, aumentando la motivación.

Utilidad pedagógica: contiene todos los recursos necesarios para que los docentes puedan crear proyectos, integrando documentos, videos y tareas. Además, los cuestionarios, pueden utilizarse para evaluar los contenidos vistos en clase y por último los docentes pueden subir todo tipo de contenido para que luego los estudiantes puedan crear un debate a través de los foros y de las tareas.

Diseño: tiene un diseño básico, pero ofrece la posibilidad de poder ser personalizado con imágenes, vídeos y plantillas.

Manejo: es una plataforma intuitiva, aunque puede requerir el uso de alguna guía como formación inicial y es compatible con todos los dispositivos electrónicos.

Educamos CLM (Castilla- La Mancha):

Gamificación: no destaca por la incorporación de recursos gamificados aunque ofrece el recurso del H5P.

Utilidad pedagógica: ofrece diversos recursos para mantener la interacción entre docentes y alumnos, tales como foros, tareas, cuestionarios y wikis. Las actividades que contiene la plataforma permiten una retroalimentación inmediata, lo que facilita el seguimiento del progreso

Diseño: diseño poco motivante, pero ofrece la posibilidad de ser personalizado.

Manejo: es una plataforma intuitiva y fácil de utilizar, es compatible con todos los dispositivos y se puede acceder desde cualquier navegador web.

XTEC (Cataluña):

Gamificación: Incorpora cuestionarios, juegos y actividades interactivas mediante H5P. También se pueden implementar sistemas de logros e insignias para incentivar la participación.

Utilidad pedagógica: Ofrece actividades colaborativas, foros y wikis, además de cuestionarios auto calificables y lecciones interactivas. Los docentes pueden monitorizar el progreso mediante informes detallados.

Diseño: estructura funcional y minimalista, con opciones de personalización visual mediante temas avanzados.

Manejo: accesible desde cualquier dispositivo, intuitiva y fácil de usar tras una breve formación inicial.

Rayuela (Extremadura):

Gamificación: no cuenta con herramientas gamificadas propias, pero permite integrar actividades interactivas mediante H5P y otras plataformas externas como Genially.

Utilidad pedagógica: enfocada en la gestión académica y administrativa, pero con posibilidades de crear actividades de evaluación, cuestionarios y tareas colaborativas.

Diseño: interfaz sencilla, orientada a la funcionalidad administrativa más que al diseño visual.

Manejo: compatible con navegadores actualizados, fácil de usar con conocimientos básicos.

EducaMadrid (Comunidad de Madrid):

Gamificación: ofrece H5P, cuestionarios interactivos y actividades gamificadas. Se pueden implementar insignias y logros para recompensar el progreso del alumnado.

Utilidad pedagógica: reúne actividades colaborativas, cuestionarios, wikis y tareas con retroalimentación continua. Permite, la enseñanza y el aprendizaje en entorno presencial, a distancia y semipresencial. Los centros educativos disponen de los cursos ordenados por niveles educativos y por asignaturas y por último destaca la flexibilización en la programación didáctica y la atención a la diversidad.

Diseño: funcional y estructurado, con opciones de personalización mediante temas.

Manejo: compatible con todos los dispositivos y es fácil de utilizar.

EAD Región de Murcia (Región de Murcia):

Gamificación: Ofrece el recurso H5P que permite crear contenido interactivo.

Utilidad pedagógica: ofrece aulas virtuales para cada módulo o asignatura, donde se alojan contenidos, actividades y evaluaciones, herramientas de comunicación como foros y mensajería interna para facilitar la interacción entre docentes y estudiantes y por último, seguimiento y evaluación del progreso del alumnado.

Diseño: Sencillo y práctico, pero se pueden añadir elementos visuales mediante temas personalizados.

Manejo: Intuitiva, accesible desde cualquier dispositivo y navegador web actualizado.

Ikasgunea (País Vasco):

Gamificación: su enfoque está centrado en la gestión y consulta de información académica y administrativa, sin integrar mecánicas de juego o recompensas que fomenten la participación del alumnado.

Utilidad pedagógica; ofrece diversas funcionalidades que permiten a las familias acceder a las calificaciones finales, las faltas de asistencia, los horarios y calendario escolar, el contacto con tutores y profesorado, el estado de solicitudes de becas y por último, la información sobre comedores y transporte escolar.

Diseño: centrada en el uso y la accesibilidad.

Manejo: accesible desde cualquier dispositivo y el acceso se realiza mediante credenciales proporcionadas por el Departamento de Educación del Gobierno Vasco, garantizando la seguridad y privacidad de los datos.

Racima (La Rioja):

Gamificación: su enfoque principal es la gestión académica y administrativa, priorizando la eficiencia en los procesos educativos.

Utilidad pedagógica: es una plataforma que se centra en la gestión académica, la comunicación entre los docentes, familias y estudiantes, el seguimiento del alumnado y los procesos administrativos.

Diseño: ofrece un diseño funcional.

Manejo: accesible desde cualquier dispositivo y navegador y además ofrece 2 tipos de apps: Racima Familias Alumnado: dirigida a las familias y al alumnado, permite consultar calificaciones, asistencia y comunicarse con el centro educativo y Racima Profe: destinada al profesorado, facilita la gestión de clases, el registro de evaluaciones y la comunicación con estudiantes y familias.

Aules (Comunitat Valenciana):

Gamificación: no ofrece recursos como los que hemos visto tipo juegos, pero sí que ofrece el recurso H5P que permite aprender de una forma más divertida e interactiva.

Utilidad pedagógica: es una plataforma muy completa que ofrece distintas posibilidades tanto a los profesores como a los estudiantes. Entre las que se encuentran, la gestión académica que permite la administración de cursos, calificaciones, asistencia y materiales didácticos, la comunicación entre las familias, la evaluación, ya que, ofrece diferentes recursos entre los que destacan los cuestionarios y las tareas para tener un control del seguimiento del alumnado y finalmente, esta plataforma está integrada en ITACA, sistema de gestión administrativa y académica que centraliza datos de centros educativos, alumnado, profesorado y familias.

Diseño: funcional pero atractivo ya que ofrece la posibilidad de personalizar todos los cursos y todas las unidades didácticas permitiendo así crear un entorno de aprendizaje más motivante.

Manejo: Intuitiva, accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet y el acceso se realiza mediante credenciales proporcionadas por la Conselleria de Educación.

3.4. Criterios de Puntuación (0-5)

A continuación, se muestran los criterios que se han seguido para puntuar de 0 a 5 los 4 criterios establecidos para las plataformas y de esta forma poder elaborar un gráfico de las plataformas que más relacionadas están con la posibilidad de conseguir abordar metodologías activas y el desarrollo competencial en el alumnado.

Puntuación	Gamificación	Utilidad Pedagógica	Diseño	Manejo
0	No dispone de recursos gamificados ni actividades interactivas.	No incluye recursos pedagógicos ni	Diseño deficiente, poco intuitivo y desorganizado.	Inaccesible, difícil de utilizar.

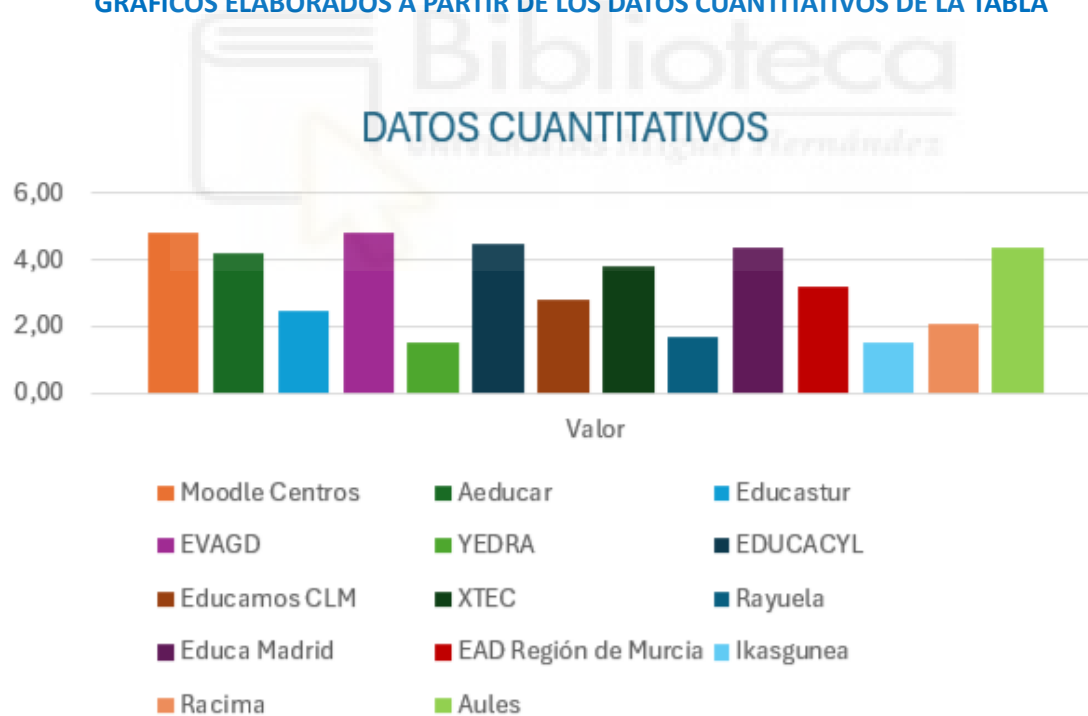
		herramientas de interacción.		
1	Ofrece muy pocos recursos gamificados, sin integración de actividades lúdicas.	Funcionalidades pedagógicas limitadas y poco interactivas.	Interfaz muy básica, sin elementos visuales atractivos.	Uso complicado.
2	Incluye algunas actividades gamificadas, pero de forma muy limitada.	Dispone de recursos pedagógicos básicos, pero sin enfoques interactivos.	Diseño básico y funcional, pero sin personalización.	Requiere cierta formación, accesible desde dispositivos principales.
3	Integra actividades gamificadas y cuestionarios interactivos, pero sin elementos avanzados.	Ofrece recursos pedagógicos útiles, pero sin personalización avanzada.	Diseño funcional, estructurado y organizado.	Relativamente fácil de usar, accesible desde dispositivos móviles.
4	Amplia oferta de actividades gamificadas con integración de insignias y recompensas.	Recursos pedagógicos variados y actividades interactivas bien estructuradas.	Diseño atractivo y personalizable, elementos visuales integrados.	Intuitivo y fácil de usar, soporte técnico disponible.
5	Plataforma altamente gamificada, con actividades lúdicas avanzadas, recompensas e itinerarios.	Gran variedad de recursos pedagógicos, actividades colaborativas y evaluación continua.	Diseño moderno, atractivo y completamente personalizable.	Uso intuitivo, compatible con todos los dispositivos y navegadores.

Tras establecer los criterios de puntuación, seguidamente, se va a puntuar cada criterio en base a toda la información que se ha recabado y en base a los criterios anteriormente explicados.

Datos cuantitativos:

Plataforma	Pedagogía (40%)	Gamificación (30%)	Manejo (20%)	Diseño (10%)	Valor
Moodle Centros	5	5	3	5	4,8
Aeducar	4	5	3	5	4,2
Educastur	2	3	2	4	2,5
EVAGD	5	5	4	5	4,8
YEDRA	1	2	1	3	1,5
EDUCACYL	5	5	3	4	4,5
Educamos CLM	2	4	2	4	2,8
XTEC	4	4	3	4	3,8
Rayuela	1	2	2	3	1,7
Educa Madrid	4	5	4	5	4,4
EAD Región de Murcia	3	4	2	4	3,2
Ikasgunea	1	2	1	3	1,5
Racima	1	3	2	4	2,1
Aules	4	5	4	5	4,4

GRÁFICOS ELABORADOS A PARTIR DE LOS DATOS CUANTITATIVOS DE LA TABLA



6. DISCUSIÓN

Podemos concluir que las plataformas educativas basadas en Moodle presentan numerosas ventajas en comparación con aquellas centradas exclusivamente en la gestión administrativa. Su diseño pedagógico permite integrar recursos didácticos como tareas, cuestionarios, wikis, vídeos interactivos y foros, lo que favorece la aplicación de metodologías activas y colaborativas orientadas al desarrollo de competencias clave. Además, estas plataformas permiten una evaluación continua y diversificada mediante rúbricas, retroalimentación personalizada y herramientas de auto y coevaluación. Al proporcionar un entorno virtual accesible y estructurado, promueven la autonomía del alumnado y facilitan el seguimiento individualizado del proceso de aprendizaje. También destacan por incorporar elementos de gamificación, como insignias, recompensas o juegos como el ahorcado o el crucigrama que incrementan la motivación del alumnado.

Por ejemplo, Moodle Centros, ampliamente utilizada en comunidades autónomas como Andalucía, presenta múltiples ventajas en el ámbito educativo. Su estructura está pensada específicamente para el aprendizaje, lo que permite al profesorado implementar metodologías activas mediante una gran variedad de recursos digitales como tareas, cuestionarios, vídeos interactivos, foros, wikis o herramientas de evaluación formativa. Esta versatilidad facilita el trabajo por competencias y el seguimiento individualizado del alumnado, además de fomentar la autonomía, la reflexión y la colaboración. Sin embargo, a pesar de su potencial pedagógico, Moodle Centros también presenta ciertos inconvenientes. Uno de los principales es su diseño visual, que resulta poco atractivo y, en ocasiones, poco intuitivo para el alumnado y docentes con menor competencia digital. Además, su correcta utilización requiere una formación previa por parte del profesorado, ya que la abundancia de herramientas puede dificultar su implementación si no se acompaña de una orientación clara. Aun así, sigue siendo una de las plataformas más completas y eficaces para integrar las tecnologías digitales en el aula de forma significativa.

Por otra parte, aquellas centradas en la gestión administrativa pierden todas las posibilidades de conseguir un aprendizaje competencial del alumnado, como es el caso de YEDRA, Rayuela e Ikasgunea.

Dos aspectos clave de mejora que podrían ser interesantes implementar en el futuro serían la capacidad de aumentar la motivación del alumnado a través del diseño en el que pudieran aparecer las noticias más importantes tanto del mundo como del instituto de tal forma que con el simple hecho de entrar pudieras estar al tanto de la actualidad y por otra parte la integración de forma directa otras aplicaciones como el Canva, Genially o el Kahoot que darían juego a poder llevar a cabo más metodologías activas y tareas competenciales.

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

Un ejemplo de propuesta de intervención dirigida al alumnado de secundaria en la asignatura Educación Física, y considerando los bloques de saberes básicos contemplados en el currículo, podría ser mediante tareas competenciales tal y como se listan a continuación:

- Seleccionar un deporte poco conocido por grupos, y empleando la “wiki”, hacer una entrada en la que aparezca el nombre del deporte, una descripción de este, las reglas y un vídeo de ellos mismos o de internet de la práctica del deporte.
- Diseñar una rutina de entrenamiento de 20 minutos que se pueda realizar sin empleo de material ya sea en casa o en el parque y subirlo como “tarea”.

- Crear un vocabulario relacionado con un determinado contenido o disciplina deportiva utilizando el recurso “glosario”.
- Participar en foros de Moodle sobre temas como alimentación, actividad física, prevención de lesiones...
- Realizar un video interactivo de 5 min. utilizando el recurso "H5P" de un profesor realizando una clase de fitness y a lo largo del video incluir preguntas interactivas sobre los ejercicios que se muestran y su implicación muscular.
- Diseñar y grabar en vídeo una rutina de calentamiento, subirla a Moodle como “tarea” y evaluar las de sus compañeros a través de los “formularios”.
- Registrar durante una semana su actividad física diaria, elaborar un diario y reflexionar sobre su bienestar, usando formularios o tareas en Moodle.
- Utilizar cuestionarios o rúbricas en Moodle para que el alumnado valore su participación y la de sus compañeros en distintas actividades.

En un futuro a medio o largo plazo, cabría la posibilidad de integrar la inteligencia artificial (IA) en las plataformas educativas, lo que supondría un importante avance tanto para el profesorado como para el alumnado. Esta tecnología permitiría adaptar los contenidos al nivel, ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante, ofreciendo itinerarios personalizados y ajustados a sus necesidades. Además, la IA podría generar retroalimentación automatizada sobre las tareas realizadas, facilitando así la corrección por parte del profesorado y optimizando el tiempo dedicado a la evaluación. También sería útil para sugerir actividades o recursos didácticos en función de los objetivos de aprendizaje de cada bloque de contenido, como preguntas tipo test, vídeos, juegos o ejercicios interactivos. En resumen, la IA representaría una herramienta valiosa para mejorar la eficiencia docente, permitiendo al profesorado centrarse en los alumnos que más lo necesitan, y para el alumnado, que podría vivir un aprendizaje más motivador, accesible y adaptado a sus capacidades, como por ejemplo mediante la simplificación de textos para quienes presentan dificultades en la comprensión lectora.

8.BIBLIOGRAFÍA

Coll, C. (2013). *El currículo por competencias: una perspectiva psicológica y pedagógica*. Aula de Innovación Educativa, (219), 31-36.

Trujillo Sáez, F. (2019). *La educación en la era digital: la escuela en tiempos de redes, datos y algoritmos*. Los Libros de la Catarata.

Decreto 107/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunitat Valenciana. *Diari Oficial de la Generalitat Valenciana* (DOGV), 9413, de 22 de agosto de 2022.

Rojano Ortega, D. (2015). Uso de recursos TIC en la clase de Educación Física. Una experiencia positiva con el vídeo digital y el salto vertical (New technologies in the Physical Education class. A positive experience with the digital video recording and vertical jump). *Retos*, (17), 107–110. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i17.34687>

Suárez Rodríguez, J. M., & Suárez Rodríguez, R. (2021). *Las TIC en educación física como herramienta didáctica en tiempos de pandemia*. Revista de la Facultad de Ciencias de la Salud, 23(1), 91–100. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2443/2831>

Fernández-Espínola, C., & Ladrón-de-Guevara Moreno, L. (2016). El uso de las TIC en la Educación Física actual. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (5), 17. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i5.2740>

Ramos, J. F. C. (2019). Producción científica sobre integración de TIC a la Educación Física. Estudio bibliométrico en el periodo 1995-2017 (Scientific production on the integration of ICT to Physical Education. Bibliometric study in the period 1995-2017). *Retos*, (37), 748–754. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.67348>

Victoria González, C. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (71), 67–83. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1453>

Maldonado, G., & Sosa, L. (2021). *Aplicación de las TIC en las Clases Virtuales de Educación Física durante la pandemia del Covid-19*. Revista Electrónica Científica Educare, 25(3), 1–16. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9163094.pdf>

Estévez, I., & Ramírez, L. (2022). *Uso de aplicaciones tecnológicas en las clases de Educación Física*. Revista Ciencias de la Actividad Física, 23(2), 89–105. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9655877.pdf>

García-Pérez, R. A. (2015). *TIC en la Educación Física: revisión bibliográfica*. SPORTIS. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad, 1(1), 84–100. <https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2015.1.1.1403>

Velasco Sánchez, M. (2024). Transformando la educación en Colombia: políticas de innovación con TIC en la era digital. *Revista Digital de Educación Discimus*, 3(1), 121–142. <https://doi.org/10.61447/20240601/art05>

Guerrero, Y. M. (2021). *Las TIC en la enseñanza de la Educación Física en Universidades de San Juan de la Maguana*. Educare: Revista Científica de Educación, 25(1), 134–145. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1768>

García-Rosado, L. F. (2023). *Las TIC en educación física a nivel universitario en la coyuntura actual*. Pol. Con., 8(1), 543–566. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9285427.pdf>

Talero-Jaramillo, E. A., Chaverra-Fernández, B. E., & Gaviria-Cortés, D. F. (2024). Tecnologías de la Información y la Comunicación en la clase de Educación Física, una revisión sistemática narrativa (2006-2022). *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 50(2), 403–415. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052024000200403>

Sospedra Harding, A. I., Escamilla Fajardo, P., & Aguado Berenguer, S. (2021). Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación Física: un análisis bibliométrico (Information and Communication Technologies in Physical Education: bibliometric analysis). *Retos*, 42, 89–99. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87761>

Cancio, E., & González, M. (2022). *Influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la actividad física y la motivación del alumnado de Educación Física en Primaria*. Educar, 60(1), 47–66. <https://educar.uab.cat/article/view/v60-n1-cancio-et-al>

Brito Mancheno, F. D. (2022). Metodologías Activas mediante TIC en Educación Física para tiempos de covid-19. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 1(3), 328–345. <https://doi.org/10.56200/mried.v1i3.3470>

La Rosa Feijoó, Ó. C. (2021). Las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje de estudiantes de Educación Física en Secundaria. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 386–404. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.3.7020>

Fernández-Espínola, C., & Ladrón-de-Guevara Moreno, L. (2016). El uso de las TIC en la Educación Física actual. *e-Motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, (5), 17-30. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i5.2740>

Gómez, J. L., & Sánchez, P. (2017). *Introducción de las TIC en Educación Física: Estudio descriptivo en centros escolares*. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 16(33), 85–98. <https://www.redalyc.org/pdf/5516/551656908007.pdf>

Hernández, J., & Jiménez, M. (2022). *Plataformas educativas: El reto de la pedagogía y didáctica moderna*. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 22(2), 115–130. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9401616.pdf>

Ferrante, P., & González López Ledesma, A. (2023). Plataformas educativas: Usos y desafíos en la escuela postdigital. Un estudio en escuelas secundarias de la Ciudad de Buenos Aires. *Education Policy Analysis Archives*, 31. <https://doi.org/10.14507/epaa.31.7921>

Mora-Cruz, A., Palos-Sánchez, P. R., & Murrell-Blanco, M. (2023). Plataformas de aprendizaje en línea y su impacto en la educación universitaria en el contexto del COVID-19. *Campus Virtuales*, 12(1), 53. <https://doi.org/10.54988/cv.2023.1.1005>

Sarmiento Campos, J., & Ruíz Ávila, D. (2021). *Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica*. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (75), 1–16. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/798/pdf/2831>

Solís, M. J., & Ramos, D. A. (2021). *Impacto de las plataformas virtuales en la educación básica regular pública*. *Revista Horizontes*, 5(18), 127–140. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1114/2029>

Paredes, R., & Molina, H. (2020). *Plataformas educativas para la enseñanza-aprendizaje*. *Revista TINO*, 25(2), 45–57. <https://revista.jovenclub.cu/plataformas-educativas-para-la-ensenanza-aprendizaje/>

Serna Martínez, R. E., & Alvites Huamaní, C. G. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *HAMUT'AY*, 8(3), 66. <https://doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>

Paredes, R., & Molina, H. (2020). *Plataformas educativas para la enseñanza-aprendizaje en Educación Secundaria*. *Revista TINO*, 25(2), 45–57. <https://revista.jovenclub.cu/plataformas-educativas-para-la-ensenanza-aprendizaje/>

Martínez-Serrano, M. del C. (2019). Las plataformas educativas de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y el plan de inspección educativa. *Avances En Supervisión Educativa*, (32). <https://doi.org/10.23824/ase.v0i32.651>