

Capacitación en utilitarios para la elaboración de recursos de aprendizaje de los docentes de la Facultad de Educación Física. Propuesta de un módulo interactivo de capacitación

Training in tools for developing learning resources for teachers of the Faculty of Physical Education. Proposal for an interactive training module

Universidad de Guayaquil
(Ecuador)

Javier Paul Álvarez Sagubay
paul.alvarez@tecnowa.com
Tania Jeenesia Peralta Guaraca
taniaperalta_3105@hotmail.com Manuel
Fabricio Reyes Wagnio
manuel@sorquitel.com

Resumen

El artículo aborda teóricamente algunos aspectos a tener en cuenta en la capacitación con utilitarios o herramientas tecnológicas en recursos de aprendizaje para los docentes de la Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad de Guayaquil, República del Ecuador. La teorización servirá de sustento introductorio a una investigación que pretende dotar al profesional de la actividad física y el deporte de un módulo interactivo de capacitación docente-educativa.

Palabras clave: Capacitación. Herramientas tecnológicas. Aprendizaje. Educación Física. Módulo interactivo.

Abstract

The Article theoretically address some aspects to consider in training for utilitarian or technological tools in learning resources for teachers of the Faculty of Physical Education, Sport and Recreation at the University of Guayaquil, Republic of Ecuador. Introductory theorizing will sustain research that aims to provide professional physical activity and sport an interactive teaching module-educational training.

Keywords: Training. Technological tools. Learning. Physical Education. Interactive module.

Recepción: 11/10/2015 - Aceptación: 13/11/2015

EFDportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 20, Nº 210, Noviembre de 2015. <http://www.efdeportes.com/>

1 / 1

Introducción

El impacto motivacional que genera la adecuada utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) redundan en una mejor disposición ante el aprendizaje y permite la formulación de nuevos tipos de tareas (Ferrándiz, 2005; Albert, 2007; Ramírez y Burgos, 2010), en las que se pone al estudiante en condiciones de un mayor protagonismo y a su vez refuerza la atención a los procesos formativos. Las TIC, indiscutiblemente constituyen una gran potencialidad, pero a su vez tal como hemos planteado, son un gran reto para el trabajo del docente (Marcelo y Vaillant, 2009; Santos, Claudia de Armas y Pérez, 2013), que se enfrenta a un proceso de enseñanza aprendizaje que demanda nuevas formas de trabajo pedagógico. Es muy importante, que el maestro logre establecer una atmósfera emocional positiva de confianza en las posibilidades individuales y de colaboración mutua.

Para que la escuela contribuya al desarrollo de la personalidad de los alumnos y las alumnas, debemos tener presente las particularidades psicológicas de las diferentes edades y del proceso de aprendizaje, considerando que lo fundamental, lo que educa y forma la personalidad del individuo, es su propia actividad, la que debe orientarse hacia la formación y el desarrollo de aquellos motivos, intereses y actitudes que el(la) educador(a) se propone lograr.

Un modelo educativo con este enfoque sin dudas presupone un aprendizaje interactivo, donde el alumno es sujeto activo de su propio aprendizaje y construya el conocimiento en la interacción maestro-alumno, alumno-alumno, alumno-medios de información. Se trata pues de que cada alumno "elabore la construcción de cada proceso de aprendizaje, en el que se incluyen tanto los aciertos como los errores, ya que esos también son pasos necesarios en toda construcción intelectual" (Fariñas, 2001).

Dentro de la esfera de regulación inductora, se debe considerar la motivación, concebida durante un tiempo como un conjunto de motivos aislados que explican la conducta del hombre, criterio que ha cedido paso al enfoque personalológico, que implica el reconocimiento de unidades motivacionales complejas de naturaleza cognoscitivo-

afectiva, por medio de las cuales se expresa el potencial regulador de la personalidad en su carácter inductor.

La enseñanza debe propiciar el desarrollo de estrategias para aprender a aprender, aprender a conocer, pero también para aprender a ser y aprender a sentir (UNESCO, 1997), debe lograr el desarrollo de habilidades generales para la organización, recepción, almacenamiento, interpretación, elaboración y comunicación de la información, el planteamiento y solución de problemas, entre otras y a la vez, incentivar en los alumnos motivos intrínsecos hacia el aprendizaje, logrando cada vez más la autonomía y autorregulación de sus propios procesos de aprendizaje y de su desarrollo personal, pues es necesario convertir también en objetos de aprendizaje las relaciones sociales y afectivas, logrando la unidad entre el mundo escolar y extraescolar, pues como dijo Piaget "inventar es comprender". (Piaget, citado por Fariñas, 2001).

Sin embargo, es frecuente la aparición, en algunos de nuestros alumnos y alumnas, de síntomas de rechazo al aprendizaje, como son: aburrimiento, cansancio, sueño, indiferencia, indisciplina, deseo de no asistir a clases y otras (López y Sánchez, 2010; Savater, 2010; Mansilla, 2012), que dificultan el buen desarrollo del aprendizaje. ¿Cómo resolver estas situaciones?, ¿cómo influir positivamente en la motivación hacia el aprendizaje en los (las) escolares?

Por ello, una de las estrategias en el aprendizaje es utilizarla para diversificar herramientas que contribuyan integralmente a la asimilación de los aprendizajes, en dónde se busquen intensamente métodos y utilitarios que motivan el aprendizaje, y a la vez facilite el acceso de los contenidos a estudiar y aprender. Por consiguiente, el objetivo del presente trabajo es teorizar sobre el proceso de capacitación con utilitarios o herramientas tecnológicas como recursos de aprendizaje en docentes de Educación Física, contenido inicial como parte del proceso de investigación científica para la elaboración del marco teórico de una investigación profesionalizante.

La fundamentación psicológica y pedagógica de los medios de enseñanza

Los medios de enseñanza poseen una fuerte carga psicológica y pedagógica evidenciada dentro del proceso educativo (Calero y González, 2014), sobre estos elementos Vicente González Castro en el libro "Medios de enseñanza" nos explica que esto ocurre por la Reducción considerable del tiempo dedicado al aprendizaje, porque objetivan la enseñanza (no es que los procesos psicológicos del aprendizaje se produzcan más rápido, esto sería falso, pero las investigaciones demuestran que se necesita aproximadamente 7 veces menos tiempo para captar las cualidades esenciales de un objeto viéndolo directamente que si se describe oralmente (Jamov, 1971).

En el proceso docente educativo es donde se materializa el medio de enseñanza pues este va a aportar todo un cúmulo de conocimientos que son necesarios para la asimilación de la cultura y la comprensión del devenir histórico por el que ha trascendido el hombre y para lograr esto es necesario, primeramente determinar las funciones que cumplen dentro del proceso docente educativo los medios de enseñanza, según Vicente González Castro en su libro "Los medios de enseñanza" nos explica que estos:

- Revelan la importancia y las formas de empleo de los conocimientos científicos en la vida diaria, así como sus complicaciones en la economía nacional, mediante esto los alumnos son capaces de identificar situaciones de la vida relacionadas con el software e incluso vincular el contenido de este con la realidad política.
- Comunican a los alumnos los conocimientos formando en ellos una concepción materialista del mundo y sus normas de comportamiento, demostrado en los elementos del contenido que brinda el software antes mencionados.
- Relacionan a los alumnos con la experiencia de la construcción comunista con las cuestiones de la vida política, social y las relaciones internacionales, posibilitándoles la realización de determinadas comparaciones de nuestra realidad con la del resto del mundo.
- Convertir a los alumnos en participantes directos del proceso docente educativo o sea ser el centro del aprendizaje.
- Permite pasar de los modelos concretos a los procesos lógicos del pensamiento permitiendo la toma de decisiones no solo cognitivas sino también del modo de actuación del educando.
- Facilitan la orientación profesional.
- Permiten la comprensión del proceso de desarrollo de los descubrimientos científicos, en el caso del software basado en las técnicas agrícola de la época, los instrumentos de trabajo y las enfermedades.
- Desarrollan las cualidades y capacidades cognitivas de los alumnos.
- Relacionan la teoría con la práctica.

- Posibilitan el control por parte del maestro de los conocimientos en todas las esferas del Proceso docente educativo.

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído. Otra de las ventajas es que el aprendizaje se ve favorecido cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el alumno de forma clara y evidente. Por otro lado, la educación a través de medios audiovisuales posibilita una mayor apertura del alumno y del centro escolar hacia el mundo exterior, ya que permite superar las fronteras geográficas. El uso de los materiales audiovisuales puede hacer llegar a los alumnos experiencias más allá de su propio ámbito escolar y difundir la educación a otras regiones y países, siendo accesible a más personas. Este proceso, para el caso de las ciencias de la actividad física, y en especial el deporte, se evidencia, entre otros aspectos, en los procesos optimizadores del entrenamiento deportivo, dónde el aprendizaje por medio del principio de lo consciente, evidencia una eficiencia superior a través del empleo de las nuevas tecnologías como el video-análisis para corregir deficiencias técnicas y tácticas que son reproducidas y corregidas al emplearse esta tecnología como parte del proceso de dirección (Calero, 2007; Calero y Suárez, 2010; Calero 2013, 2014a, 2014b).

Las nuevas tecnologías, su introducción en la adquisición de conocimientos

El impacto social de las TIC toca muy de cerca en todos los niveles educativos, y la educación física no está exenta de ello, propiciando modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender.

Si nos atenemos al hecho evidente de que el avance incesante de la tecnología no parece tener freno, el reto de los centros educacionales radica en prepararse como institución y preparar a su vez a sus educandos a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva (Padrón, 2005; Gros, 2011), con un mínimo gasto de recursos humanos y materiales. Entre las claves fundamentales para el éxito está el lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso natural y permanente para estudiantes y docentes.

Es tarea de los educadores utilizar las TIC como medios para propiciar la formación general Integral y la preparación para la vida futura de sus estudiantes, contribuyendo al mejoramiento, en el sentido más amplio, de su calidad de vida.

Si se tiene en cuenta que la nueva tecnología no garantiza con su sola presencia el éxito pedagógico y que estas están garantizadas en nuestros centros escolares, es necesario diseñar con mucho cuidado el programa educativo donde será utilizada. Resulta por tanto un deber ineludible de los educadores definir y contextualizar las TIC en el sector educativo. Así, éstas pueden ser consideradas como "...las propuestas que organizan el entorno pedagógico diseñando propuestas educativas interactivas y que trascienden los contextos físicos, fijos, institucionales, etc., a fin de hacerlos accesibles a cualquiera, en cualquier tiempo y lugar..." la nueva tecnología recicla, engloba, resignifica todas las tecnologías existentes o anteriores. Un ejemplo ilustrativo de ello es la relación lápiz/PC, o si se desea, libro/hipertexto: la segunda no elimina la primera, sino que ambos elementos funcionan en espacios mentales diferentes y dan lugar a diversos tipos de operaciones cognitivas.

Una de las mayores dificultades a vencer para la introducción y la utilización eficiente de las TIC en la educación radica en que esta última es, por lo general, resistente a los cambios, así como poco ágil y efectiva a la hora de adaptarse y enfrentar los nuevos retos. Esto provoca, por una parte, que en la mayoría de los casos los alumnos conozcan de las nuevas potencialidades tecnológicas fuera del ámbito escolar y por otra, que cuando ya el adjetivo "nueva" carezca de todo sentido al referirse a la tecnología en cuestión, todavía se estén realizando en las escuelas las primeras pruebas para su introducción en la actividad escolar.

Sin embargo, quizás por primera vez y por su poderoso carácter social, las nuevas tecnologías comienzan a introducirse en el mundo escolar, al menos en los países desarrollados, casi al mismo tiempo que lo hacen en otras esferas de la sociedad. Lo anterior está estrechamente relacionado con la imperiosa necesidad de las empresas de trazar una estrategia para lograr la superación permanente de su personal desde su propio puesto de trabajo, que permita una adaptación rápida a los cambios que impone la nueva revolución científico-técnica al proceso de producción. Es por eso que resulta cada vez más frecuente la utilización de las NTIC en el ámbito empresarial para la realización de cursos a distancia dirigidos a hacer crecer profesionalmente a directivos y obreros.

Es necesario que en el ámbito educacional se gane conciencia de que el empleo de estos nuevos medios impondrán marcadas transformaciones en la configuración del proceso pedagógico, con cambios en los roles que han venido desempeñando los diversos actores del mismo. Nuevas tareas y responsabilidades esperan a estudiantes y profesores, entre otras, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y servir de tutor de los estudiantes al pasarse

de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otros más abiertos y flexibles en donde la información se encuentra en grandes bases de datos compartidas por todos.

El software educativo. Una vía para estimular el interés por el estudio

La utilización de la computadora para apoyar la labor de alumnos(as) y profesores(as) durante la actividad docente tiene como objetivo medular, hacer más asequible, científico, motivante, consciente, activo y ameno el proceso cognoscitivo y el rol del(de la) maestro(a) dentro de dicho proceso (Sánchez, 2008). Los esfuerzos fundamentales se han centrado en el perfeccionamiento de los softwares, más que en la teoría psicológica y la cibernética que los sustenta, pues es un excelente medio de enseñanza que permite insertarse en las diferentes tendencias pedagógicas y fundamentaciones psicológicas que se han desarrollado, sin entrar en contradicciones con ninguna de ellas. Ello conlleva a reflexionar sobre algunos aspectos, en primer lugar, la idea de que los medios de enseñanza están íntimamente relacionados con los restantes componentes del proceso; en segundo lugar, hay que conceptualizar qué es un medio de enseñanza.

Su creciente uso en el proceso de enseñanza aprendizaje actual está avalado por varios factores, por ejemplo, muchos docentes reconocen el papel de la computadora sobre otros medios de enseñanza en dicho proceso. A diferencia de los retroproyectors, la televisión, el cine y el video, o cualquier otro de los medios de enseñanza que se han popularizado en la actualidad y que solo pueden establecer la comunicación con el(la) estudiante en una sola dirección, brindando información bajo el control del(de la) profesor(a) que dirige la actividad docente, las computadoras son capaces, además, de recibir y procesar información procedente del profesor(a) o de los(las) estudiantes y puede, inclusive, de acuerdo a esta información y a las características del programa que la controla, modificar convenientemente la secuencia de la información ofrecida, de forma tal que su exposición resulte lo más apropiada posible a la dinámica interna del proceso. Esta ventaja, unida a la posibilidad de usar imágenes o sonido, la convierte en un medio de alta capacidad educativa.

Por otra parte la efectividad en el uso de la computadora como medio de enseñanza está estrechamente vinculada con el software que se emplee (Calero y Suárez, 2010), los que en la mayoría de los casos se utilizan para apoyar el estudio de temas específicos, con el fin de reforzar el aprendizaje.

Las formas más difundidas de presentarse el software con fines docente son: tutoriales, entrenadores, simuladores, juegos didácticos, evaluadores, sistemas expertos para la enseñanza, entre otros.

El maestro debe considerar a la computadora como un soporte de la enseñanza que aventaja a otros medios por su alto nivel de interacción. Es decir, no verla solo como una nueva herramienta de apoyo en el aula, sino como aquella que puede transformar los métodos tradicionales de enseñanza si sus posibilidades se utilizan constructivamente sobre la base de una cultura informática.

Partiendo de los beneficios pedagógicos que proporciona su incorporación en la docencia, son esgrimidos como argumentos sólidos en la justificación de ellos como medios de enseñanza los siguientes:

- Las operaciones automáticas pueden liberar al individuo para acometer tareas conceptuales más importantes.
- Los estudiantes de bajo rendimiento reciben estímulos importantes al percibir que no deben ser brillantes manipuladores algebraicos para dominar el pensamiento abstracto.
- El estudio de los algoritmos subyacentes ayudan a entender la naturaleza de las operaciones.
- El permitir al usuario construir operaciones más complejas de las habituales se traduce en el mejor entendimiento conceptual.
- Trabajar con la computadora dota al estudio del factor experimental, lo que lleva al establecimiento de conjeturas, ejemplos y contra ejemplos, simulaciones, etc.
- A diferencia del (de la) profesor(a), la computadora no manifiesta impaciencia alguna al cometerse errores repetidamente.
- El uso de la computadora, y por ende de los softwares educativos, permite agrupar una serie de factores presentes en otros medios, pero a la vez agregar otros hasta ahora inalcanzables:
- Permite la interactividad con los(las) estudiantes, retroalimentándolos(as) y evaluando lo aprendido; a través de ella se puede demostrar el problema como tal.
- Facilita las representaciones animadas.

- Incide en el desarrollo de las habilidades mediante la ejercitación. Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos, facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

Dentro de los aspectos señalados anteriormente se destaca la interactividad, entendida como la posibilidad que ofrece esta tecnología para que, en la relación directa usuario-máquina, puedan intercambiarse en un momento determinado el papel que desarrollan, estableciéndose una comunicación activa que propicie una actitud dinámica del usuario en el aprovechamiento de las posibilidades que le ofrece la máquina para lograr el fin que persigue.

Está claro que todo software educativo debe cumplir un papel relevante en el contexto donde se utilice y por lo tanto en su proceso de análisis, diseño y elaboración hay que lograr que una evaluación del mismo pueda resultar satisfactoria.

Cualquier metodología que se aborde siempre tendrá un componente de análisis, uno de diseño y otro de elaboración.

El análisis constituye una fase de suma importancia por cuanto mucho de lo que se espera lograr dependerá de la magnitud que haya sido capaz de realizar.

No es posible desarrollar esta etapa sin considerar precisamente lo obtenido a partir del problema docente, la consulta de las fuentes de información apropiada e identificación de las causas del problema, así como el análisis de alternativas de solución. La solución computarizada es una posibilidad de acuerdo a las necesidades teniendo en cuenta las facilidades del medio.

Como parte del análisis es importante conocer el papel que jugarán la computadora y el(la) alumno(a) con el uso del material de estudio, analizar los intereses de acuerdo a la población a que se destina y el entorno de aplicación, los objetivos propios a lograr con el sistema, los recursos materiales y humanos con que se cuenta, los conocimientos previos, el tipo de software educativo que resulta más conveniente diseñar, a partir del modelo de caracterización del estudiante, el modelo del contenido y el modelo de la estrategia pedagógica, igualmente resulta importante la planeación que se haga de toda la etapa de trabajo. Respecto al diseño, su importancia está más que demostrada si se ve esta como la transformación del planteamiento de los requerimientos en un plan de implementación en la computadora, encontrándose en relación directa con los resultados de la etapa de análisis.

Conclusiones

Por lo anteriormente expuesto, las tecnologías evidencian una necesidad de aplicabilidad práctica como herramientas que contribuyen al aprendizaje de alumnos y maestros. Por ello, contribuir al esclarecimiento de sus postulados teóricos posibilita entender sus posibilidades de aplicación en entornos específicos. Esta primera parte del artículo, es un complemento que teoriza una necesidad de investigación, solucionando a corto plazo una alternativa interactiva de capacitación para personal docente de la Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad de Guayaquil.

Bibliografía

- Albert, M.J. (2007). La investigación educativa: claves teóricas. Madrid: McGraw-Hill Interamericana de España S.L.
- Calero, S. (2007) ControlVolei Competencia: Software para el control del rendimiento técnico-táctico del Voleibol de alto nivel. Tesis en opción al Título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Universidad "Hermanos Saíz Montes de Oca", Pinar del Río, Cuba
- Calero, S. (2013). Nuevas tendencias mundiales en el proceso de dirección del entrenamiento deportivo. Curso de Postgrado impartido en la Universidad de Guayaquil. Instituto de Investigaciones, Ecuador.
- Calero, S. (2014). Fundamentos del entrenamiento deportivo optimizado. Curso impartido en la Facultad de Educación Física, Deportes y Recreación de la Universidad de Guayaquil. Ecuador.
- Calero, S. (2014). Fundamentos del entrenamiento optimizado. Cómo lograr un alto rendimiento deportivo en el menor tiempo posible. Primer Congreso de Fisioterapia y Deporte. Universidad del Valle de México; Villahermosa, Tabasco, Estados Unidos Mexicanos.

- Calero, S. y Fernández, A. (2007). Un acercamiento a la construcción de escenarios como herramienta para la planificación estratégica de la Cultura Física en Cuba. Lecturas Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires - Año 12 - N° 114 - Noviembre. Consultado: 02 de Junio del 2015. <http://www.efdeportes.com/efd114/construccion-de-escenarios-para-la-planificacion-estrategica.htm>
- Calero, S. y González, S.A. (2014). Teoría y Metodología de la Educación Física. Quito, Ecuador: Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.
- Calero, S. y Suárez, C. (2010). Estudio de algunos parámetros útiles para la implementación de un sistema informático de control del rendimiento técnico-táctico para el voleibol en Cuba en el periodo 2003-2007. Lecturas Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires - Año 14 - N° 140 - Enero. Consultado el 20 de Junio del 2015 en la web: <http://www.efdeportes.com/efd140/sistema-informatico-de-control-para-el-voleibol.htm>
- Calero, S., Fernández, A. y Fernández, R.R. (2008). Estudio de variables clave para el análisis del control del rendimiento técnico-táctico del voleibol de alto nivel. Lecturas Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires - Año 13 - N° 121 - Junio. Consultado: 01 de Junio del 2015. <http://www.efdeportes.com/efd121/control-del-rendimiento-tecnico-tactico-del-voleibol.htm>
- Fariñas, L. G. (2001). (Compiladora): Psicología Educativa. Selección de Lecturas. La Habana: Editorial Félix Varela.
- Ferrándiz, C. (2005). Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva: un estudio desde el modelo de las inteligencias múltiples. España: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Gros, B. (2011). Evolución y retos de la educación virtual: construyendo el e-learning del siglo XXI. Madrid: Editorial UOC.
- Jamov, P.F. (1971) Los medios técnicos de instrucción y su empleo en el proceso de enseñanza". Moscú, p- 6-8.
- López, N.G. y Sánchez, L. (2010). El aburrimiento en las clases. Procesos Psicológicos y Sociales. Vol. 6 Año 2010 No. 1 y 2.
- Mansilla, F. (2012). Manual de Riesgos Psicosociales en El Trabajo: Teoría y Práctica. España: EAE.
- Marcelo, C. y Vaillant, D. (2009). Desarrollo profesional docente: ¿Cómo se aprende a enseñar? Madrid: Narcea Ediciones.
- Padrón, L. (2005). Las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTIC). Monografias.com.
- Ramírez, M.S. y Burgos, J.V. (2010). Recursos Educativos Abiertos en Ambientes Enriquecidos con Tecnología. Lulu.com.
- Sánchez, G. (2008). Sitio Web para el desarrollo de las habilidades ortográficas de puntuación. Monografias.com.
- Santos, E., Claudia de Armas, B. y Pérez, N.N. (2013). Propuesta de exigencias didácticas para el aprendizaje de los profesionales de la Cultura Física y el Deporte con el empleo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Lecturas Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires Año 17, N° 177, Febrero. Consultado: 20 de Junio del 2014 en la web: <http://www.efdeportes.com/efd177/tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones.htm>
- Savater, F. (2010). El valor de educar. Madrid: Grupo Planeta.
- UNESCO. (1997). La Educación encierra un tesoro. Informe de la UNESCO de la Comisión Internacional sobre Educación para el siglo XXI presidida por Jacques Delors. Paris: Ed. UNESCO.

Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires, Año 20, N° 210, Noviembre de 2015. <http://www.efdeportes.com/efd210/elaboracion-de-recursos-de-aprendizaje-de-educacion-fisica.htm>