

## Efectividad del Método de Enseñanza Virtual en la Asignatura de Basquetbol a Nivel Universitario

<sup>3</sup>Mireya Medina Villanueva, Luis Alberto Dueñas Dorado, Edgardo Meza Hernández y María del Carmen Ruíz Ponce

Facultad de Organización Deportiva, Universidad Autónoma de Nuevo León

### Resumen

El proceso enseñanza-aprendizaje, ha evolucionado para adaptarse a las nuevas necesidades y capacidades de los estudiantes, a las nuevas herramientas de apoyo y la dinámica de vida de aquellos involucrados, y para ello se han integrado diferentes mecanismos de interacción incorporando elementos que diversifiquen el desarrollo de actividades, propicien la asimilación de conceptos y atraigan la atención del alumno. El objetivo de la presente investigación es conocer el nivel de efectividad del uso del método virtual y de las herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura del basquetbol presencial y a distancia incluida en el plan de estudios de la carrera de Licenciado en Ciencias del Ejercicio impartida en la Facultad de Organización Deportiva de la UANL. El método de esta investigación es transversal, la recolección de datos se llevo a cabo a través de un cuestionario estructurado de 12 ítems, donde cada quien respondía libremente, este se aplicó a los alumnos de la FOD, modalidad distancia y presencial, con un total de 75 estudiantes. Como conclusión nos muestra que cada método de enseñanza tiene sus ventajas e inconvenientes, ninguno es plenamente satisfactorio ni suficiente para todos los alumnos ni para todos los objetivos. Al contrario, se puede incluso decir que cada método está indicado preferentemente para un tipo de objetivos, para un tipo de alumnos; requiriendo destrezas y requisitos específicos para poder ser aplicados correctamente.

*Palabras clave:* enseñanza-aprendizaje, método virtual, basquetbol.

### Abstract

The teaching-learning process has evolved to adapt to new needs and abilities of students, and to meet new support tools and dynamics of life of those involved. For this reason we have integrated different mechanisms of interaction and incorporated elements to diversify the development of activities, to encourage the assimilation of concepts and capture students' attention. The objective of this research is to determine the level of effectiveness of the use of virtual methods and digital tools in teaching the subject of basketball included in the lesson plans of the Exercise Science Degree imparted at the Faculty of Sports Organization at UANL. The method of this research is characterized as "descriptive". Data collection was carried out through a structured survey of 12 items given to 75 students, everyone answered freely, this survey was applied to the FOD students both virtually and face to face. In conclusion it shows that each teaching method has its advantages and disadvantages, none is fully satisfactory or sufficient for all students or for all targets. On the

---

<sup>3</sup> Autor para correspondencia: Mireya Medina villanueva. Ciudad Universitaria S/N, San Nicolás de los Garza, Nuevo León. CP 60455. [mireya.medinavl@uanl.edu.mx](mailto:mireya.medinavl@uanl.edu.mx) Tel. 13 40 43 50 Ext 7609.

contrary, one could make the argument that each type of teaching method is suitable to reach certain goals for certain students.

*Keywords:* teaching and learning, virtual method, basketball.

### **Introducción**

El proceso enseñanza-aprendizaje, como todo en este mundo, ha evolucionado para adaptarse a las nuevas necesidades y capacidades de los estudiantes, a las nuevas herramientas de apoyo y la dinámica de vida de aquellos involucrados, y para ello se han integrado diferentes mecanismos de interacción e incorporado elementos que diversifiquen el desarrollo de actividades, propicien la asimilación de conceptos y atraigan la atención del alumno.

La formación deportiva representa un gran reto desde un punto de vista educativo. El deporte debe ser analizado como un todo, como una realidad compleja y multifacética por sus múltiples dimensiones, tales como la infraestructura, la técnica y táctica, las reglas, los modelos de gestión, la derrama económica, su relación con los medios de comunicación, o sus implicaciones sociológicas (De Pablos, 2010).

Por otro lado, hoy estamos en una época en que las tecnologías se han convertido en un aspecto esencial en todos los ámbitos de la vida de las personas. Los bancos de datos, la alta definición, la realidad virtual, los satélites, los teléfonos celulares, el reproductor de discos compactos, el video digital, internet, entre otras herramientas tecnológicas, han permitido que el flujo de la información sea rápido y garantizado. Sin duda esta nueva forma de vida digitalizada también ha influenciado el ámbito de la actividad física y el deporte, pues la tecnología, la informática e internet han incrementado las posibilidades para estudiarlo, enseñarlo, practicarlo, mejorarlo, y difundirlo.

Varias universidades de prestigio en el país, como la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), han rediseñado sus programas de estudio para ser también impartidos en la modalidad a distancia o virtual, brindando así la oportunidad de estudiarlos a los deportistas de alto rendimiento que se encuentran concentrados fuera de la ciudad, así como a entrenadores u otras personas que ya trabajan en el ámbito deportivo, y que no les es posible acudir físicamente a clases y cumplir con un horario específico.

Específicamente la enseñanza del basquetbol, tanto para jugadores como para potenciales entrenadores, por su propia naturaleza, pareciera ser totalmente enfocada a la práctica del mismo por lo que se supondría que debiera ser impartida presencialmente al cien por ciento. Lo anterior hace dudar de la efectividad de la aplicación de un método de enseñanza a distancia o virtual y el uso de herramientas digitales para esta asignatura, existiendo en la actualidad un debate permanente sobre la conveniencia de recurrir a estos nuevos modelos educativos.

## Materiales y métodos

El tipo de investigación que se está desarrollando en el presente trabajo es del tipo transaccional o transversal: “Los diseños de investigación transaccional, o transversal, recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

### Muestra e Instrumento.

Se encuestaron a 75 alumnos (Hombres = 48, Mujeres = 27), con una edad media de ( $DT = 22.2$ ) de la Facultad de Organización Deportiva de la Universidad Autónoma de Nuevo León que actualmente cursan la materia de basquetbol. Se aplicó el cuestionario de la enseñanza virtual del basquetbol de 11 ítems, basado en las necesidades de la materia de basquetbol, ya que en la actualidad el uso de la plataforma NEXUS, es imprescindible para la enseñanza de materias a distancia, creada, corregida y aplicada, para verificar sus propiedades y justificar su utilización a generaciones futuras, con una escala de respuesta likert que oscila de 1 “*completamente en desacuerdo*” a 5 “*completamente de acuerdo*”. Un ejemplo de ítem es: Mide la percepción que tienen los alumnos de acuerdo a la herramienta utilizada virtual NEXUS.

Los criterios de inclusión fueron que contestaran alumnos de la FOD, de tercer semestre que tuvieran acceso a internet, a la plataforma NEXUS, y que desearan participar en el estudio.

Los criterios de exclusión principalmente que no otorgaran su consentimiento, que fueran descuidados en su contestación del cuestionario, que contestaran después de las fechas indicadas o alumnos que desearan participar de cualquier otro semestre.

### Procedimiento

Se solicitó la participación de los alumnos con previo consentimiento informado, su colaboración con este estudio, explicándoles la importancia de sus respuestas para la materia de basquetbol, como método de enseñanza, este cuestionario se hizo llegar mediante un formulario electrónico, a los alumnos de modalidad presencial y distancia con un tiempo límite para su contestación de una semana, en el periodo de Enero-Junio del 2015.

### Fases de la elaboración del cuestionario.

La realización de la encuesta propuesta se desarrolló en las siguientes etapas:

Fase 1.- Se invitó algunos expertos en la materia para generar un cuestionario que evaluara la efectividad de los métodos virtuales de la asignatura de basquetbol.

Fase 2.- En conjunto con los expertos en la materia se desarrollaron los objetivos que se perseguían para su aplicación.

Fase 3.- Se revisaron las necesidades de la plataforma NEXUS, específicamente en la asignatura de Basquetbol, de tal manera que se generaron conceptos que satisfagan el aprendizaje del alumno sobre los cuales preguntar, como por ejemplo la interacción entre el docente y el alumno mediante las Tecnología de Información.

Fase 4.- Se unificaron criterios entre los expertos y se generaron una serie de preguntas en la versión 1.

Fase 5. Se aplicó a un grupo de 50 alumnos con la finalidad de identificar el correcto funcionamiento de la semántica y verificación de la ortografía, posterior a este se realizó la corrección del cuestionario creando la versión 2.

Fase 6.- Finalmente se realizó la última revisión, cambios pertinentes por los expertos que a manera de consenso creando la versión 3.

Se procedió a realizar el tratamiento correspondiente para el análisis de los mismos en el programa SPSS v.21, Con el cual se realizaron análisis descriptivos de la muestra, media, frecuencia desviación típica, y fiabilidad del instrumento.

## **Resultados**

### Descriptivos

La edad comprendida de los participantes en el estudio esta distribuída en tres rangos de edad entre 16–20 años poseen un 76%, donde se concentra la mayor cantidad de estudiantes. En segundo lugar, se ubica con un 21.3% con edades que oscilan entre 21–25años. En tercer punto, encontramos al grupo de estudiantes que comprenden entre 26 y más de 30 años con un 1.3% cada uno; De los 75 estudiantes encuestados, 48 fueron del género masculino y 27 del género femenino, esos datos corresponden a un 64% y 36% respectivamente. También se hizo la clasificación de estudiantes en sus dos modalidades que son presencial y distancia, entre los cuales se destacan los siguientes resultados, para la modalidad a distancia fue un total de 45 estudiantes que equivale a un 60%, y 30 para la modalidad presencial con un porcentaje del 40% de la muestra total de los encuestados. El 58.7% de los estudiantes desempeñan un trabajo actualmente, entre los cuales el 83.3 % son entrenadores y/o instructores de deportes, y el 16.7% no son trabajos afines a la licenciatura de deportes tales como: Call center, Agencias de publicidad, tiendas departamentales etc., y el 41.3% que son estudiantes que no laboran en la actualidad.

El análisis de fiabilidad de Cronbach que se realizó al cuestionario propuesto dio como resultado 0.807 para una muestra de 75 alumnos y 12 ítems indicando una fiabilidad adecuada.

### 1. PLATAFORMA VIRTUAL

El 60 % de los estudiantes encuestados ya habían utilizado plataformas virtuales para su aprendizaje, el 73.3% considero sencillo el uso de la plataforma NEXUS, el otro 26.7% lo manifestó como nada sencillo su uso, el 40% no había utilizados alguna plataforma virtual, esto nos da una diferencia significativa entre los que han utilizado NEXUS y/o alguna plataforma virtual. (Figura 1, Figura 2)

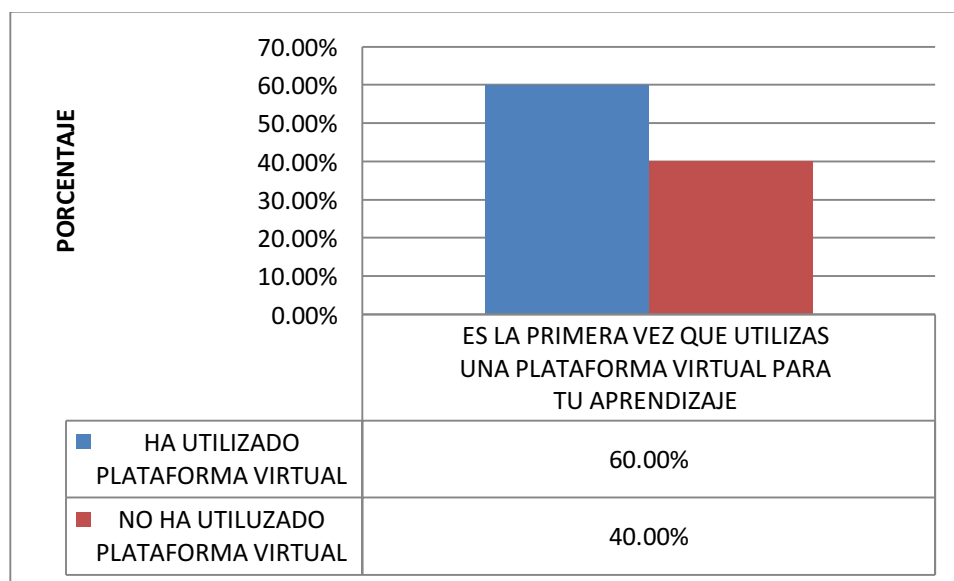


Figura 1. Utilización de Plataforma Virtual

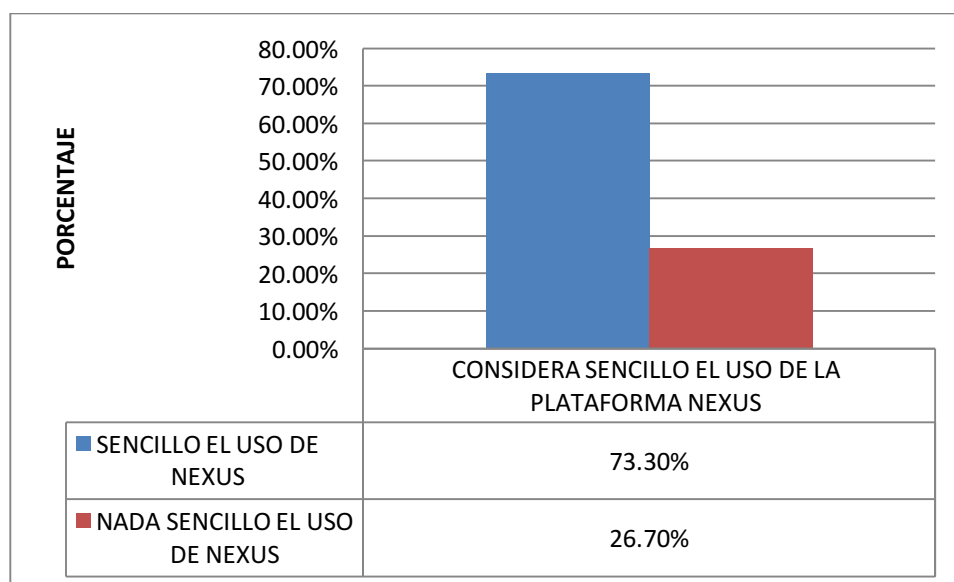


Figura 2. Consideraciones del uso de la Plataforma NEXUS.

## 2. ACCESO A INTERNET EN CASA

La mayor parte de los estudiantes tiene acceso a internet en su casa esto lo refleja el resultado con un porcentaje de un 92% contra un 8% que no tiene acceso a internet en su casa (Figura 3), Al preguntarles cuál era la frecuencia con la que revisan su correo electrónico el 68% respondió que lo revisa una vez en el día, y el 32% lo revisan de 2 o más veces en el día (Figura 4). Se puede apreciar que es muy alto el porcentaje de la interacción que tienen los estudiantes con el internet.

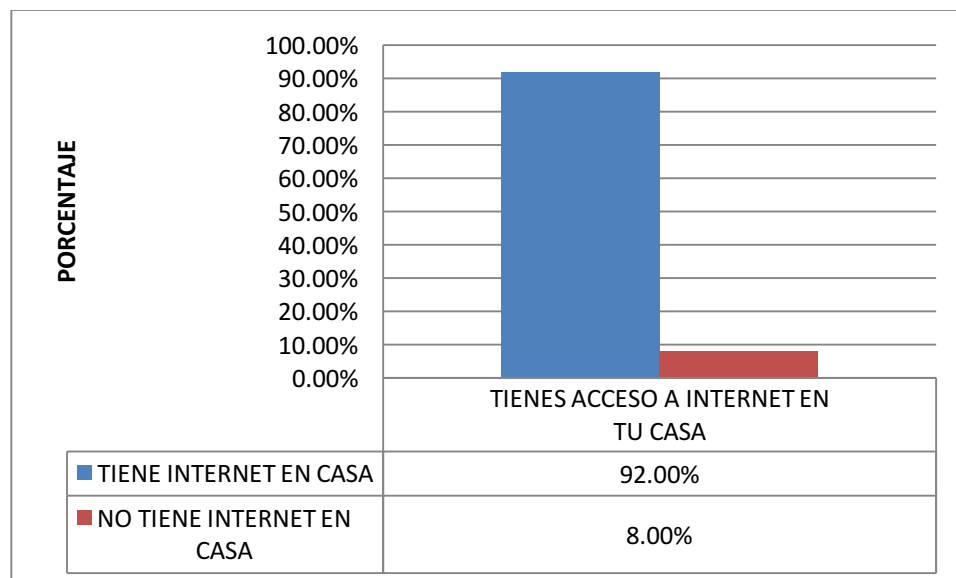


Figura 3. Porcentaje de Acceso a internet en casa.

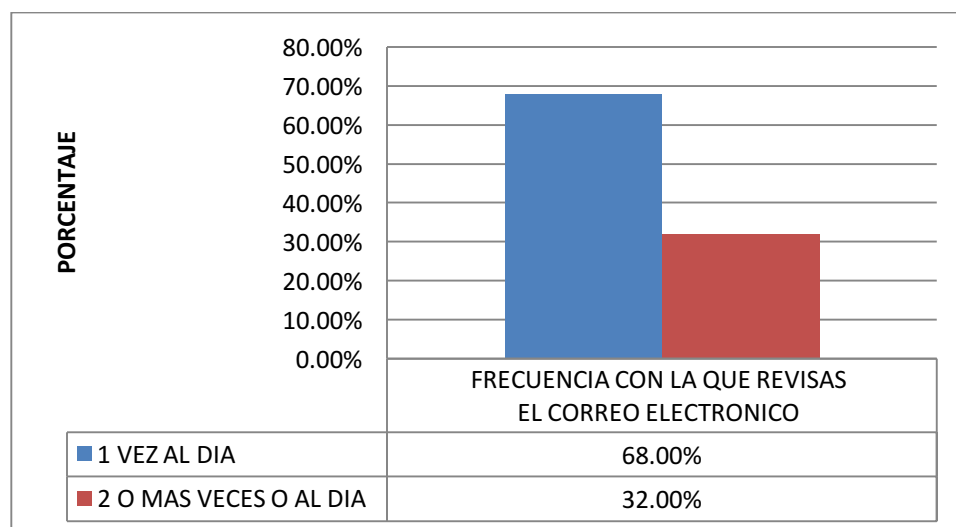


Figura 4. Porcentaje de Frecuencia con la que revisa el correo electrónico al día.

Con relación a que si los estudiantes consideraban útil la plataforma tecnológica NEXUS como medio de comunicación e interacción entre alumno y el titular de la materia el 30.7% no estaban de acuerdo, ni en desacuerdo, el 18.7% opinaba que estaban de acuerdo, al igual que estaban completamente en desacuerdo 18.7% y en desacuerdo 18.7%, el 13.2% estaban completamente de acuerdo, con que era útil NEXUS (Figura 5).

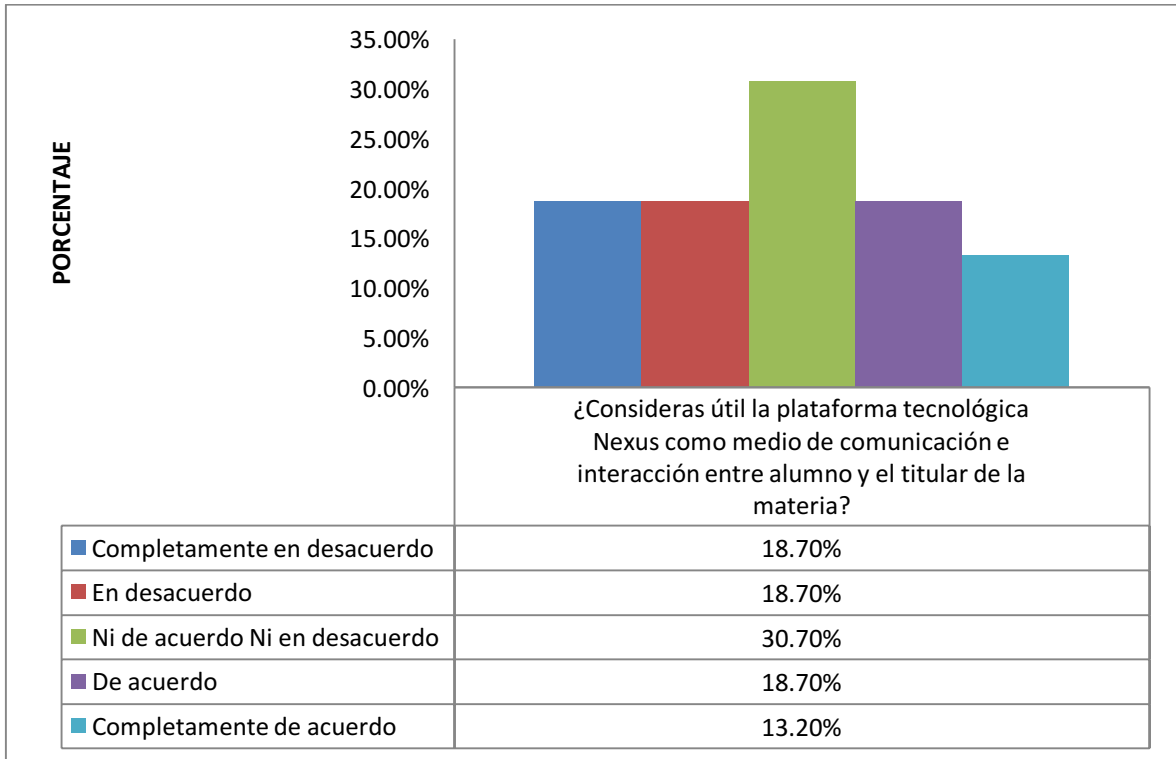


Figura 5. Respuestas de los alumnos de acuerdo al ítem 1

En la Figura 6 destaca una respuesta mayoritariamente negativa al estar completamente en desacuerdo que la materia de basquetbol pueda ser asimilada adecuadamente por el alumno, al ser impartida por el método a distancia con un 46.7%, el 21.3% no estaba de acuerdo, ni estaba de acuerdo ni en desacuerdo 18.7%, y el 13.3% entre que si estaban de acuerdo y completamente de acuerdo.

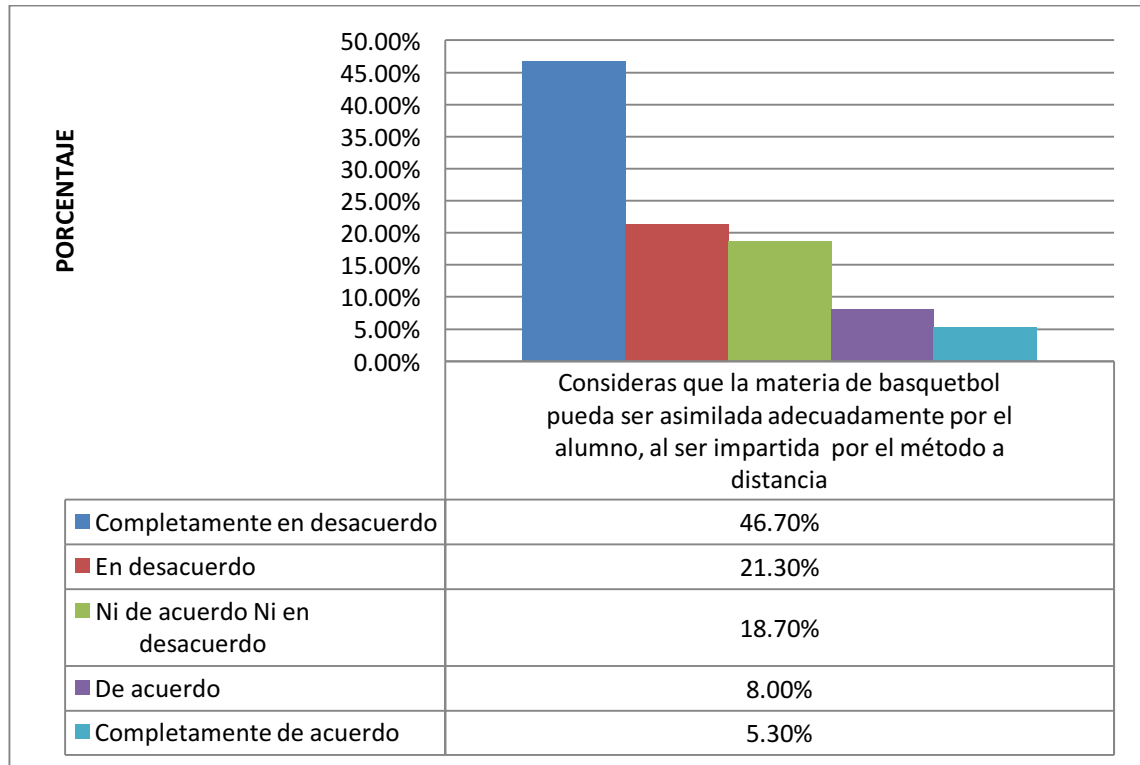


Figura 6. Respuesta del ítem 2

En cuanto a si consideraban que los contenidos temáticos y las actividades del curso se relacionaban entre sí, resultado que la mayor parte estaban de acuerdo, con un 37.3%, el 30.7% ni estaban de acuerdo ni estaban en desacuerdo les parecía igual, y el 26.7% estaban completamente de acuerdo (Figura 7).

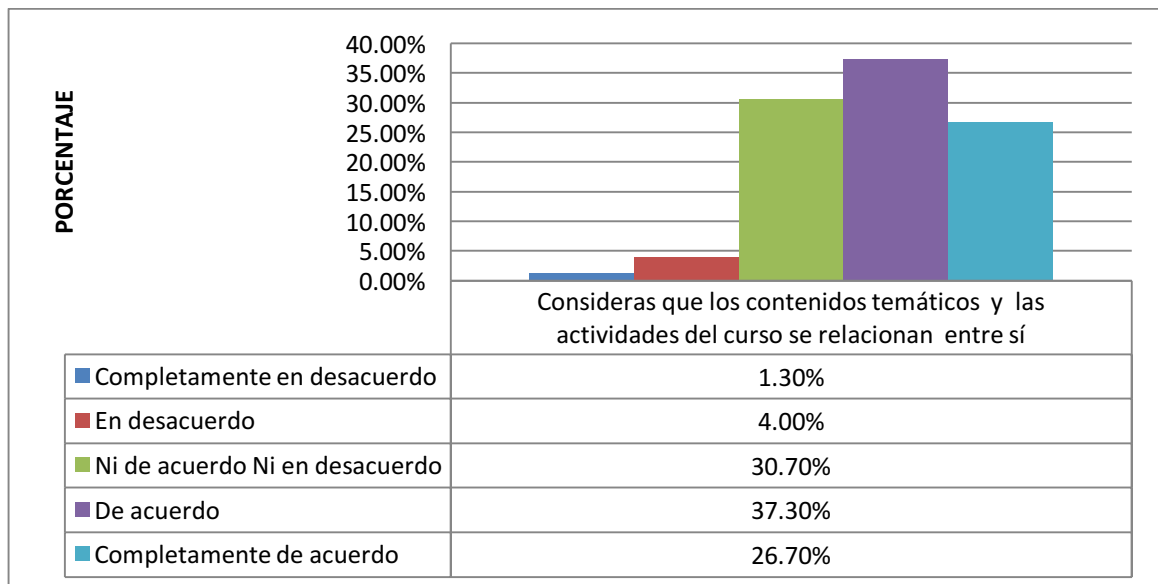


Figura 7. Respuesta del ítem 3



La estructura de las actividades están relacionadas propiamente con la materia de basquetbol el 34.7% afirmo que están de acuerdo, el 33.3% ni están de acuerdo ni están en desacuerdo, y el 30.7% están completamente de acuerdo, esto nos indica que en general si están relacionas las actividades (Figura 8).

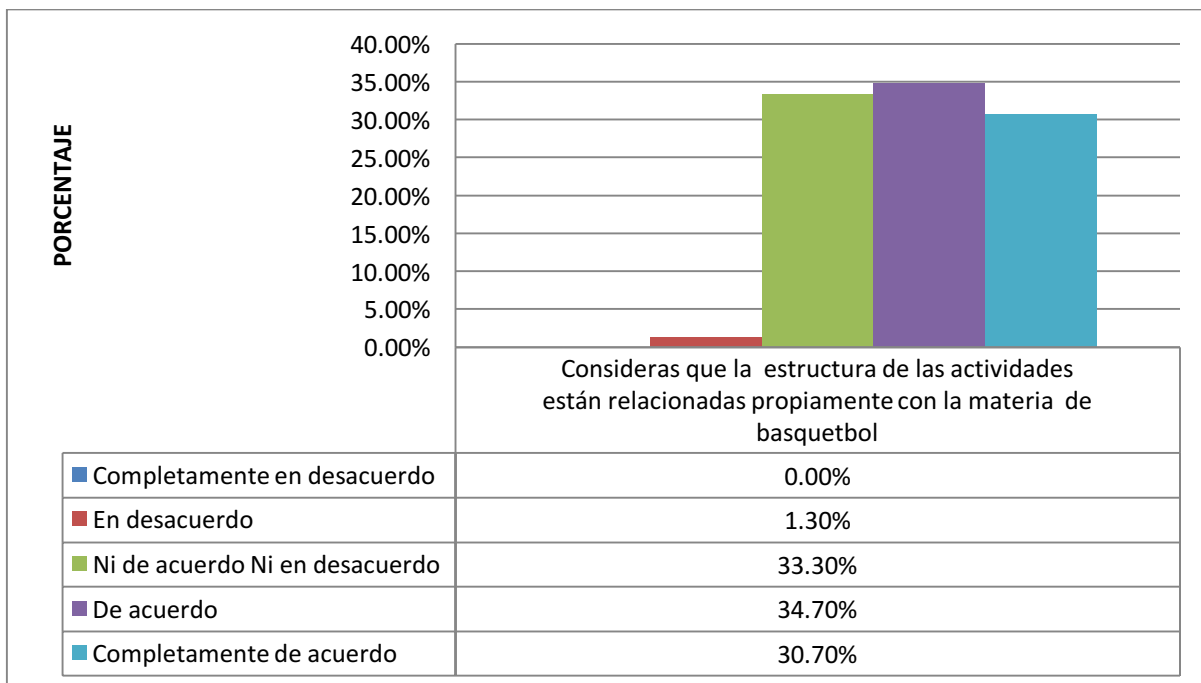


Figura 8. Respuesta del ítem 4

El 42.7% está de acuerdo en que el material de apoyo como: documentos, archivos, ligas de consulta, imágenes, etc. Ayudan a la comprensión de los temas planteados en el curso, el 30.7% está completamente de acuerdo mientras que el 21.3% ni está de acuerdo, ni en desacuerdo. Esto nos indica la importancia que es el material de apoyo para el aprendizaje de los estudiantes (Figura 9).

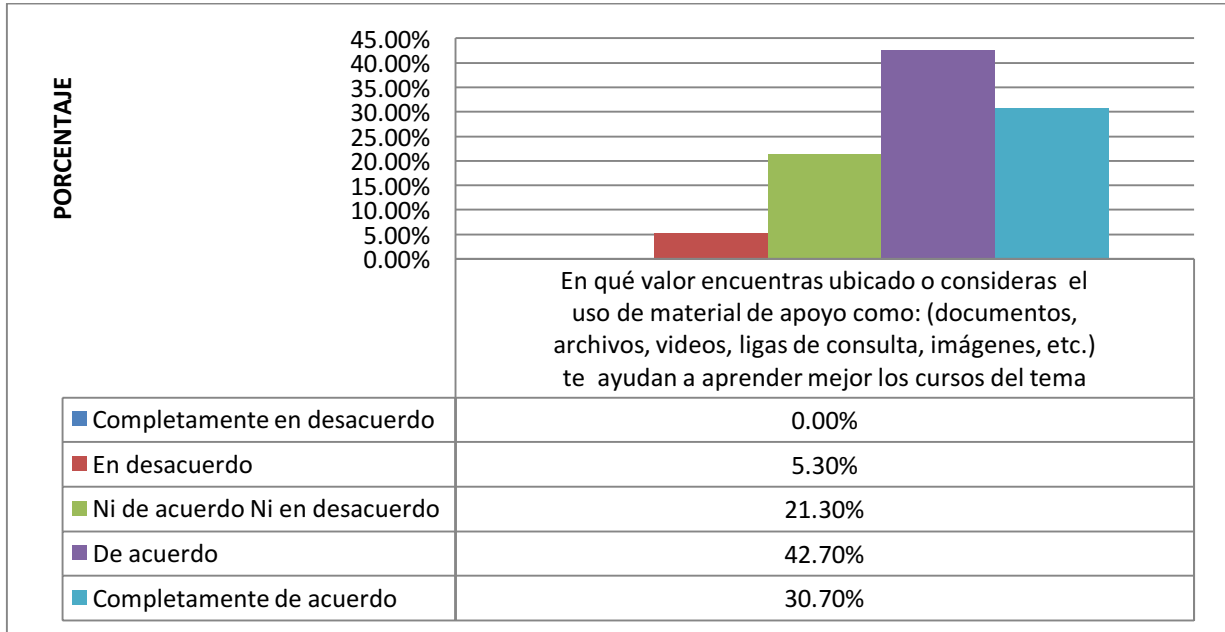


Figura 9. Respuesta de los encuestados del ítem 5

Los estudiantes consideran que las actividades que están establecidas en la plataforma NEXUS ayudan al aprendizaje de la materia de basquetbol el 45.3% están de acuerdo, el 26.7% están completamente de acuerdo, 24% ni están de acuerdo ni en desacuerdo, el 2.7% en desacuerdo, y por último el 1.3% están completamente en desacuerdo (Figura 10).

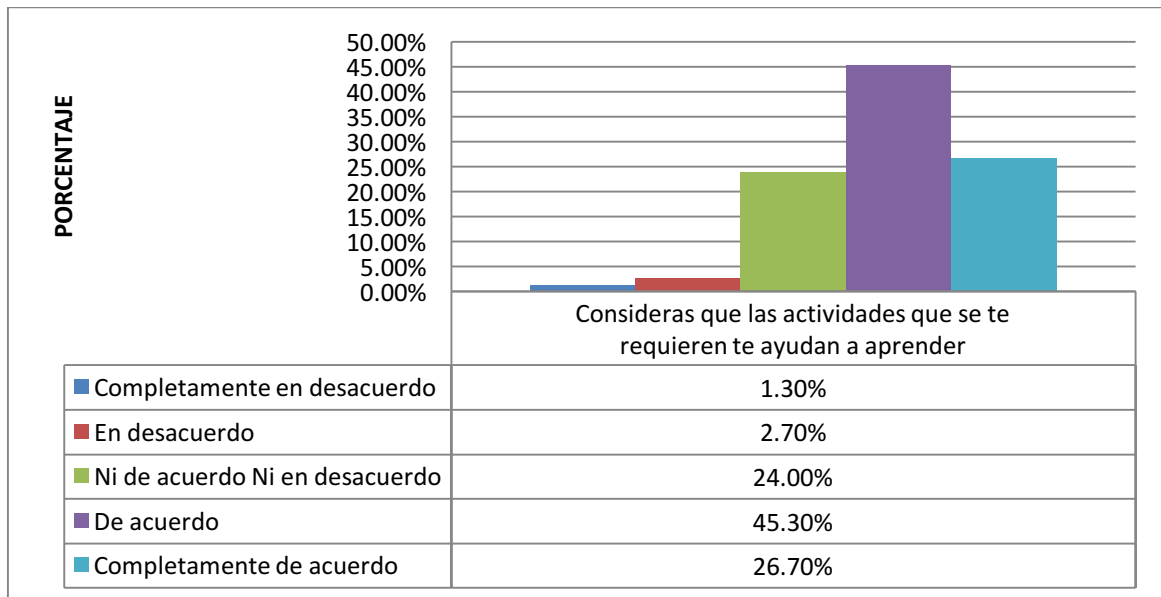


Figura 10. Respuesta de los encuestados del ítem 6

El 52% de los estudiantes estaban de acuerdo con la forma de evaluación fue buena, el 28% están completamente de acuerdo, los que no están de acuerdo ni en desacuerdo son el 13.3%, el 4.0% en

desacuerdo, y el 2.7% completamente en desacuerdo, esto nos da como resultado que los estudiantes están conformes con la forma de evaluación (Figura 11).

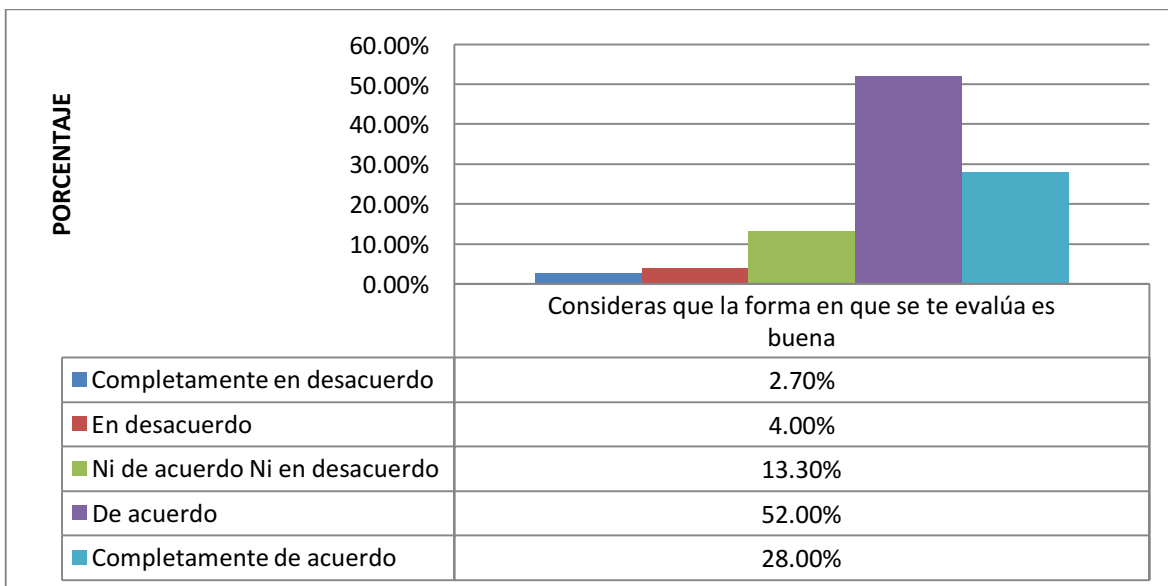


Figura 11. Respuesta del ítem 6

En lo que respecta al programa de basquetbol planteado en la plataforma NEXUS, los alumnos estaban de acuerdo con un 52.0%, el 29.3% están completamente de acuerdo, y el 18.6% ni están de acuerdo ni en desacuerdo.

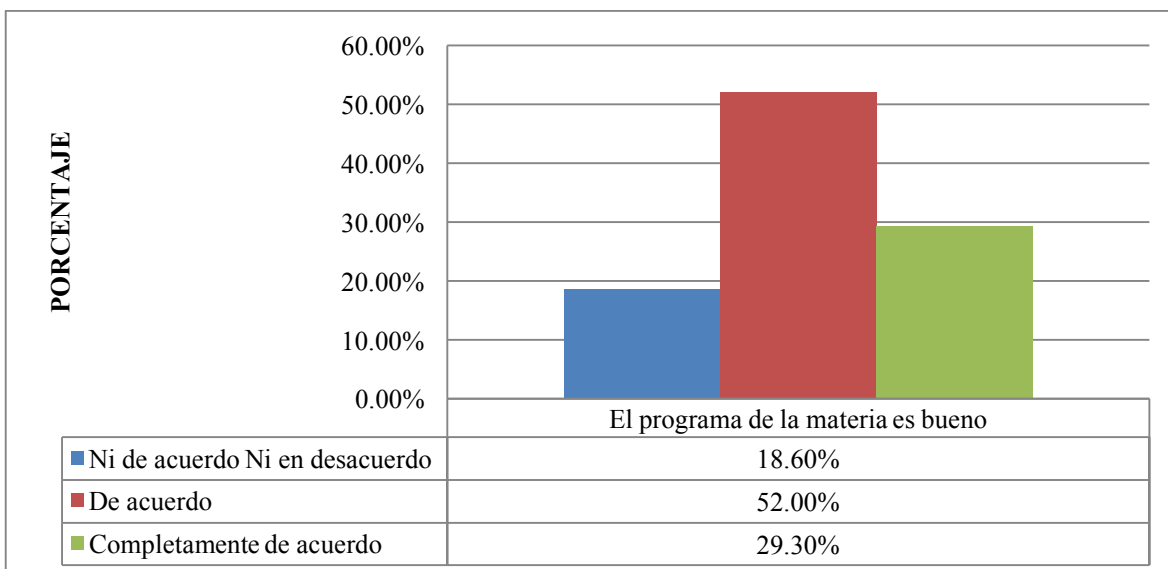


Figura 12. Consideras que el programa de la materia es bueno.

El tiempo en horas en el que el estudiante le dedica a la realización de cada actividad en su mayoría es de 0 a 2 horas con un porcentaje del 57.3%, los estudiantes que le dedican de 3 a 5 horas son el 36.0%, y el 6.7% le dedica más de 6 horas respectivamente (Figura 13).

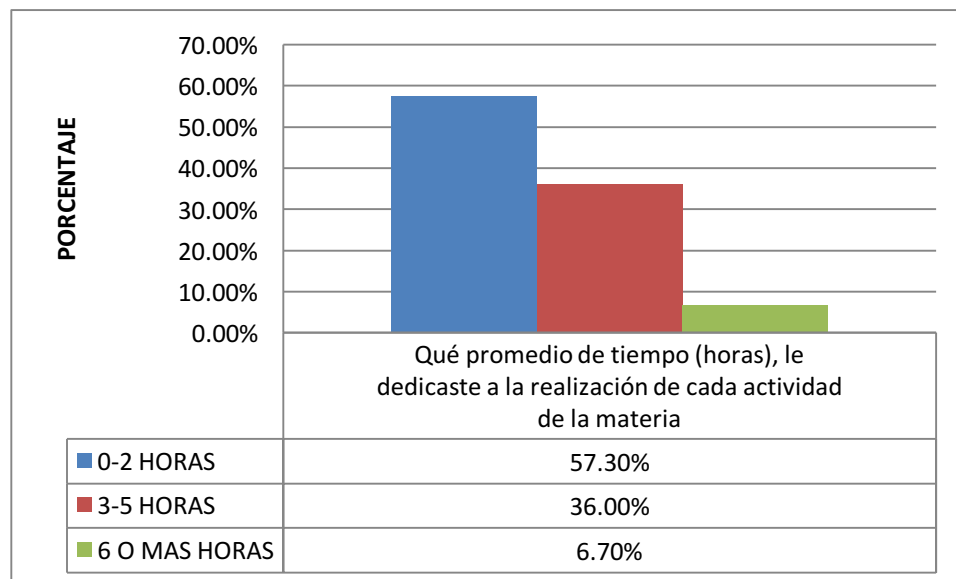


Figura 13. Porcentaje de promedio de tiempo (horas).

### Conclusiones

Cada método de enseñanza tiene sus ventajas e inconvenientes, ninguno es plenamente satisfactorio ni suficiente para todos los alumnos ni para todos los objetivos. Al contrario, se puede incluso decir que cada método está indicado preferentemente para un tipo de objetivos, para un tipo de alumnos; requiriendo destrezas y requisitos específicos para poder ser aplicados correctamente.

Las decisiones que toman las instituciones educativas, sean públicas o privadas, en torno al tipo de modalidad educativa a desarrollar dirigida a un determinado segmento de población o tipo de enseñanza, suelen obedecer a diferentes criterios. Los más relevantes son los económicos, organizativos y los de eficiencia.

Uno de los principales retos de la educación para las nuevas generaciones de estudiantes, es mantener su atención, y dado que la tecnología es su principal medio de interacción con el mundo, se deben de aprovechar y utilizar todas las herramientas virtuales y digitales disponibles y al alcance.

El modelo de enseñanza en línea y el uso de herramientas digitales promueven en mayor medida la participación del alumnado, permite el acceso rápido, libre y cómodo a los contenidos de la asignatura, motiva el auto-aprendizaje, los introduce y les exige el uso de las nuevas tecnologías.

La enseñanza y el aprendizaje en línea es sin duda la tendencia más actual y sigue tomando auge, mientras sigue también siendo un interesante campo para hacer investigaciones sobre la efectividad de dicho método de enseñanza.

### **Referencias**

De Pablos, J. (2010). *Deporte y nuevas tecnologías de la información y la comunicación*. Edusport. Ministerio de Educación Cultura y Deporte.

Hernández, R., Fernandez, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.