

Propuesta de diseño de software educativo para la asignatura Metodología de la Educación Física en la Licenciatura en Cultura Física

Lic. Yudisel Matos Arias

ING. Yadira Caridad Bagarotti Acebo

Lic. Liliana Texido Zayas

Resumen

El desarrollo de software educativo específico para asignaturas universitarias representa una oportunidad para mejorar la planificación docente y el acceso a recursos didácticos. Este artículo presenta una propuesta de diseño de interfaz para un software educativo de escritorio enfocado en la asignatura Metodología de la Educación Física, dentro de la carrera Licenciatura en Cultura Física. La propuesta se basa en principios de usabilidad, estética institucional y funcionalidad local, sin requerir conexión a internet. Se utilizó una metodología de diseño conceptual apoyada en referentes visuales y pedagógicos, con el objetivo de representar gráficamente una interfaz clara, amigable y coherente con las necesidades del profesorado. Los resultados se expresan en una ilustración que integra navegación lateral, módulos organizados, elementos visuales temáticos y una paleta de colores institucional. Se concluye que este tipo de diseño puede facilitar la planificación de clases, la evaluación de actividades físicas y el acceso a materiales educativos, especialmente en contextos con limitaciones tecnológicas. La propuesta busca aportar al desarrollo de herramientas digitales contextualizadas y accesibles para la formación docente en educación física.

Palabras clave: software educativo, diseño de interfaz, educación física, planificación docente, tecnología educativa.

1. Introducción

La integración de tecnologías digitales en la educación superior ha impulsado el desarrollo de herramientas específicas para apoyar la labor docente. En el caso de la Licenciatura en Cultura Física, la asignatura Metodología de la Educación

Física requiere recursos que faciliten la planificación, evaluación y gestión de contenidos prácticos. Sin embargo, muchos docentes enfrentan limitaciones tecnológicas, como la falta de conectividad o acceso a plataformas en línea. En este contexto, se propone diseñar un software educativo de escritorio, funcional sin conexión a internet, se presenta como una alternativa viable y pertinente.

2. Metodología

La propuesta se desarrolló mediante una metodología de diseño conceptual, basada en los siguientes pasos:

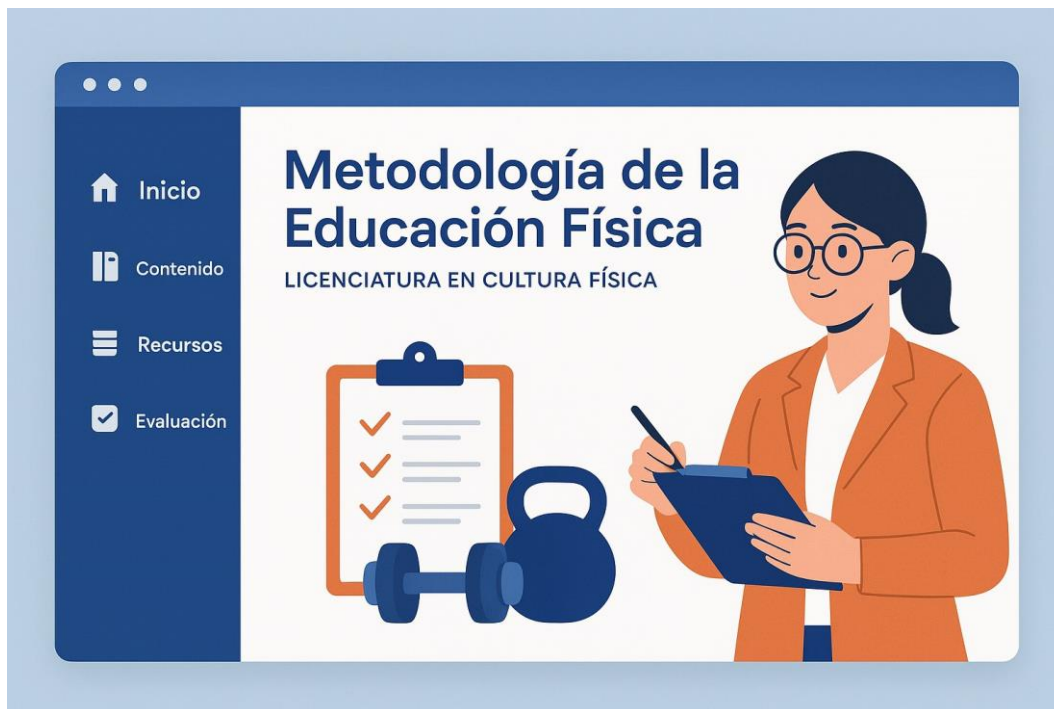
Análisis de necesidades docentes: Se identificaron las funciones clave requeridas por los profesores de Metodología de la Educación Física, como la planificación de clases, el acceso a recursos y la evaluación de actividades físicas.

Definición de elementos visuales: Se seleccionaron componentes gráficos representativos del área, como una docente con portapapeles, listas de verificación y elementos deportivos (pesa rusa, mancuernas).

Diseño de interfaz: Se estructuró una interfaz con navegación lateral, organizada en módulos: Inicio, Contenido, Recursos y Evaluación. Se aplicó una paleta de colores institucional (azul, blanco y naranja) para transmitir dinamismo y profesionalismo.

Ilustración digital: Se elaboró una representación visual del diseño propuesto, destacando la claridad, funcionalidad y enfoque local del software.

3. Resultados



El diseño propuesto representa una interfaz de software educativo de escritorio con las siguientes características:

Navegación lateral clara: Incluye módulos identificables con íconos y etiquetas: Inicio, Contenido, Recursos y Evaluación.

Estética institucional: Uso de colores azul, blanco y naranja, que refuerzan la identidad visual de programas de formación en cultura física.

Elementos temáticos: Se incorporan ilustraciones de una docente con portapapeles, listas de planificación y equipamiento deportivo, lo que contextualiza el contenido.

Uso local: La interfaz no presenta íconos de sincronización, nube o almacenamiento remoto, lo que enfatiza su funcionalidad sin conexión a internet.

Esta propuesta busca facilitar la labor docente en contextos semipresenciales o con conectividad limitada, permitiendo una gestión autónoma y eficiente de los procesos educativos.

4. Discusión

El diseño de software educativo debe responder a las necesidades reales del contexto en el que se implementará. En el caso de la asignatura Metodología de la Educación Física, el enfoque práctico y la planificación detallada de actividades requieren herramientas que sean accesibles, intuitivas y funcionales. La propuesta presentada se alinea con estos principios, al ofrecer una interfaz clara, con navegación estructurada y elementos visuales que refuerzan el contenido disciplinar.

Además, al prescindir de la conexión a internet, el software se adapta a realidades institucionales donde la infraestructura tecnológica es limitada. Este enfoque local no solo garantiza la operatividad del recurso, sino que también promueve la autonomía docente en la gestión de sus clases. La propuesta se enmarca en una tendencia creciente hacia el desarrollo de soluciones tecnológicas contextualizadas, que prioricen la usabilidad y la pertinencia pedagógica.

Referencias

Normas APA (7.^a ed.) aplicadas. Las siguientes fuentes respaldan el enfoque teórico y metodológico del diseño:

Enríquez, L., & Navarro, C. (2024). Tecnologías emergentes en la educación universitaria: Oportunidades y desafíos. *Revista de Innovación Educativa*, 18(2), 45–60.

Shrestha, R., Joshi, R., Bashyal, S., & Timilsina, R. (2023). Challenges in integrating ICT in higher education institutions with limited resources. *Journal of Educational Technology*, 12(1), 22–35.

Van Den Beemt, A., Thurlings, M., & Willems, M. (2020). Towards a framework for integrating digital tools in higher education. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1235–1250.