

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**  
**PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA**

**DE LA VIRTUALIDAD A LA REALIDAD**

**AUTOR: Lic. Dayldelver Vasquez Olaya**

**Bogotá, D.C., 24 Septiembre, 2013.**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA**  
**PROYECTO CURRICULAR LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**DE LA VIRTUALIDAD A LA REALIDAD**

**Autor: Lic. Dayldelver Vasquez Olaya**

**Tutor: Juan Manuel Villanueva**

**Bogotá, D.C., 11 Mayo, 2014.**

## RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	De la virtualidad a la realidad
<b>Autor(es)</b>	Vasquez Olaya, Daydelver
<b>Director</b>	Juan Manuel Villanueva
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014. 164 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional UPN
<b>Palabras Claves</b>	VIDEOJUEGOS; MOTRICIDAD; CULTURA; TRANSCENDENCIA; EDUCACIÓN FÍSICA
<b>2. Descripción</b>	
<p>Trabajo de grado que surge como una curiosidad frente a lo que rodea el concepto de videojuego, esta indagación nace como una oportunidad para la educación, al reconocer la verdadera potencialidad de los juegos de video, aceptando que son un fenómeno social que esta instaurado y cada vez coge más fuerza, es decir, no se puede ocultar y mucho menos negar el acercamiento de los jóvenes a estos artefactos electrónicos. La tarea la está comenzando este PCP, involucrando al ser humano en toda su complejidad o en otras palabras en su motricidad humana en los videojuegos, para que a nivel cultural procure por un buen vivir consigo mismo, con el otro, con los otros y con el mundo, que no será más que trascender a un nuevo nivel de humanidad que tanto necesita este mundo y qué mejor hacerlo desde la Educación Física.</p>	
<b>3. Fuentes</b>	
<p>Balderas, G. (2010). <i>Las estrategias constructivistas en la enseñanza de la Geografía. El ABP</i>. Tesis de maestría. Región de Veracruz, México: Universidad Veracruzana, Facultad de Pedagogía, Maestría en didáctica de las ciencias sociales.</p> <p>Benjumea, M.M. (2009). <i>Elementos constitutivos de la motricidad como dimensión humana</i>. Tesis de Magister en Motricidad y Desarrollo Humano. Universidad de Antioquia, Instituto de Educación Física, Medellín, Colombia.</p> <p>Bronfrenbrenner, U. (1979). <i>The ecology of Human Development</i>, Cambridge, Harvard University Press. (Trad. Cast.: La ecología del desarrollo humano. Barcelona, Ediciones Paidós, 1987).</p> <p>Caillois, R. (1986). <i>Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo</i>. España: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Estallo, J. (1995). <i>Videojuegos, juicios y prejuicios</i>. Barcelona: Planeta.</p> <p>Fernando, García. <i>Videojuegos: Un Análisis desde el Punto de Vista Educativo</i>. Revista digital Civertice.com.</p> <p>Lafrancesco, G. (2005). <i>Nuevos fundamentos para la transformación del currículo: a propósito de los estándares</i>. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.</p> <p>Papert, S. (2003). <i>La máquina de los niños: replantearse la educación en la era de los ordenadores</i>. Barcelona: Paidós Ibérica.</p> <p>Trigo, E. y Colaboradores. (1999). <i>Creatividad y Motricidad</i>. España: INDE.</p> <p>Trigo, E. y Montoya, H. (2009). <i>Motricidad Humana: política, teorías y vivencias</i>. España- Colombia: iisaber.</p>	
<b>4. Contenidos</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentación contextual se hace referencia al estado (académico y político) de los videojuegos a nivel internacional, nacional y regional.</li> <li>2. Perspectiva educativa, habla sobre el modelo Cognitivo Constructivista, guiado por en ABP desde la perspectiva de la Motricidad Humana alrededor de los videojuegos.</li> <li>3. Práctica pedagógica, la puesta en acción de los planteamientos teóricos, en este PCP se construye un juguete electrónico para ser utilizado.</li> <li>4. Análisis de la experiencia, se hace hincapié en la reflexión basada en las experiencias de los estudiantes, del docente y de la comunidad en general que dieron lugar en el proyecto De la virtualidad a la realidad.</li> </ol>	

### 5. Metodología

- Identificación de una problemática: ¿Cómo introducir los videojuegos en el espacio educativo, considerando todo su potencial?
- Investigación sobre el tema
- Propuesta pedagógica, humanística y disciplinar: ABP, Teoría Ecológica, Sociedad del mercado, Motricidad Humana y Juego.
- Práctica pedagógica: Construcción de un juguete electrónico.
- Reflexión de la experiencia obtenida.

### 6. Conclusiones

- Los videojuegos nunca podrán remplazar la realidad, pero si pueden hacer a las personas más felices.
- Los videojuegos son una herramienta perfecta en la educación para hacer que el conocimiento sea más asequible en los estudiantes.
- El ser Autosugestivo es tal vez una utopía, pero generar personas con compromiso es el primer paso certero que se puede dar para llegar a ese fin.
- En todo proceso educativo todos los involucrados deber tener un papel activo en construir conocimiento y más aún los estudiantes como actores principales, ellos son los que construyen, deconstruyen y reconstruyen según sus posibilidades, así con suerte se creará unas generaciones más conscientes, criticas, autónomas o en otras palabras con motricidad humana.

**Elaborado por:**

Dayldelver Vasquez Olaya

**Revisado por:**

Juan Manuel Villanueva

**Fecha de elaboración del Resumen:**

14

05

2014

## DEDICATORIA

*A mi hijo Simón que fue el promotor de mi inspiración, ya que este proyecto podría ser una forma de enseñanza para su futura generación y a mi esposa Katerine que ha sido un bastón en mi vida y me ha apoyado en lo profesional como en lo emocional.*

## **AGRADECIMIENTOS**

A las personas que de una u otra forma participaron en la construcción del proyecto, en lo personal y lo profesional: A mi papá Servando Vasquez, a mi mamá Jaqueline Olaya. Y así mismo a los profesores: Francisco Beltrán, Carlos Piña, Jairo Velandia y a mi tutor Juan Manuel Villanueva.

## INDICE GENERAL

	pp.
RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN (RAE)	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE GENERAL	
LISTA DE CUADROS	
LISTA DE SIGLAS	
INTRODUCCIÓN	1
1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL	3
1.1. Marco legal	3
1.1.1. A nivel internacional	3
1.1.2. A nivel nacional	4

<b>1.1.3. A nivel regional</b>	<b>5</b>
<b>1.2. Macrocontexto</b>	<b>6</b>
<b>2. PERSPECTIVA EDUCATIVA</b>	<b>7</b>
<b>2.1. Enfoque transdisciplinar</b>	<b>7</b>
<b>2.1.1. Concepto de sociedad: La Sociedad del Mercado</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2. Ideal de hombre: Hombre Autosugestivo</b>	<b>11</b>
<b>2.1.3. Teoría de desarrollo humano: Teoría Ecológica</b>	<b>12</b>
<b>2.1.4. Un corto viaje por la aventura del Videojuego</b>	<b>17</b>
<b>2.1.5. Concepto de Videojuego</b>	<b>26</b>
<b>2.2. Enfoque disciplinar</b>	<b>28</b>
<b>2.2.1. Concepto de Educación Física</b>	<b>28</b>
<b>2.2.2. La Motricidad Humana como tendencia de la Educación Física</b>	<b>34</b>
<b>2.2.3. El juego de videojuego</b>	<b>59</b>
<b>2.2.3.1. El videojuego como juguete</b>	<b>74</b>
<b>2.2.3.2. El potencial humano del videojuego In The Groove</b>	<b>75</b>
<b>2.3. Enfoque pedagógico</b>	<b>79</b>
<b>2.3.1. Concepto de Currículo</b>	<b>79</b>



<b>2.3.2. Modelo cognitivo</b>	<b>84</b>
<b>2.3.2.1. Enfoque constructivista y teoría de aprendizaje</b>	<b>88</b>
<b>2.3.2.2. Modelo didáctico ABP</b>	<b>94</b>
<b>2.3.3. Videojuegos, motricidad y educación</b>	<b>108</b>
<b>3. MACROCURRÍCULO</b>	<b>111</b>
<b>3.1. Justificación</b>	<b>111</b>
<b>3.2. Objetivos</b>	<b>113</b>
<b>3.3. Planeación general</b>	<b>114</b>
<b>3.4. Recolección de datos</b>	<b>115</b>
<b>4. EJECUCIÓN PILOTO</b>	<b>117</b>
<b>4.1. Microcontexto</b>	<b>117</b>
<b>4.1.1. Planta física</b>	<b>117</b>
<b>4.1.2. Aspectos educativos</b>	<b>118</b>
<b>4.1.3. Población</b>	<b>121</b>
<b>4.2. Microdiseño</b>	<b>122</b>
<b>4.2.1. Cronograma</b>	<b>122</b>
<b>4.2.2. Plan de clases o sesiones</b>	<b>122</b>

<b>4.2.2.1. UNIDAD 1. Videojuegos como realidad: Primera sesión y Segunda sesión</b>	<b>122</b>
<b>4.2.2.2. UNIDAD 2. Construcción del juguete: Tercer sesión, Cuarta sesión, Quinta sesión y Sexta sesión</b>	<b>126</b>
<b>4.2.2.3. UNIDAD 3. A jugar con el juguete: Séptima sesión y Octava sesión</b>	<b>132</b>
<b>5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA</b>	<b>136</b>
<b>5.1. Aprendizajes como docente</b>	<b>136</b>
<b>5.2. Incidencias en el contexto y en las personas</b>	<b>138</b>
<b>5.3. Incidencias en el diseño</b>	<b>141</b>
<b>5.4. Recomendaciones</b>	<b>142</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>144</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>148</b>
<b>A. Boceto de la alfombra de baile realizado por los estudiantes de 11-02 del Colegio Fabio Lozano Simonelli</b>	<b>148</b>
<b>B. Imágenes de la experiencia</b>	<b>149</b>

## LISTA DE CUADROS

	pp.
<b>CUADROS</b>	
1. Conductas y habilidades que genera el videojuego en el sujeto: Autoimagen.	21
2. Tipos de Videojuego	24
3. Propósitos de la Educación Física y la Motricidad Humana.	50
4. El videojuego como potencial educativo: aspectos dados y por mejorar.	77
5. La historia del currículo por Lafrancesco.	80
6. Papel del estudiante y el docente en el ABP.	95
7. Planeación general.	114
8. Encuesta general	115
9. Primera sesión: Clase diagnóstico	123
10. Segunda sesión: Presentación del problema en la práctica	125

<b>11.</b>	<b>Tercera sesión: Construcción parte de madera</b>	<b>127</b>
<b>12.</b>	<b>Cuarta sesión: Construcción parte metálica</b>	<b>128</b>
<b>13.</b>	<b>Quinta sesión: Construcción parte electrónica</b>	<b>130</b>
<b>14.</b>	<b>Sexta sesión: Construcción parte acrílica y preparativos para utilizar el juguete</b>	<b>131</b>
<b>15.</b>	<b>Séptima sesión: Presentación de los resultados y jugar con la alfombra de baile</b>	<b>133</b>
<b>16.</b>	<b>Octava sesión: Jugar y reflexionar sobre la experiencia</b>	<b>134</b>

## LISTA DE FIGURAS

	pp.
<b>FIGURAS</b>	
1. Modelo ecológico de Bronfrenbrenner	13
2. Teoría Ecológica en el marco teórico de la Sociedad del Mercado	15
3. Elementos constitutivos y contenidos de la Motricidad Humana	55

## LISTA DE SIGLAS

<b>ABP</b>	<b>Aprendizaje Basado en Problemas</b>
<b>CMH</b>	<b>Ciencia de la Motricidad Humana</b>
<b>DRAE</b>	<b>Diccionario de la Real Academia Española</b>
<b>EF</b>	<b>Educación Física</b>
<b>IED</b>	<b>Instituto Educativo Distrital</b>
<b>ITG</b>	<b>In The Groove “juego de tapete”</b>
<b>LEF</b>	<b>Licenciatura en Educación Física</b>
<b>Min TIC</b>	<b>Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones</b>
<b>MH</b>	<b>Motricidad Humana</b>
<b>OMS</b>	<b>Organización Mundial de Salud</b>
<b>PCP</b>	<b>Proyecto Curricular Particular</b>
<b>RIIMH</b>	<b>Red Internacional de Investigación en Motricidad Humana</b>
<b>TIC</b>	<b>Tecnologías de la Información y las Comunicaciones</b>
<b>UM</b>	<b>Universidad de Murcia</b>
<b>UPM</b>	<b>Universidad Politécnica de Madrid</b>
<b>UPN</b>	<b>Universidad Pedagógica Nacional</b>

## INTRODUCCIÓN

Los videojuegos vistos como un medio de comunicación están promoviendo a nivel cultural, social, económico, político y educativo un estilo de hombre que se ajusta a sus necesidades. Reconocer si un videojuego de simulación es potencialmente atractivo en el ámbito educativo es la idea, pero antes de ello se debe desmitigar lo que alrededor de él se ha construido, esto implicará hablar de un camino que se debe abrir para que por un lado el docente no sea remplazado por un aparato tecnológico y por el otro, la idea principal no implique una deshumanización o una aculturación que ya se vive, sino que permita trasladar lo aprendido, guiado por la propuesta, a la vida real de la manera más adecuada.

La Motricidad desde Eugenia Trigo permite la humanización a través de la acción, es por esto, que se debe hacer de una sociedad deshumanizada y acultural, más humana y cultural, desde este sentido el Educador Físico debe tener como referencia el movimiento al servicio del videojuego. Las primeras preguntas que se deben descifrar desde lo anterior son: ¿Por qué los Videojuegos son tan llamativos para los jóvenes? ¿Hasta qué sentido los Videojuegos son perjudiciales en el ser humano, en una sociedad y en una Cultura? ¿Qué pueden producir en el sujeto? ¿Un Videojuego es un juego?

En ese orden de ideas se intenta proponer los videojuegos como una herramienta didáctica en la clase de Educación Física (en adelante EF) que pase de lo aprendido en lo virtual a la vida real. Esta noción surge por un Interés personal en cuanto a estos y así mismo considerando su auge en la sociedad actual, donde la E.F. tiene a su servicio una oportunidad sumamente interesante en el campo de acción de la misma, en otras palabras se apuntará a incluir los videojuegos en los colegios de la manera más adecuada.

Se desarrollará la propuesta desde el aprendizaje basado por problemas, ABP, para que el impacto social y académico radiquen en brindar herramientas a toda la comunidad académica, guiadas hacia la reconstrucción de una forma diferente de ver los videojuegos y sobre todo la dinámica del vivir con sí mismo, con el otro, con los otros y con el mundo, participar en un mundo virtual significará reconocer un espacio de aprendizaje para la vida, que tiene varios sentidos en este mundo real, que no es más que pretender ser más humanos.



## **1. FUNDAMENTACIÓN CONTEXTUAL**

### **1.1. Marco Legal**

Ya que la sociedad avanza de una manera impresionante en cuanto a lo tecnológico, promoviendo el sedentarismo y malas costumbres, por lo tanto se le debe brindar las herramientas pertinentes desde lo que está vigente para su acondicionamiento físico y su comportamiento social y personal. Así mismo se reconoce la función de los videojuegos en los diferentes contextos sociales: a nivel internacional, nacional y regional.

#### **1.1.1 A nivel internacional.**

La OMS con su Régimen Alimentario, Actividad Física y Salud: promover compartimientos sanos y saludables para prevenir enfermedades no transmisibles como es el caso de la obesidad, con una buena alimentación y actividad física. La propuesta radica básicamente en: Reducir los riesgos a dietas malsanas y a la inactividad física; incrementar la concientización y los conocimientos sobre dietas y actividades físicas; conocer los procedimientos preventivos para una buena salud, respaldar y crear cualquier política que ayude a la mejora de la salud; por ultimo seguir datos científicos y fomentar la investigación sobre el tema.

En Chile encontramos un acuerdo para modificar la Ley 19.846 sobre la producción cinematográfica, con el sentido de incorporarle en el 2013 la Ley sobre la regulación de Videojuegos violentos a jóvenes menores de 18 años, para proteger al consumidor, pedir documento de identidad al comprar estos juegos y etiquetar todo juego con su respectivo contenido.

En Venezuela existe la Ley Para la Prohibición de Videojuegos Bélicos y Juguetes Bélicos, Gaceta Oficial N° 39.320 del 3 de diciembre de 2009: trata básicamente en la prohibición de fabricación, importación, distribución, compra, venta y alquiler de cualquier videojuego violento y juguete bélico por estimular la agresividad y violencia en los jóvenes.

### **1.1.2. .A nivel nacional.**

Existe la Ley 030 del 2008, prohíbe la entrada a menores de 14 años en establecimientos con videojuegos y de igual manera la ubicación de estos a más de 200 metros separados de los colegios.

Decreto 2771 de 2008 Julio 30, se considera que: toda persona tiene derecho a los servicios de promoción, protección y recuperación de la salud.

Artículo 52 de la Carta política: el deporte tiene que ver con una formación integral.

Ley general de la Cultura, Ley 397 de 1997, señala diferentes alternativas para promover la práctica de la actividad física, en la medida que múltiples expresiones culturales están basadas en el movimiento.

Ley 181 de 1995, en su artículo 3°, numeral 5, dispone como uno de los objetivos del Estado garantiza el acceso de las personas a la práctica del deporte y la recreación, fomenta la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social

Ley 115 de 1994, Ley General de Educación, reconoce a la Educación Física (en adelante EF), la recreación y la utilización adecuada del tiempo libre, como uno de los fines de la educación colombiana, y establece su carácter de proyecto pedagógico transversal obligatorio del currículo en la educación preescolar, básica y media. Y así mismo el sedentarismo como un serio problema y tratado por el sector de la salud y demás sectores involucrados, entre ellos la EF.

Programa del Ministerio de las TIC: tecnologías de la información y del conocimiento.

### **1.1.3. A nivel regional.**

En Bogotá existe un Proyecto de Acuerdo N° 616 de 2008 el cual sanciona a los padres que permitan entrar a sus hijos menores de 14 en establecimientos como los centros de video juegos; de igual forma los establecimientos que prestan estos servicio deben cumplir con las normas pertinentes para el bien del consumidor: buena iluminación, categorización de videojuegos y suspender el juego al usuario que ha excedido el tiempo de utilización de este mismo

## 1.2. Macrocontexto

La pregunta problema es la siguiente ¿Cómo introducir los videojuegos en el espacio educativo de la manera más adecuada, considerando todo su potencial? Esto nos lo ayuda a concretar lo que está ocurriendo en nuestro mundo, es así como el caso de West Virginia, Estados Unidos, involucraron a 765 escuelas públicas al ITG en una versión menos avanzada para en programa de EF. Gracias a un estudio llamado “Games for Health” de la Universidad de West Virginia, declarando, estos son efectivos para aumentar la actividad física en adolescentes y ayudan a controlar la epidemia de sobrepeso que pasa Estados Unidos.

Se introducirá el videojuego desde su parte más humana (Eugenia, 1999), considerando el “ocio tecnológico” (carrillo, 2011) o como nos lo recuerda Fernando García: el hecho de ver cómo es que un videojuego tiene éxito en la educación y es sencillamente por manejar el juego, evitando que este mismo produzca efectos adictivos y manipulen la conducta y personalidad del Jugador (Estallo, 1994). Además de introducir el videojuego al aula, también se tendrá que introducir al estudiante en el videojuego como una herramienta para la vida, esto se conseguirá con el ABP y los programas que guía Ministerio de las TIC y sus diversos blogs sobre el mundo de las tecnologías en la actualidad, destacándose entre ellos en Programa “Vive Digital”.

## **2. PERSPECTIVA EDUCATIVA**

### **2.1. Enfoque Transdisciplinar**

#### **2.1.1. Concepto de sociedad: Sociedad del Mercado**

Para entender un poco más el problema que se empieza a desglosar sobre los videojuegos en el contexto social, hay que reconocer que indiscutiblemente las nuevas tecnologías en el siglo XXI ya son parte de la cultura y por ende no se pueden evitar, es decir, se instauraron como un fenómeno histórico y social. La sociedad moderna tiene una forma diferente de ver el mundo, la verdad, la representación, la subjetividad: siguiendo los postulados del programa “Vive Digital” MinTic, las formas de pensar, sentir, actuar, comunicar, producir, consumir, evocar y vivir han cambiado y generado una transformación cultural que abre la mirada a un mundo más complejo por su nueva realidad, esto es debido a que la sociedad está inmersa a ser de cultura diversa y plural y así mismo la forma como nos relacionamos, nos vemos y contamos, cambia.

Este fenómeno histórico y social ha propiciado que críticas sociales como la “Ideología Alemana”, Marx y Engels (1972), sean cuestionadas, en este texto encontramos una sociedad que le da importancia a lo material y estar a la vanguardia significa, estar a la moda, ese cambio material de la sociedad deja a conocer cuatro premisas que para este trabajo son importantes: la primera de

ellas es la existencia humana, es decir, el hombre de historia construye sus propias condiciones humanas; la segunda de ellas se trata de satisfacer esas condiciones a través de instrumentos; la tercera habla de la renovación constante de esos instrumentos y para que suceda esto se necesita de una cuarta premisa catalogada como la organización social, pues hace parte de los modos de producción y de trabajo denigrante guiados en condición de mercancía.

Tal vez Marx y Engels que vienen de una época marcada por el consumo “Revolución Industrial, siglo XVIII” le apuntaron acertadamente a lo que vendría a su tiempo, pues aún estamos en un mundo económicamente integrado por el capitalismo, pero que ya no ve el trabajo para la producción, ahora ni siquiera hay trabajo. Lo anterior se justifica desde las ideas de Mejía (2003), él deja ver que la llegada de la Globalización fue un choque fuerte hacia lo que venía construyéndose como sociedad, dando paso a lo que Mejía denomina Revolución Tecnológica.

Hay que dejar en claro que el capitalismo sigue en auge y pretende abrir el mundo a la libertad del consumo con la ayuda de la misma Globalización, La Revolución Tecnológica, organiza las nuevas tecnologías en este siglo como una necesidad para vivir y empiezan a crear nuevas subjetividades en la sociedad, esto es debido a:

- Al proponer un mundo intercomunicado, que abre la posibilidad a estar en contacto con diferentes culturas, multiculturalidad, es así como la identidad y lo tradicional queda atrás, otorgándole paso a una cultura híbrida.

- Se racionaliza el conocimiento a través de lo técnico, para mayor productividad y un mejor futuro.
- La imagen es ahora un modelo a seguir, teniendo en cuenta que esta muestra la realidad como un espectáculo, contenidos amplios, abiertos y desorganizados, así mismo construyendo la subjetividad desde esta misma.
- El trabajo que era denigrante ahora es escaso, siguiendo las líneas de Mejía primero se utilizaba el trabajo físico para producir, después se utilizaban maquinas para producir, luego solo bastaba tomar decisiones para ordenar que la maquina produjera, y en estos tiempo la maquina toma las decisiones, entonces el sujeto no se necesita.
- El instrumento visto como una herramienta importante para vivir y evocar experiencias, entre más sofisticado sea, mas cómoda y fácil es la vida.

El concepto de sociedad como se puede ver a cambiado y deja ver los primeros problemas que conlleva utilizar un videojuego en el ámbito educativo, el primero está basado en la opinión de Searle (citado en Mejía 2003b: 3) “estamos en el paso de la representación a la simulación” y la segunda basada en la primera, si somos una simple interpretación del mundo, iría en contra de lo que se propone en este trabajo: utilizar el videojuego como medio para rescatar esa humanidad que necesita el sujeto moderno, teniendo en cuenta que es un juguete de simulación. Hay que pensar en ¿qué tipo de sujeto se necesita? ¿La esencia de lo humano dónde queda? Y ¿Las prácticas culturales se mantienen?

La Sociedad Moderna es la Sociedad del Mercado, que vive en la era de la Revolución Tecnológica, abriendo el mundo desde la multiculturalidad, donde el

pensar, sentir, actuar, comunicar, producir, consumir, evocar y vivir están determinados por la imagen que espectaculariza la realidad, para crear un sujeto de mundo y donde el instrumento es una necesidad .

Dejamos la siguiente cita, que sustenta un poco las ideas anteriormente planteadas:

Asistimos a una reconstrucción de la subjetividad moderna mediada por una imagen que no es la simple proyección subjetiva de la razón o del texto escrito, sino como parte de un hecho tecnológico que navega entre simulación y la experimentación, lugares contruidos por la emergencia del fenómeno de lo artificial, para algunos desarrollado como ciencia y que se constituye a partir de un mundo de base tecnológica, donde la palabra no es reductible a la imagen, produciéndose un estatuto propio de la imagen no sólo desde su informatización sino en la incorporación al mundo científico de lo visible y lo sensible. Esto construye una nueva relación entre imagen y discursividad que le produce una descentración a la forma de existencia de la razón de la modernidad imagen que no es la simple proyección subjetiva de la razón o del texto. (Valderrama, pág. 164)

Los videojuegos son vistos como una nueva tecnología que deben intervenir en lo educativo y que se han construido para suplir una necesidad de la sociedad que busca traer a su lado una aproximación de alguna experiencia de interés. Construir un concepto de sociedad debe tener en cuenta lo anterior: los juegos de video: relacionan al sujeto con un mundo que tal vez no puede vivir o no tiene



acceso y antes de poner en tela de juicio el verdadero valor de los videojuegos en la educación, se necesita establecer su posible origen, donde la sociedad ha estado al servicio del mercado de la industria como necesidad material para vivir.

### **2.1.2. Ideal de hombre: Hombre Autosugestivo**

Este tipo de sujeto tiene como objetivo hacer por él mismo lo que se propone a través de su propio potencial. El concepto viene desde una tendencia marcada por la administración, por ello podemos encontrar que es una actitud gestionante o administrativa de las propias acciones, conllevando a ser más eficaz en cada espacio de la misma vida, luego pasa a ser analizado por la psicología y la pedagogía, otorgándole el valor que necesitamos en este proyecto.

El Hombre Autosugestivo es quien logra con mucha o poca autosuficiencia lo que pretende desarrollar en su personalidad, cuerpo, trabajo, entre otras, por ello el ser Autosugestivo es desarrollo de la propia manera de ver y comportarse en el mundo. En ese sentido lo que propone la Universidad de Guadalajara como aprendizaje Autosugestivo cobra sentido, proponen “el proceso de enseñanza tiene como fin la formación de personas con capacidad de analizar, problematizar y actuar sobre su realidad y, por lo tanto, contribuir positiva y eficazmente en un proyecto social participativo.” (Chan y Tiburcio, 2002, p. 2)

Siguiendo los postulados de la propuesta anteriormente mencionada la Autogestión se logra porque cada sujeto construye su propio conocimiento, sin importar el tipo de estructura al que esta instaurado, el aprendizaje no pasa de forma directa, sino que construye su conocimiento cuando selecciona la

información y la ordena según intereses y necesidades para armar la propia realidad.

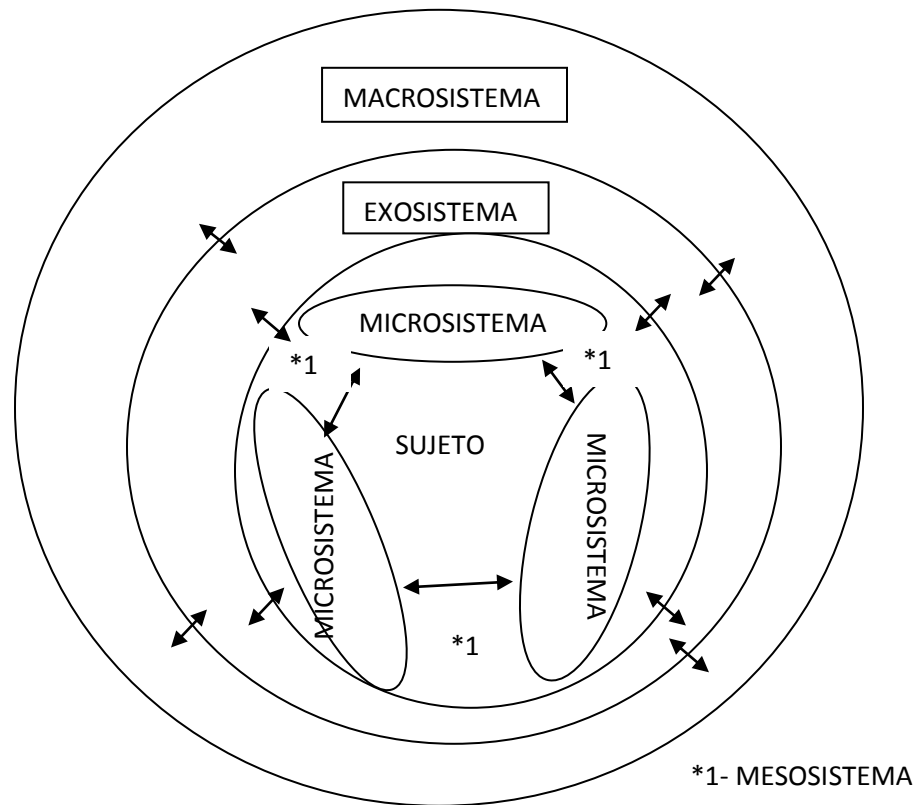
Este tipo de hombre nace con la necesidad de pensar un sujeto envuelto en las nuevas tecnologías y con proyecto de vida, que gestione sus quehaceres y les dé importancia, pero antes de llegar a ello se debe tener como premisa fundamental el COMPROMISO hacia lo que se tiene que hacer y esto se logra a través de la Autogestión, construir la propia realidad significara mirar al futuro y cuestionarlo. Lo que hago hoy es lo que posiblemente seré mañana.

### **2.1.3. Teoría de desarrollo humano: Teoría Ecológica**

El postulado básico de esta propuesta toma los ambientes naturales como la principal fuente sobre la conducta humana y que como sociedad tenemos diversas maneras de ser y no siempre somos los mismos. Ese desarrollo como cultura, sociedad o sujeto es dado por los ambientes naturales, con estructuras altamente complejas que responden evidentemente a factores ligados con el ambiente o el entorno ecológico donde se desenvuelve la persona, aquí lo científico puede ayudar a descifrar una sociedad pero no muestra la verdadera realidad, pues ella es muy cambiante.

Parafraseando a Bronfrenbrenner (1979) en su Teoría Ecológica, el desarrollo humano es sencillamente la acomodación constante de un ser humano activo con sus entornos inmediatos que también son cambiantes, en este proceso es importante las relaciones que se dan en los ambientes y las conexiones entre

contextos de mayor alcance a los que normalmente no tenemos acceso directo. Entonces, el entorno y la conexión entre estos cambian según la circunstancia.



**Figura 1:** Modelo ecológico de Bronfenbrenner

Para empezar un poco a ligar esta teoría con el problema de los videojuegos que empezamos a desglosar, tendremos que ver ese sujeto y sus ambientes que le rodean y forman parte de su vida cotidiana (amigos, familia, nuevas tecnologías, espacios de entretenimiento, entre otras) así mismo su comportamiento con estos y viceversa, es decir, esos entornos también deberán transformarse según la circunstancia que otorga el sujeto, pero antes de empezar a indagar un poco

más, sobre la Teoría Ecológica hay que entender que los ambientes anteriormente mencionados no son los únicos que influyen en el sujeto, ya que existen otros más complejos y amplios (cultura, ideología, medios de comunicación, entre otras) que van a influenciar.

Desde lo anterior, es lo que Bronfrenbrenner denomina como “ambientes ecológicos” (citado por Torrico y colaboradores. 2002: 47). Este texto servirá como guía para entender y relacionar la teoría con los videojuegos en unas estructuras seriadas propuestas en la misma Teoría Ecológica, donde el sujeto se construye (ver Figura 1). A continuación pasaremos a describir y construir cada uno de estos sistemas adaptándolos a esa Sociedad del Mercado desde (Bronfrenbrenner, 1979).

Microsistema: es el entorno más cercano al sujeto, así mismo podemos rescatar aquí los comportamientos, roles y relaciones que caracterizan el diario vivir, es mi hogar, mi trabajo, mi escuela, mis amigos y mi estado actual psicológico;

Mesosistema: sencillamente “comprende las interacciones de dos o más entornos en los que la persona participa activamente (familia, trabajo y vida social), es por tanto un sistema de Microsistemas, se forma o amplía cuando la persona entra en un nuevo entorno” (Bronfrenbrenner, 1979.p. 44), en otras palabras este representa la interacción de varios entornos en los que el sujeto vive día a día; Exosistema: se refiere a uno o más entornos en donde el sujeto no participa activamente como en los anteriores, pero que en los cuales se producen hechos que provocan un cambio en ese mismo desarrollo de la persona, ejemplo de ello sería, lugar de estudio de la pareja o amigos de estudio

de la pareja; Macrosistema: este ambiente un poco más distante que los anteriores pero con tal peso que determina los anteriores, pues está ligado a las características de la cultura y al momento histórico social, en otras palabras las relaciones entre meso-micro-exosistema son diferentes entre grupos sociales según su ideología.

Tomando esta teoría de desarrollo como marco teórico para ayudar a descifrar la realidad que se vive, es decir, en lo que la Sociedad del Mercado nos atribuye, tenemos que considerar lo siguiente (ver figura 2): vamos a ir analizando cada sistema propuesto en la teoría conforme a la sociedad del mercado de este proyecto, pero se comenzará desde lo macro hasta lo micro con el objetivo de ir determinando los posibles problemas de ese sujeto moderno hacia el sujeto Autosugestivo que se pretende, desde la perspectiva del videojuego.

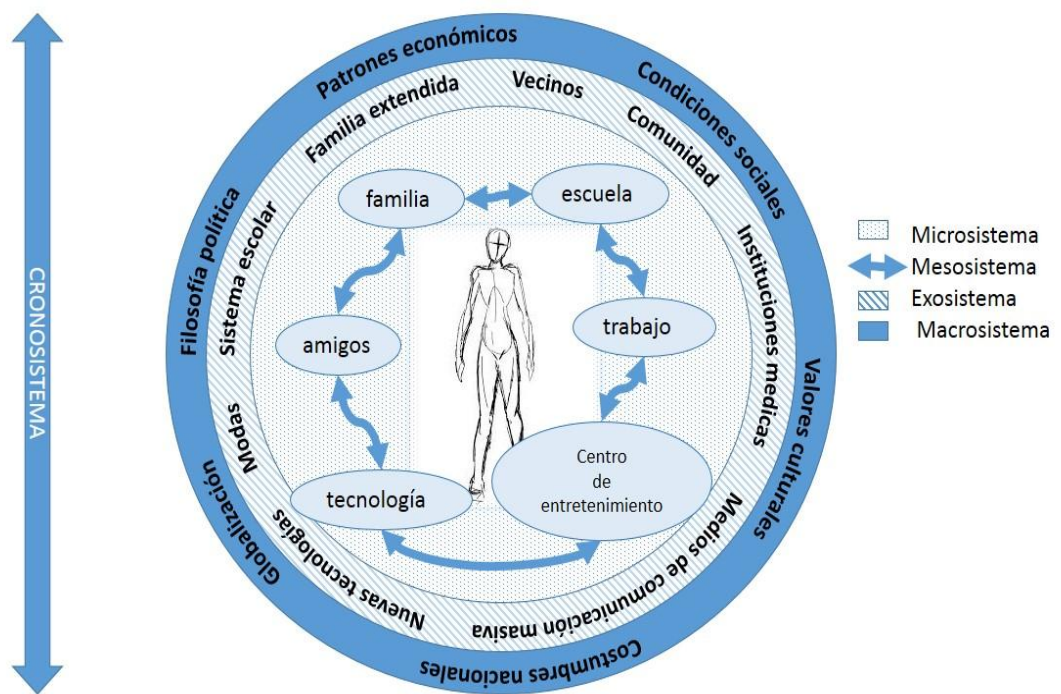


Figura 2: Teoría Ecológica como marco teórico de la Sociedad del Mercado

Para ir determinando un poco más la situación de este sujeto, empezaremos por el Macrosistema ya que es en este ambiente donde no tiene contacto activo, pero que definitivamente es importante en el desarrollo del sujeto, en líneas más arriba se hablaba sobre la cultura, siendo esta una unión de ideologías, gracias al camino que abre la globalización, creando una cultura híbrida, enriquecida de cada parte del mundo, en este espacio cada vez somos más autónomos en la manera de ser, debido a tener a nuestro alcance y compartir con cualquier grupo cultural ya establecido, en este ambiente también se debe tener en cuenta esas condiciones sociales a las que se enfrenta el sujeto, pues sus valores culturales, sus patrones políticos y sus costumbres nacionales regirán sobre la propia identidad de la persona autosugestiva.

Pasando al ambiente de Exosistema encontramos el primer problema según la propuesta de este proyecto y se halla en las Nuevas Tecnologías, pues si miráramos años atrás, tal vez encontraríamos este contexto en la sección de Macrosistema, pero nos damos cuenta que cada vez está a la mano de su consumidor y que al parecer también determina lo que se hace llamar moda en conjunto con los medios de comunicación masiva ¿Y, acaso esto es malo, o es sencillamente la evolución de la sociedad, que cada vez es más compleja?. Ya en este sistema también cabe lugar para el sistema educativo, comunidad, vecinos, instituciones médicas y la familia extendida.

El segundo problema lo encontramos en el Mesosistema, como ya lo habíamos mencionado es la interacción de los contextos del Microsistema (familia, escuela, trabajo, centro de entretenimiento, tecnología y amigos), este inconveniente

ocurre cuando el sujeto no relaciona la tecnología con sus diversos ambientes de desarrollo, y este es el punto al que no debe llegar por ningún motivo la propuesta. Perfectamente el sujeto puede interactuar entre su familia y su escuela o entre sus amigos y el centro de entretenimiento y por qué no, apuntarle a que el sujeto relacione la tecnología como un centro de entrenamiento sin convertirlo en un vicio.

En conclusión, este Modelo Ecológico de Bronfrenbrenner arroja conceptos que invitan a considerar un sujeto que navega en una sociedad cada vez más compleja y no es que exista una realidad objetiva que lo envuelva, ya que lo importante es, cómo esa persona percibe el ambiente para crear su propia realidad, es así, como este tiene una progresiva acomodación a los ambientes que también son cambiantes, bien sean los más próximos (familia, escuela, entre otras) o los más lejanos (cultura, política, entre otros) y la interacción entre ellos nos ayudara a discernir entre las reacción propias del sujeto y las que son provocadas por los demás contextos, resaltando aquí las necesidades tanto de la persona como del propio ambiente, para que exista una continua acomodación según lo que arroja la realidad.

#### **2.1.4. Un corto viaje por la aventura del Videojuego**

El Videojuego nace como nueva tecnología y software lúdico en la década de los 50, que se ha instaurado hasta nuestra época como una herramienta útil en la educación, convirtiéndose en la industria de ocio más poderosa. A través de los años este fue proclamando una polémica que invitó a realizar una serie de

investigaciones (Estallo, 1994,1995), Provenzo, Mehrabian, Gibb, Mcloure, Barnes, Lepper, Ellis, Gonzales (citados por Estallo, 1994) sobre si los videojuego están contruidos para una sociedad cada vez más sedentaria, esquizoide, violenta o antisocial, pero evidentemente cada investigación minimizó esos efectos negativos a los que tanto se les temía.

El primer juego de video que aparece sin lugar a duda es el Nought and crosses también conocido como OXO, desarrollado por Alexander Douglas en 1952, el juego era una versión computarizada de lo que conocemos como Triqui, este permitía enfrentar un jugador humano contra la maquina; En 1958 William Higginbotham crea el primer juego para dos, llamado Tennis For Two, basándose en un programa para calcular trayectos, así mismo en 1962 Steve Russell un estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts dedicó su tiempo para crear el juego de Spacewar usando gráficos vectoriales y siendo este el primer juego que tuvo éxito en el ámbito universitario ya que pone dos naves en ataque, siendo cada una controlada por un jugador.

El momento más importante se centra en 1966 cuando Ralph Baer empieza a desarrollar en compañía a Albert Maricon y Ted Dadey una consola de video llamada Fox and Hounds quien dio paso al videojuego doméstico, unos años más tarde el proyecto evolucionó hasta crear la consola llamada Magnavox Odyssey en 1971, que se conectaba a un televisor y tenía una cierta cantidad de juegos ya pregrabados. Los 70 fue una época de gran avance tecnológico y comercial, un ejemplo de ello es la comercialización de juegos por separado como el caso de Nolan Bushnell quien comercializaba una versión más avanzada



del Spacewar, el Computer Space, así mismo a su tiempo se adelantaban juegos como el Galaxy War.

El fenómeno de Videojuego fue tomando cada vez más auge, llegando no solamente a los hogares si no a lugares públicos como bares, salones recreativos y aeropuertos. Los 70 dieron a luz consolas de video cada vez más sofisticadas como el Atari 5200, el Odyssey 2 y el Intellivision, éstas, dando paso a los juegos más vendidos de la época: Space Invaders, Asteroids, Pacman, Tron, entre otros.

Al comenzar el auge del videojuego, se le estaba preparando un sinfín de criterios que lo hundían como la peor creación que ha erigido el ser humano y esto fue en la década de los 80, exactamente en 1983, lo que se le ha llamado la “crisis de los videojuegos” (Belli y López, 2008) , centrado en Estados Unidos y Canadá: un primer caso que llama mucho la atención sobre este punto, son los argumentos de Everett Koop (TIME, 1982, citado por Estallo, 1994) quien proclamo públicamente que los videojuegos producen aberraciones en la conducta del niño, ya que los convierte en adictos en cuerpo y alma. En esta misma década los argumentos llegaron hasta tal punto de prohibir las máquinas de videojuegos, dando un plazo de cuatro semanas para ser destruidas, según el dictador filipino Ferdinand Marcos, porque destruiría la sociedad filipina (1994, p. 185)

Poco a poco estas investigaciones fueron arrojando datos que intentaban sacar de ese hundimiento al videojuego como es el caso de Mcloure y Mears (citado por Estallo. 1994) entre 1984 y 1986 señalaron que los jugadores habituales de

videojuegos muestran interés por actividades competitivas y con mayor frecuencia practican un deporte, ésta, siendo una razón más para que no pudieran demostrar trastornos de conducta tanto social, psicológica o física del sujeto. Es así como se empieza a abrir un camino de luz hacia lo que hoy conocemos como Videojuego. Desde lo anterior es razón por la cual no se ha podido demostrar la diferencia entre jugadores y no jugadores.

Países como Japón Y Europa apostaron por los videojuegos y siguieron con su desarrollo: lanzaron la Famicom por Nintendo en 1983, la Commodore 64 y el Spectrum. Después de salir de la crisis en 1985, Estados Unidos apareció con su consola Master System lo que conocemos hoy como Sega y el Atari 7800 con el juego más popular, el Tetris. Antes de seguir con este pequeño recuento de lo que ha pasado con los videojuegos, se pretende dejar claro que en las décadas de los 70, 80 y 90 el jugador es simplemente un usuario porque en esos tiempos el conocimiento sobre informática era muy poco, por lo cual tener acceso a estos es casi anecdótico, convirtiendo al sujeto en un consumidor más.

Como vemos el problema se desglosa cuando los videojuegos salen de los centros recreativos a las casas del jugador, ya que cada año fue incrementando su uso, así mismo incrementó su adicción, por ende provocó un retroceso hacia lo que venía sucediendo con este fenómeno del juego de video, se estaba preparando el ambiente perfecto para que empezaran a aparecer las conductas desviadas a las que tanto se les temía (ver cuadro 1), pero eso no era necesariamente por los videojuegos, ya que el ser humano está dispuesto a

desplegar conducta compulsiva delante de cualquier objeto, un ejemplo de ello: un juego de azar puede implicar más problemas que las de un videojuego.

**Cuadro 1**

**Conductas y habilidades que genera el videojuego en el sujeto: Autoimagen**

CONDUCTAS Y HABILIDADES DESVIADAS	CONDUCTAS Y HABILIDADES ENCAMINADOS
Esquizoide	Critico
Violento	Manejo adecuado del cuerpo
Antisocial	Propositivo
Introverso	Extroverso
Conformidad social	Motivación al logro
Hostilidad	Sinceridad
Gregarismo	Control de información
Obsesividad	Dominio de diferentes técnicas
Carácter delictivo	
Adicción	Coordinación
Aislamiento	Trabajo en equipo
Incomunicado	
Obesidad	Buen estado físico
sedentarismo	Desarrollo de habilidades básicas

**Nota:** las Conductas y habilidades son una recopilación del estudio que se está realizando en este proyecto.

El problema es evidente, cuando se empieza a analizar el contenido del juego de video ya que este está compuesto de símbolos que tienen en sí un tipo de agresión implícita, los videojuegos de contenido violento son a los que más se les critica, ya que presenta figuras humanas en situaciones violentas, facilitando así el aprendizaje de estas conductas ante la sociedad. En contrariedad a lo

anterior Estallo (1994) realizó un estudio que busca básicamente ver las diferencias de personalidad de un jugador con alto nivel de adhesión al videojuego y un jugador con bajo nivel de adhesión, este trabajo dejó en claro que los jugadores con alto nivel estaban más predispuestos a generar esas conductas desviadas en comparación a los de bajo nivel, pero que en la dimensión de personalidad Extroversión parecieron los de alto nivel ser más sociables, activos y eventualmente impulsivos.

Siguiendo con los avances, en los 90 arrojó varios productos para la industria de los videojuegos, en la generación de los 16 bits Super Nintendo Entertainment System y la Neo Geo muy cara pero con los mejores gráficos en los juegos, así mismo se desarrolló la primera consola con juegos en CD-ROM llamada la Mega Drive, las empresas desarrollaron juegos cada vez más realistas: por una parte aparecen los juegos de simulación que hacían transportar al jugador a un contexto o campo determinado, estos nacieron con la necesidad de acercar a jugadores a los videojuegos, ya que los comerciantes necesitaban compensar la huida de clientes por los altos costos y no tener un acceso directo en el hogar, un ejemplo son las cabinas de avión que se encuentran en los centros comerciales o las pistas de baile DDR y por otra parte los juegos buscaban ser más realistas utilizando entornos tridimensionales 3D y 4D, teniendo éxito el juego de Donkey Kong Country.

La generación de los 32 bits, es decir (mejor capacidad de historia en el juego), fue adquiriendo un importante lugar en el mercado, lanzando así la Play Station, el Nintendo 64 y la Sega Saturn, estos utilizaban CD como una propuesta

innovadora. A su momento Nintendo y Sega lanzan al mercado las primeras videoconsolas portátiles: el Game Boy y la Game Gear. Al finalizar los 90 la consola líder del mercado es la Play Station, por los juegos, ya que manejaban una capacidad técnica diferente, eran más complejos, como el juego Resident Evil.

Entrando al siglo XXI, se le da paso a la generación de 128 bits, aparece la Play Station 2, Sega renuncia al mercado porque se dio cuenta que no podía competir con Sony, y Microsoft entra al mercado con la Xbox. Otra parte interesante son los juegos de computador ya que estaban en auge y gracias al internet se logró utilizar juegos con interconexión, es decir, en una misma historia juegan muchas personas. En cuanto a consolas portables en el 2002 Nintendo lanza la Nintendo DS y Sony la PsP. En el 2006 aparece la séptima generación de los videojuegos: el Play Station 3 y el Nintendo Wii, cada vez los juegos fueron necesitando un mejor espacio de almacenamiento y una mejor definición de imagen y estos se adaptaron a las consolas gracias a los HD DVD y el Blu-ray, estos soportaban hasta 54 Gb de contenido y hoy día con los más nuevo la Play Station 4 lanzada en el 2013 y la Xbox con proyección natal ya que no se necesita ningún control para jugar.

La historia ha ido a toda marcha y a la vez es controversial, así como avanzaba la sociedad, avanzaban los contenidos de los videojuegos (ver cuadro 2), cada país tomó sus decisiones en cuanto al manejo de estos, ya que es algo que no se podía remediar, ya estaba en el mercado y cada vez gustaba más. Por todo lo anterior la invitación es a intervenir en este campo desde lo educativo, ya que ha

tenido una historia y no puede llegar a ser perjudicial ante la sociedad o por lo menos no se debe dejar llegar a esas instancias.

**Cuadro 2**

**Características según el tipo de Videojuego**

Tipos de videojuego	Características	Formato	Escenario	Desplazamiento	Juego
Juegos Árcade	Requieren de una reacción rápida, no contienen mucha estrategia, tiene un objetivo muy concreto y está desarrollado sobre niveles de dificultad.	Plataformas	Bidimensional	Longitudinal y Transversal	Super Mario Bross
		Laberintos	Laberinto: esquivando obstáculos y tomando recompensas	Arriba, abajo, izquierda y derecha	Pac Man
		Deportivos	Deportivo: cancha de futbol, tenis, entre otro. Es tridimensional según tecnología	Todas las direcciones	FIFA 2000
		Dispara y Olvida	Violento: solo cambia cuando se termina con todos los enemigos	Derecha, izquierda, arriba y abajo	Marcianitos
Juegos de Simulación	Estos juegos están desarrollados para dirigir ciertas situaciones y tomar el mando de aparatos más sofisticados, con	Simuladores Instrumentales	Maquina con la forma del contenido del juego, existen hasta 4D	Todas las direcciones	ITG
		Simuladores Deportivos	Maquina sencilla: tematizada de forma deportiva. Los movimientos son muy concretos y complejos ya que se controla a través de botones, palancas y	Todas las direcciones, según el juego	Tula de Box

	el fin de simular un contexto determinado		volantes.		
		Simuladores de Dios	Contexto donde el jugador es un ser supernatural, quien manda a todos y elige su destino	Todas las direcciones	The Sims
Juegos de Estrategia	Estos juegos se caracterizan porque el jugador tiene un rol determinado en la historia y al final obtener la victoria pasando diferentes niveles	Aventuras Graficas	El personaje principal es controlado por el jugador, para llegar a la victoria se debe pasar por retos y derrotar a enemigos, casi siempre la trama viene desde la literatura o en cine	Todas las direcciones	Tom Raider
		Juegos de Rol	Los graficos y las escenas son sencillas, para alcanzar unos objetivos y siempre existes diferentes formas de lograrlos	Todas las direcciones, menos en 3D	Pokemon
Juegos de Mesa	Estos son simple replicas virtuales de los juegos de mesa más conocidos, pero en este caso nos ahorramos: tableros, fichas y hasta el contrincante también	Pantalla	En una plataforma simple, compuesta de fichas con el fin de eliminar a otras o llegar con una de ella a una meta.	Arriba, abajo, izquierda, derecha y en diagonal. Comúnmente se encuentran como juegos de computador.	Uno in line.

**Nota:** Fuentes: Estallo, J. (1995). *Videojuegos, juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta; Fernando, García. *Videojuegos: Un Análisis desde el Punto de Vista Educativo*. Revista digital Civertice.com.

### **2.1.5. Concepto de Videojuego**

Parece ser que el videojuego es la primera entrada de niños y jóvenes a las nuevas tecnologías que hoy llamamos las TIC, y esto es cierto, pero no es el único antecedente, ya que va más allá de ser un instrumento de entretenimiento. Simplemente este concepto se construye a través de la siguiente premisa: El videojuego es un software lúdico creado para cualquier tipo de público con el fin de generar relaciones de diálogos y emociones entre el jugador, la sociedad y el mismo videojuego.

Qué tal si empezamos diciendo que: estar jugando con un juego de video es una oportunidad de expresar las emociones reales en un espacio virtual, vendrían, con este tipo de afirmaciones críticas que subestimarían el verdadero valor de videojuego, y que espero sean puestas en análisis con este documento, ya que en parte lo que se busca es no solamente expresarme en lo virtual sino sacar el mejor provecho de ese espacio y utilizarlo en la vida real.

Pensadores como (Gil, 2007) y (Belli y López, 2008) nos invitan a considerar el videojuego como un elemento importante en la sociedad que vivimos, ya que antes de cualquier opinión debemos considerarlo como una expresión artística ¡sí! tal vez al mismo nivel que una obra de teatro, una novela o una película, porque detrás de todos estos, incluido el videojuego existe una gran cantidad de personas dedicadas a un solo producto, colocando en tela de juicio toda su creatividad: libretistas, diseñadores gráficos, arquitectos, animadores, entre otros, gracias a ellos tiene historia, música y sobre todo su construcción lúdica y de



jugabilidad. Ahora en estos términos ya podemos ir analizando sus positivos y sus contras.

En el artículo (Belli y López, 2008) nos recuerdan que como sociedad somos tan ignorantes que no somos capaces de darle un significado a este videojuego, como pasa en el arte contemporáneo que no tenemos la herramienta para analizarlo y estructurar una opinión concreta sobre este, ya que nos basamos más en la imagen y no en el contenido, nos basamos sencillamente en el aspecto gráfico, tildando así como violento, irrespetuoso o tal vez prohibido lo que se nos presenta. Gil lo expresa así:

Los videojuegos contienen aspectos que cubren un amplio espectro del reino de las artes. Para empezar, al igual que las novelas, las películas o la televisión, se componen a menudo, aunque no siempre por supuesto, de narrativas. Narrativas que contienen muchos de nuestros mitos, de nuestros miedos, de nuestras esperanzas e ideales. Narrativas que a veces nos pueden ayudar a comprender de forma crítica nuestros modos de vida, e incluso de diversión. El videojuego cumple funciones tanto representacionales como expresivas. (Gil, 2007: 95)

El videojuego es un “juguete electrónico” (Papert. 2003: p. 5) construido para todo tipo de persona, sin importar género, raza, o cultura. Que como todo juguete está hecho para jugar, este utiliza la imagen en forma de historia para generar interés por aprender reglas y estrategias, donde el juego necesitará un control de

la información y el dominio de técnicas. Y esta actividad es a lo que llamamos actualmente jugar.

Más adelante se hablará un poco más sobre ese tipo juego y del videojuego en la educación, para poder comprender lo que venimos desarrollando. Por el momento, antes de pasar a otros apartados, se pretende dejar claro, que sin importar los tipos de videojuego (ver cuadro 2) el único que se va a tratar en este proyecto son los videojuegos de tipo Simulación, ya que a modo personal son más prácticos y ofrecen más oportunidades hacia lo que nos compete en la Educación Física (en adelante EF), con esto no se pretende decir que los otros tipos de videojuegos no son importantes, pero si se quiere decir que por lo menos a la E.F. no les son suficientes para desarrollar la Motricidad que se pretende. Es por ello que utilizaremos los videojuegos de simulación de una pista de baile llamada In The Groove o ITG para adentrarnos al campo educativo de la mejor forma.

## **2.2. Enfoque Disciplinar**

### **2.2.1. Concepto de Educación Física**

El concepto de Educación Física (en adelante EF) tiene la impresión de evolucionar constantemente a la mano de su momento histórico, de esta manera el sujeto inmerso en ella conoce desde el Colegio la primera concepción: bien sea tomada como un espacio de entretenimiento donde se pasa bien, como un escenario de desenvolvimiento practico, como la clase a la que se viene a jugar o a practicar deporte sin sentido o con él, entre otras. Poco a poco se va

considerando si es o no es importante la EF en todo lo que abarca el desarrollo del sujeto, esto se complementa cuando el mismo Colegio crea la curiosidad de entrar a su campo de acción

Creada esa expectativa, se considera la necesidad de ahondar más sobre lo que en su momento el colegio dejó ver en la clase de EF, que a manera personal solo fue un espacio de esfuerzo físico y lleno de técnicas. Entrar a la academia supone abrir una vista distinta sobre ese concepto, cualquier imaginario que se ha construido es totalmente transformado. Algunas personas que deciden seguir con la EF al pasar el tiempo renuncian, porque se dan cuenta que no es como se pintó en el colegio, los intereses personales en su mayor parte, son por parecer un espacio totalmente práctico, pero, la academia deja ver que no es así, este cuento es mucho más que un deporte, cada clase debe que ayudar en la edificación del desarrollo total del sujeto.

Estar inmerso en este campo de la educación, es conocer un universo que nos envuelve para abrir la mente al mundo. A manera de resumen, en el transcurso de la carrera tenemos que considerar lo siguiente para la oportuna puesta en acción de la clase:

- Etapas de desarrollo, Vygotsky o Piaget;
- que existen ejes de desarrollo, fisiológico, filogenético y ontogenético;
- todo lo anterior reconoce que lo físico de la persona, depende de lo social y cognitivo, para poder expresarse;

- es así como el cuerpo es todo lo anterior, es corporal o tiene Corporeidad, se ha pensado cambiar las palabras de Educación Física por Educación Corporal;
- el cuerpo está subordinado por fuerzas exteriores que lo han venido controlando desde su historia según sus intereses;
- estos tipos de poder los reconoce Gerard Martí (2001) como unos mecanismos de control: la objetivación, la ley, la despersonalización, la familia, la fe, la sensualidad, la muerte, la ciencia, la masificación y la represión o sublimación;
- la interpretación de cuerpo ahora es importante porque la EF trabaja sobre él, por ello necesita saber quién es,
- se establece desde la historia criterios tales como: monismo o dualismo del cuerpo Jordi Planella (2002) y lo que se ha construido desde la historia hasta nuestro tiempo, bien sea desde Roma o Grecia hasta el siglo XXI;
- todo ello enmarcado desde perspectivas Racionalistas, Empiristas, Idealistas, Pragmáticas, Existencialistas, Positivistas, Fenomenológicas o Hermenéuticas;
- de esta manera han aparecido algunas tendencias que especifican de una forma distinta el cuerpo, el movimiento y el juego. Se proponen como tendencias porque tienen una teoría, unos contenidos, una evaluación y unos principios:
- Tendencia de Condición Física, desde la escuela alemana, sueca e inglesa considera la salud y el deporte para la higiene y el desarrollo de las capacidades básicas

- Tendencia Deportiva, desde Inglaterra para la técnica, táctica y reglamentos, que actualmente se reconoce como un deporte praxis o deporte espectáculo, José María Cajigal contribuyó a su dignificación intelectual y a su consolidación institucional y social (RIS, 2006)
- Tendencia de Expresión Corporal, trata la diferencia de lo corporal o simbólico y el cuerpo, biológico (cuerpo comunicante), trata además lo escénico, terapéutico y pedagógico.
- Tendencia Psicomotriz (Cuerpo pensante), liderada por Jean Le Boulch, nace como un método terapéutico. Después se dan cuenta del impacto que ejerce en psicocinetica, educación corporal y educación vivencial.
- Tendencia Sociomotriz o Praxiología motriz, liderada por Parlebas, esta es una tendencia integradora que intenta unificar todas las tendencias para buscar habilidades: físicas, perceptivomotrices y sociales, esta maneja los escenarios desde: incertidumbre del entorno, interacción con compañeros e interacción con adversarios, uniendo estos tipos de escenarios de diferentes formas se creará un espacio perfecto para la práctica.
- Tendencia de Motricidad Humana, es la que se va a tratar en este documento y más adelante se explicaran las razones las razones.
- Por último de este breve recorrido, nace la pregunta ¿el juego puede considerarse como una tendencia? Que aun no es la intención de este trabajo descifrarla.

Después de este corto resumen de lo que ha sido teóricamente formada la EF sirve como abre bocas para hablar de lo que hemos consolidado como EF. La Educación Física es una disciplina Humanística (ser: más humano):

La Disciplina Humanística: su objetivo de estudio se basa en el sujeto en cuanto a su historia, su bagaje cultural, su pensamiento, sus comportamientos, sus actividades; su campo de acción está relacionado con la importancia de las ideas, es decir, lo inmaterial o lo mental; mediante la reflexión se generan ideas de la realidad humana y social, para poder actuar sobre ello; el producto de todo lo que se ha germinado en ella es puesto a discusión y revisión constante, esto siempre con una ley o leyes científicas que sean las pertinentes; y las ideas son mas “subjetivas” es decir tienen más cabida al campo del ensayo y error, Lengua Viva (2011).

Quien le da un peso teórico a que la EF sea una Disciplina Humanística es Edgar Morín, aunque él no trata la EF en sus escritos, por lo menos nos da a entender qué necesita una disciplina para ser humanística, su objetivo es claro: que todo lo que se ha venido desarrollando en la historia es una hominización y esta le debe dar campo a una humanización, esta condición humana se desenvuelve desde las siguientes triadas: cerebro-mente-cultura, razón-afecto-impulso, individuo-sociedad-especie (Morín, 1999). Este a su vez dice que la disciplina es:

La disciplina es una categoría organizacional en el seno del conocimiento científico; ella instituye allí la división y la especialización del trabajo y ella responde a la diversidad de los dominios que recubren

las ciencias. Si bien está englobada a través de un conjunto científico más vasto, una disciplina tiende naturalmente a la autonomía, por la delimitación de sus fronteras, la lengua que ella se constituye, las técnicas que ella está conducida a elaborar o a utilizar, y eventualmente por las teorías que le son propias. La organización disciplinaria fue instituida en el siglo XIX, particularmente con la formación de las universidades modernas, luego se desarrolló en el siglo XX con el impulso de la investigación científica; esto quiere decir que las disciplinas tienen una historia: nacimiento, institucionalización, evolución, dispersión, etc.; esta historia se inscribe en la de la universidad que a su vez está inscrita en la historia de la sociedad; de tal modo que las disciplinas surgen de la sociología de las ciencias y de la sociología del conocimiento y de una reflexión interna sobre ella misma, pero también de un conocimiento externo. No es suficiente pues encontrarse en el interior de una disciplina para conocer todos los problemas referentes a ella misma. (E, Morín. 1999: 1)

Después Morín (2008) vuelve esa disciplina en Interdisciplinaridad y transdisciplinariedad, es decir, él ubica los problemas en diferentes disciplinas, debido a que solo una no puede responder la realidad en la que vivimos, es así como las diversas áreas del saber interpretan el saber desde sus bases teóricas y prácticas para llegar a un mutuo acuerdo, por ello el conocimiento verdadero no solo lo tiene una disciplina de manera fragmentada, ahora un problema se trata desde múltiples miradas.

Si lo anterior retoma un poco lo que es una disciplina humanista, la EF por qué no puede tener aquello humanístico, esta da a conocer a través de sus practica que la humanización es importante y al mismo tiempo reconoce lo que ha pasado en la historia del sujeto no solamente en lo cultural, sino en lo social, físico y cognitivo, entre otras, así como es autónoma, Da Silva (citado en Ramos. 2008) también necesita de otras áreas para complementar su saber y ser interdisciplinar (aportes epistemológico entre áreas) y transdisciplinar.

La EF como toda disciplina da una mirada sobre la realidad humana y social y es a través del movimiento que interviene en esa transformación que va hacia la humanización, por ello los discursos que han nacido de ella se han contrastado con el contexto real y se han tratado de someter al constante cambio y verificación. En ese orden de palabras esta disciplina tiene una historia: naciendo desde tiempos remotos e institucionalizándose como área autónoma, es decir, tiene sus límites, ha construido un lenguaje suficientemente claro al hablar de sus intenciones, tiene diferentes técnicas de ser, utiliza diversas metodologías para poder ponerse en acción, todo ello ha hecho que la evolución tanto teórica y práctica se reconozca y disperse sobre todo el mundo, guiándose por intereses corporales.

### **2.2.2. La Motricidad Humana como tendencia de la Educación Física**

Siguiendo las ideas anteriores, el objeto de estudio de la Educación Física (en adelante EF): es el “Movimiento” se considera en él la historia del sujeto en cuanto a su cuerpo, quien permite el desenvolvimiento social, cognitivo y físico, a



demás el Movimiento permite establecer las diferencias culturales al abordarlo. Los pensamientos y comportamientos culturales tienen que ver con este objeto de estudio.

Si nos ubicamos siglos atrás, siglo XVII- XX, encontramos que el movimiento es perjudicial para la EF, siguiendo las ideas de sus primeros pioneros (citados en Estrada, 1979) Zeuner, Scheffler y Bennett, estos aunque no muy conocidos dicen que el movimiento es para el deporte, es decir, se utiliza para la formación por técnicas, es así como crea un cuerpo amaestrado, con el objetivo de seguir estándares de excelencia, se considera solamente lo físico, el cuerpo en este sentido es un objeto que se puede manipular como un programador o en otras palabras se genera un instrumentalismo del cuerpo que se comunica a través del movimiento, es por esto que la EF no quiere caer en este reduccionismo del concepto.

Ahora entrando al siglo XXI, el concepto de movimiento cambia, es tomado más que lo físico: apunta a crear un sentido de humanidad; gracias a él se exploran diferentes alternativas de posibilidad en lo físico; existe una libertad del sujeto en todo su contexto; ya no se debe quedar solamente en la clase, ahora trasciende fuera de la escuela. El movimiento es visto como un campo de acción que permite la humanización a través del cuerpo y su relación con el entorno, por ello hablar de una Tendencia de la EF que ayude a sustentar este objeto de estudio, será sin duda alguna la Motricidad Humana (en adelante MH) principalmente desde Eugenia Trigo. Como se había mencionado anteriormente para que una

tendencia se consolide en la EF necesita una teoría, unos principios, unos contenidos y una evaluación:

Como ya hemos explicado antes, nuestro grado de apertura es bastante alto. Entendemos que el concepto de motricidad no a de restringirse sólo a aspectos relacionados con el movimiento “físico” de la persona, sino que trasciende implicando al sujeto en todo su “yo”, Sabemos que tal visión es muy particular, pero sirve para comprender y entender mejor todo nuestro trabajo sobre la “creatividad y motricidad”. Este trabajo está condicionado por la significación que nuestro grupo de investigación concede a la motricidad humana. (Trigo, 1999: 137)

Antes de adelantarnos un poco hacia lo que es la MH, se pretende dejar en claro que ésta como toda tendencia se sustenta en otras teorías para organizar su propia razón de ser. Las Teorías que apoyan la MH en la EF son retomadas de las investigaciones de Trigo y Montoya (2007a), (2007b) y (2009), este grupo respaldándose de pensadores como: Manuel Sergio, Jean Le Boulch, Pierre Parlebas, Edgar Morín, Uriel Bronfrenbrenner, entre otros; quienes han hecho consideran la MH como elemento importante en la vida del sujeto. La Red Internacional de Investigación en Motricidad Humana (en adelante RIIMH) de fine motricidad como:

Proceso adaptativo, evolutivo y creativo caracterizado por intencionalidad y significado, fruto de un proceso evolutivo cuya especificad se encuentra en los procesos semióticos de la conciencia,

los cuales, a su vez, devienen de las relaciones reciprocas entre naturaleza y cultura-por tanto, entre las herencias biológicas y socio-históricas. La motricidad se refiere por tanto, a sensaciones consientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en un tiempo objetivo y representado, incluyendo percepción, memoria, proyección, actividad, emoción, raciocinio. Se evidencia en diferentes formas de expresión gestual, verbal, escénica y plástica, etc. La motricidad se configura como proceso, cuya constitución involucra la construcción del movimiento intencional a partir del reflejo, de la reacción mediada por representaciones a partir de la reacción inmediata, de las reacciones planeadas a partir de simples respuestas a estímulos externos, de la creación de nuevas formas de interacción, de la acción contextualizada de la historia, por tanto, relacionada con el pasado vivido y el futuro proyectado, a partir de la acción limitada a las contingencias presentes. Ese proceso ocurre de forma dialéctica, en los planos filogenéticos y ontogenéticos, expresando y componiendo la totalidad de las múltiples y complejas determinaciones de la continua construcción humana.

(Citado en Benjumea, M. 2009: 129)

Las siguientes teorías las cita el RIIMH en Trigo y Montoya (2007a), (2007b) y (2009), quienes se apoyan en ellas para el desarrollo de la MH: Paradigma de la complejidad, por Morín, Maturana y Varela; Teoría crítica de la sociedad, ciencia política y revolucionaria, por Kuhn, Popper, Feyerabeud, Habermas, Adorno, Benjamín, Mercuse y Horkheimer; Teoría del caos, por Bohm, Peat y Prigogine;

La educación como practica de libertad y autonomía, por Paulo Freire; La inteligencia creadora, por Marina, Marín, Maslow, Rogers, Guilford, de la Torre y de Prado; Teoría del fluir y el ludismo humano, por Cikszenmihalyi; Teoría de la acción, por Blondel, Gabler y Nischt; Teoría de la comunicación, por Watzlawick y la escuela de Palo Alto; Teoría ecológica del desarrollo humano, por escuela de Kansas y Bronfrenbrenner; Sujeto epistémico, por Zemelman; Teoría de las organizaciones, por Capra, Flischman, Aldana y Kastika; Inmanencia-Trascendencia, desde la Ciencia de la Motricidad Humana; Neurofenomenología, por Varela, Husserl y Merleau-Ponty; y por último la Psiconeuroinmunología, por Cikszenmihalyi, Vicens y Weinstein .

Al nombrar las anteriores teorías y autores, se hace simplemente para reconocer el trabajo tan minucioso que se está haciendo en cuanto a MH. La idea no es explicar cada teoría ya que significará un trabajo más extenso y complejo, por lo tanto dedicaremos unas líneas a explicar algunas teorías sobre las que se sustentan la MH, cada teoría es explicada desde la perspectiva de la motricidad y retomadas desde los argumentos de Trigo y Montoya (2009), es este libro llamado: “Motricidad Humana: política, teorías y vivencias” quien explica de forma concreta la unión entre las teorías anteriormente mencionadas y la MH:

➤ Paradigma de la complejidad, por Morín, Maturana y Varela: Esta teoría habla sobre el pensamiento complejo que se organiza desde un pensamiento con incertidumbre, es así como unimos, contextualizamos y globalizamos y al mismo tiempo reconocemos que existe lo singular, lo individual y lo concreto. Es

así como el sujeto llega a ese pensamiento concreto, desde lo complicado, lo sencillo o lo simple, depende de las vías que utilice.

La vía que se proponen desde la MH es la sencillez, que no es otra cosa que el tacto para llegar a lo complejo y así se cree que podremos llegar a ser más humanos. Este tacto se utiliza para llegar de manera sutil a las personas, se busca su sensibilidad, sus sentimientos, sus formas de ser, actuar y decir. Si tomamos esta vía se necesitará superar y afrontar las incertidumbres y problemas cotidianos de una manera diferente y se logrará con creatividad, pero no una creatividad individual sino colectiva, quizá si escalamos por nuevas vías podamos continuar con un camino certero de humanidad, tenemos que dejar a un lado la facilidad y opulencia en la que muchos nos sentimos enredados, esto es sencillo, tal vez si aprendemos a dar y recibir nos ayude.

Tenemos que salir de este mundo de solitarios, de individualistas y de competición en que vivimos, y aunque suene terapia del día a día, pero debemos atrevernos a volver a unir el pensar-sentir, el sujeto-objeto, el cuerpo-cerebro, la razón-emoción. “Avanzar y retroceder para continuar avanzando con otros y en otros espacios, es uno de los requisitos del presente siglo...” (Trigo y Montoya, 2007b: p. 3), para recuperar el sentido de aventura, la confianza con uno mismo y con los otros, así podremos sortear las adversidades y experiencias duras que se nos opongan en nuestro futuro venidero, donde el problema sea una excusa para resolver nuevas posibilidades en la vida y esto es a lo que llamamos complejidad humana.

Es así como ese sujeto u hombre Autosugestivo que hablábamos anteriormente debe tener un pensamiento complejo, es decir, mantener una vida que se construya con los otros, analizando lo que se es como sujeto con lo que somos como cultura y evidentemente con lo que le gustaría que fuéramos como futuro, que desde la MH es un juego ente adaptación, tradición e innovación. El Hombre Autosugestivo está en la necesidad de vivir en este mundo globalizado, saturado de imágenes que contaminan su propio yo, de una manera que convierta esa misma complejidad en simple, no solo, sino con la posibilidad de resolver, proponer y anticipar con los otros, de una manera sensible, en un mundo de diálogos sobre diferencias y contrastes.

Lo que está sucediendo es simple: estamos pasando de un mundo lineal donde los otros han construido, hecho y transformado, a un mundo donde hay que hacerlo todo y tal vez eso es lo que da miedo. Como nos lo dice el programa Vive Digital del MinTic: ya no somos usuarios pasivos, ahora somos activos, si antes veíamos lo que la comunicación quería arrojar, ahora somos quien elegimos el contenido, un ejemplo de ello es internet, y de esa forma ya nada es tan verdadero como solía ser, ya no tenemos el mundo a nuestras manos, es más, si se creía que habíamos llegado a la punta de la evolución, eso está erróneo, pues las nuevas tecnologías han abierto otra brecha, y lo que debemos hacer es preguntarnos para hacer de esta complejidad humana mas sencilla.

➤ La Educación como práctica de libertad y autonomía, Paulo Freire: Con esta globalización que ha permitido el paso de una cultura hibrida, también ha

permitido el paso a que ese intercambio de saberes, ideales y costumbres sean puestas en discusión, tal vez esto hace que nos percatemos de una forma diferente de educarnos, de aprender y hasta de construir mundo. Es aquí cuando aparecen los primeros sinsabores de esta sociedad del mercado: disputamos entre lo que somos, lo que son los otros y lo que nos gustaría ser, y esta es una profunda función de la educación.

Por ello la idea principal de esta teoría es enseñar y aprender a resolver los problemas desde el desarrollo de la autonomía, no solamente mis problemas si no de los demás, es decir, se crea un vínculo entre colaborar, cuidar y cuidarse. Para la educación no va a ser fácil, se necesitan años, tiempo, darse al otro, a los otros, compartir alegrías y tristezas y sobre todo movernos en la sinceridad, pero una sinceridad que como nos dice Trigo y Montoya (2007b: p. 6) “confronta pero no hiera”. La educación debe generar la duda sobre ¿Por qué y para qué existimos? Y la solución está en nuestras manos, simplemente no ser una carga más para la humanidad y mucho menos para la familia, primero siendo independientes, solventes y sobrevivientes, y segundo, con lo anterior ayudar a los demás.

Si nos ubicamos con el hombre Autosugestivo que propone este proyecto, le pediremos entonces que tenga compromiso, tanto con él mismo, con la familia, la vida y luego con los otros; que comparta; que sea a la vez aprendiz y enseñante; que sea el otro y sepa el lugar de la otra; y por último que sea perseverante. Como lo habíamos mencionado anteriormente la MH cree que se está

construyendo un mundo para solitarios, es por no acatar el comienzo de este párrafo: es cuando no nos sacrificamos, no nos comprometemos, todo con el fin de no perder para ganar y mucho menos cuando no construimos con el otro o la otra y la idea es pensar en que todos somos seres humanos y que por ende podemos construir un proyecto de vida en conjunto.

Entonces, la educación debe comenzar por comprender más a ese ser humano y sobre todo su historia, y reconocer que ha participado en la fragmentación de clases sociales, que hace a unos más listos y a otros más tontos. La educación se dedicará al sujeto como creador de su propia vida, como nos dice Freire: el sujeto se educa sólo, y el educador es simplemente un orientador de la búsqueda, para que el sujeto construya un mundo con el otro, con los otros y el entorno, en una educación basada en el dialogo.

Si queremos que este proyecto esté basado en la MH, necesariamente el docente debe ser un orientador de impulsar la búsqueda, generar ese deseo por la investigación, sacar a la luz inquietudes y curiosidades del sujeto que se considera inteligente, capaz, valioso, rico y con historia. A la educación y al educador no les corresponde tan fácil esta tarea, sin embargo como nos recuerda Trigo y Montoya (2007b: p. 7) “Pero al mismo tiempo es la posibilidad de desenvolver la imaginación, los sueños, los pensamientos, las preocupaciones, las preguntas y las dudas.” He ahí la Libertad, no tenemos miedos, no tenemos limites, y se encuentra cuando la compartimos, siguiendo las ideas de Trigo y Montoya, se explora, se siente, se piensa, se duda, se



pregunta, se construye, se organiza, se vive y se aprende, esto es sencillamente a lo que le apunta la escuela desde la Motricidad.

➤ La inteligencia creadora, Marina, Marín, Maslow, Rogers, Guilford, de la Torre y de Prado: Cuando nos enfrentamos a una cierta adversidad o problema y lo solucionamos, esta solución por más pequeña que sea tiene un grado de innovación, es decir, lleva consigo un proceso creativo. Uno de los primeros aspectos que se necesita para esa creatividad, es conocerse a uno mismo, tanto sus fortalezas, como sus debilidades, esto es a lo que llama Trigo y Montoya como auto-descubrirnos, para así generar un algo.

Las experiencias más gratificantes son las grupales, ya que sentimos el sentimiento del otro, dejarse fluir en el encuentro en algunas ocasiones hará sentirse más comprendido, este es el desarrollo compartido de la inteligencia creadora, ya que solamente los otros pueden ayudar a descubrirme como ser creador, ellos son los que dan el crédito de lo que hacemos, hasta tal punto de sentirse tan impresionado por lo que se dice, se hace y se propone, y sobre todo lo más impactante es cuando parece salir de la nada, es espontáneo, como si algo dentro del cuerpo creara para sorprender a los demás, con una simple situación, con una imagen asociada y construyo, eso es el pan de cada día para el sujeto como ser creador.

Volvemos nuevamente a llamar a ese Hombre Autosugestivo para que genere algo en pro del mundo y de las futuras generaciones, y esto se logra creando, se necesita producción intelectual, posibilitar un mundo cada vez mejor, caminando

por lugares diferentes, contruyendo nuevos conocimiento y sin lugar a duda viviendo alegres, desde Trigo y Montoya:

Formarse en creatividad es atreverse a ser uno mismo en su unicidad e irrepetibilidad y atreverse a ser un “jugador” de la vida, a provocar con humor para romper esquemas de actuación “normativa”. Aprender con los otros a descubrir esa capacidad y saber cómo aprovecharla. (Trigo y Montoya, 2007b: p. 8)

En estos sentidos, lo interesante sería encontrarse con otra persona que esté en ese mismo cambio, de querer ir mas allá de donde se está, porque generaría inmediatamente un encanto natural para construir mutuamente. Esto no quiere decir que lo que es creativo para mi sea para los demás, o lo que construya con el otro sea atractivo para los otros, por ello no necesariamente debo tener el mérito de los otros, solamente hay que ser perseverantes para adaptarme en contextos y situaciones de la vida humana, eso es lo básico por lo que debemos preocuparnos, aprovechando cada instante y comprometernos en innovar sobre la realidad.

Por último, la creatividad se encuentra más en esas personas que quieren vivir intensamente, aprendiendo de sí mismas y de cada instante de sus vidas, pero no sería nada si no existiera cariño y sinceridad, primero con uno mismo, auto, luego con el otro y los otros, para poder construir algo, por más pequeño que parezca. En lo anterior nos basaremos, para tener una aproximación más certera

a un sujeto como Hombre Autosugestivo desde la MH, en esta sociedad del mercado.

➤ Teoría Ecológica del Desarrollo Humano, escuela de Kansas y Bronfrenbrenner: esta teoría es la que tratamos en este trabajo como teoría de desarrollo humano y por tanto es la que más interesa analizar desde la motricidad, para verificar los contrastes de la propuesta. Anteriormente mencionábamos las relaciones entre los diferentes ambientes del sujeto, pero más allá de esto ¿qué sucede?, la relación con el otro y los otros es lo que importa.

El sujeto con MH es aquel que primero conoce su casa siendo en este caso Colombia y luego su hogar para amarlos, porque sencillamente no se puede querer lo que se es desconocido. Se invita a conocer más, cada lugar, cada rincón, cada hueco, así se podrá ayudar a generar conocimiento y vivir alegres. Verdaderamente ese ambiente llamado Macrosistema ha hecho que nos fijemos en lo exterior, lo superfluo, lo medible, lo técnico, entre otros, pero nuestra casa Colombia tiene mucho para ser amada: ¿qué tal esa fauna, qué tal esa flora, qué tal esos frutos, qué tal las ciudades, qué tal la gente, qué tal las mujeres?

Si conocemos lo que nos rodea ayudará sin lugar a duda a no dejar destruir lo que por naturaleza es nuestro, se dará un espacio propicio de una cultura que inventa la vida día a día, así indiscutiblemente estaremos contextualizados y porque no, pintaremos sueños. Ahora, ¿qué tan difícil será para el colombiano aventurarse un poco más, al conocer lo hermoso de su casa? si la idea es

aprovechar el tiempo "...para recorrer, sin horarios, yendo, viniendo, conociendo, encontrando, gozando los colores de un atardecer." (Trigo y Montoya, 2007b: p. 14) vamos de un mundo viejo a un mundo nuevo y una nueva realidad.

Colombia debe aprender a descubrirse para así poderse mostrar como lo que verdaderamente es y tiene, las relaciones entre contextos solo son si nuestro mi propio ser, una cultura tal vez hibrida pero con identidad nacional, personas felices, guapachonas en nuestra voz popular, bailadoras, creyentes, esperanzadas, arriesgadas, extrovertidas, divertidas y sobre todo colombianas. La postura en esta teoría y desde la motricidad es concienciar a ese colombiano sobre lo que tiene y le es suyo por naturaleza, obviamente cuidándolo, desde este aire la educación tiene que enseñar lo anterior, con una pedagogía de encuentro, de comunicación, de silencio y de esperanza ¿Cómo? Es precisamente la función de ese docente orientador que necesita la sociedad, quien indique, canalice e induzca, en la búsqueda de un mundo mejor.

Las anteriores teorías son retomadas en las líneas de Trigo y Montoya (2009) y (2007b) y aunque las teorías que se encuentran explicadas en párrafos más arriba, no son todas, hablar de ellas es hacer un primer acercamiento sobre lo que pretende y hacia qué apunta hablar de MH y la importancia cuando se establece como tendencia en la EF: en estos términos la EF debe buscar a través del movimiento la humanización del sujeto, teniendo en cuenta su desenvolvimiento en el contexto que vive. La Ciencia de la Motricidad Humana (en adelante CMH) tiene como objeto de estudio la "acción humana" (Benjumea,

M, 2009: 130), que no es más que la realización personal en función de la cultura y su entorno, es así como la MH es propuesta por Manuel Sergio:

...como ciencia de comprensión y de la explicación de las conductas motoras, visando el estudio y constantes tendencias de la motricidad humana, en orden al desenvolvimiento global del individuo y de la sociedad y teniendo como fundamento simultaneo lo físico, biológico y antroposociológico;... (Citado en Trigo y Montoya. 2009: 1)

El padre de la CMH es Manuel Sergio, él es quien le da este nombre como tal en 1979, pero antes de él Jean Le Boulch y Pierre Parlebas, tuvieron un acercamiento, no tan profundo como él, la MH nace en la EF como una manera de ir en contra de los postulados tradicionales, y que a su tiempo pasaría a otros espacios de conocimiento que velan por el ser humano, convirtiéndose en un corpus teórico, estructurado y complejo, desde aquí nace lo que hemos nombrado anteriormente la CMH. Moverse desde estos postulados, abarca varias manifestaciones de lo que comúnmente conocemos como cuerpo, y estas manifestaciones son los deportes, las artes circenses, los juegos, los videojuegos, las actividades cotidianas, entre otros.

El afán era un poco por sacar de ese instrumentalismo en que se encontraba y que aún se encuentra la EF, existe, entonces, una gran diferencia entre los propósitos de la EF tradicional y la EF desde la tendencia de la MH (ver cuadro 3), la idea no es remplazar el mismo nombre de la EF por MH sino configurar un nuevo cuerpo teórico, que sea preciso con un objeto de estudio determinado, y

donde no solamente el área que nos corresponde se fundamente sino todas aquellas ciencias y disciplina que velan y reflexionan sobre el ser humano. Con esta diferenciación, ya podemos saber qué es lo que requiere la clase de EF desde la MH. Es así como ya se puede entrar a hablar un poco más concreto sobre la MH en el proyecto que se pretende llevar a cabo “De la Virtualidad a la Realidad”.

Este proyecto utilizará los videojuegos de simulación como una herramienta en la clase de EF para llegar a esa humanización a través del movimiento que nos habla la MH que en esencia es expresión que permite la comunicación, así se intentará sentar al sujeto en su verdadera realidad y a proponer sobre ésta, por ello debe considerar lo siguiente, desde (Trigo y Montoya, 2007a):

- Humanizar toda actividad que quiera proponer: estas actividades salen de lo que hace el ser humano, jugar, los deportes, la familia, los amigos, los videojuegos; entendiendo lo humanizar desde su visión Filosófica y Hologramática.
- La actividad humana como medio para el desarrollo de consciencia, hacia una posición critico-constructivista, por ello se utilizan y valorizan.
- El movimiento tiene ahora un sentido que va más allá de la acción por la acción, ese concepto de desplazamiento quedo en el pasado.
- La clase de Educación Física construye en el sujeto un mundo propio y un mundo compartido, debido a ser un espacio demasiado grande, donde se fertiliza

la construcción de significados: desarrollando formas de pensamiento y aprehensión del entorno.

- Debemos quitarle a esa Educación Física tradicional sus premeditados encerrados: técnica, táctica, sudor, dolor y olor, entre otros.
- Revisar la terminología que encierra la Educación Física para saber qué es coherente y pertinente en ella misma.
- Se valora entonces, la apreciación de la complejidad de los fenómenos y la realidad, y por supuesto se propone como anticuado el dualismo que muchos años llevó encima.
- La Educación Física para tener como tendencia la Motricidad Humana, debe tener en cuenta sus pilares: pensamiento complejo, acción, trascendencia, ludismo, ética, política y amor.

Como hemos observado, la misma CMH aún está en proceso de generar una postura más centrada y concreta hacia lo que pretende plantear, uno de los aportes y que sirve como ejemplo para justificar la anterior idea, son los planteamientos de Margarita Benjumea (2009) quien en su trabajo sobre los “Elementos constitutivos de la Motricidad y Desarrollo Humano” propone unos elementos donde la motricidad se constituye y se fundamenta, ya que en investigaciones en cuanto a la MH, no habían aparecido contenidos concretos que expresen un todo, que como partes son importantes para concretarse como CMH, Benjumea propone seis elementos constitutivos: La corporeidad, el

movimiento o acto motor, la percepción, la intencionalidad, la temporalidad y la espacialidad.

### Cuadro 3

#### Propósitos de la Educación Física y la Motricidad Humana

EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE	CIENCIA DE LA MOTRICIDAD HUMANA
<p>QUE:</p> <p>El movimiento</p> <p>La eficiencia</p> <p>La eficacia</p> <p>CÓMO: técnicas, tácticas, métodos diversos de resolución de problemas concretos de la actividad en curso.</p> <p>POR QUÉ: porque el hombre es un ser naturalmente activo, precisa mantener esta acción y mejorarla a través de desafíos que es necesario superar</p> <p>PARA QUÉ: para el desenvolvimiento de su condición física, habilidades motoras, rendimiento deportivo, expresividad y competencias agonísticas</p> <p>MOVIMIENTO = desplazamiento de un cuerpo en el espacio</p>	<p>QUÉ:</p> <p>La capacidad de la MH</p> <p>El ser humano en su complejidad que se moviliza (siente, emociona, percibe, desea, piensa) desde el aquí y el ahora a la trascendencia y de ésta al aquí y al ahora, en la relación yo-otros-cosmos.</p> <p>CÓMO: adentrándose en la subjetividad-sensorial-perceptiva-emotiva-racional-mágica-desde todo tipo de situación provocativa y problemas reales de la vida y el mundo</p> <p>POR QUÉ: porque el ser humano es indivisible, único, complejo y se construye con el otro y el universo a donde pertenece.</p> <p>PARA QUÉ:</p> <p>Desenvolvimiento yo-otros-cosmos.</p> <p>“Proyecto de Humanización en la búsqueda de la emancipación del Ser Humano”</p> <p>Construcción de otros mundos posibles.</p> <p>Proyecto ético-socio-político de revolución de los pueblos.</p> <p>MOVIMIENTO= Vida, Energía, Intencionalidad, Superación.</p>

**Nota.** Fuente: Trigo, Eugenia y Montoya, Harvey. (2007a). Aportes de la ciencia de la motricidad humana a la Educación Física, Recreación y Deporte. *Extraído de: Revista digital [http://www.kon-traste.com/pdf/articulos\\_desde\\_2004/aportes.pdf](http://www.kon-traste.com/pdf/articulos_desde_2004/aportes.pdf)* - Recuperado Abril, 14, 2014. p. 2.

La corporeidad es tomada como el lugar de la conciencia que tengo sobre mí como sujeto en el mundo, es interacción de todo lo que soy como ser integral



donde el “esquema corporal” es la conciencia, la imagen o representación mental que se tiene sobre el cuerpo en su totalidad y sobre cada una de sus partes, en donde los mecanismos y posibilidades de movimiento permiten la relación y comunicación con uno mismo y con el entorno que me rodea, este proceso se da en las sensaciones que recibe y organiza el cuerpo desde el mundo exterior.

El movimiento o acto motor, en forma objetiva, se toma como papel importante en la motricidad ya que es la expresión externa de esta, es un fenómeno de orden biológico y biomecánico, que permite un cambio de precisión del cuerpo en total o de una de sus partes, el movimiento se consigue desde factores neurobiológicos y está enmarcado en la madurez evolutiva, crecimiento y desarrollo del sujeto, siendo caracterizado por condiciones filogenéticas, y ontogenéticas, debido a estas se configuran y potencializan las diferentes habilidades y capacidades físicomotrices, perceptivo motrices y sociomotrices, que posibilitan la interacción motriz individual y social. En forma subjetiva, el movimiento no es puramente físico, ese sujeto actor pasa a ser un sujeto observador, siendo bañado de corporeidad, desde aquí intervienen una serie de características “...individuales, sociales, culturales, e históricas, que sería la motricidad propiamente dicha.” (Benjumea, M. 2009: 173).

La percepción es la relación y reciprocidad interna y externa en contacto con el mundo que le rodea al sujeto, siendo tomada como una dimensión imprescindible, activa y constitutiva de la motricidad, es la organizadora de lo que viene de afuera y le da sentido, la sensación es importante ya que permite una

interpretación que va más allá del objeto, ya que se transcribe en la realidad contextual otorgándole al objeto racionalidad, valor y existencia. En palabras de Benjumea la percepción se puede considerar desde lo anterior como componente del conocimiento, donde el desarrollo cognitivo se da en la interacción del sujeto con el mundo objetivo al percibirlo, así el mundo se siente, se crea, se transforma, y se trasciende. En resumen la percepción es la interpretación y comprensión del mundo, donde los estímulos del exterior se seleccionan, organizan y procesan que desde la motricidad pretende tener una experiencia más significativa.

La intencionalidad se entrelaza con la percepción, generando una unidad en el ser humano, que se da en la relación entre los sentidos y la inteligencia, quien dota de capacidad consciente al sujeto para vivenciar y proyectar las diferentes relaciones, ya que es a través de esta que el sujeto es capaz de conocer la realidad de lo ficticio, artificial o virtual. La intencionalidad abre un camino hacia la voluntad, que se daría en este orden mente-consciencia-mundo, y desde la motricidad, cuando hay conciencia se expresa el movimiento y se expresa la corporeidad, quienes utilizan el cuerpo para realizar la existencia. En otras palabras en una acción intencional donde el sujeto es consciente de sus actos y les otorga una intención o finalidad, existiendo la posibilidad de definir y direccionar los comportamientos y sobre todo llenarlos de sentido.

La espacialidad desde la motricidad es entendida como el estar del cuerpo en un lugar espacial objetivo, pero que en su dinámica va más allá de lo físico,

comprendiendo la espacialidad como un espacio donde se da el mundo de las significaciones humanas, es un espacio de existencia y realidad, que permite la relación con el yo, con el otro, con los otros y con lo otro, espacio que se vive y se transforma desde la propia acción humana.

La temporalidad desde la motricidad es vista por Margarita Benjumea (2009: 175) citando a Merleau-Ponty y respondiendo de manera contundente: "... el sujeto no existe ni se mueve en una atemporalidad, ni tampoco hay dimensión humana más allá del tiempo, ni del espacio...". En orden a los elementos constitutivos que se plantean, la acción intencional se manifiesta en un tiempo determinado, basándose en la realidad pasada, el presente consiente y el futuro espacial. La temporalidad es entendida como una red de intencionalidades temporales, donde el sujeto toma consciencia en su constante interacción y relación con lo que ha vivido, vive y quiere vivir.

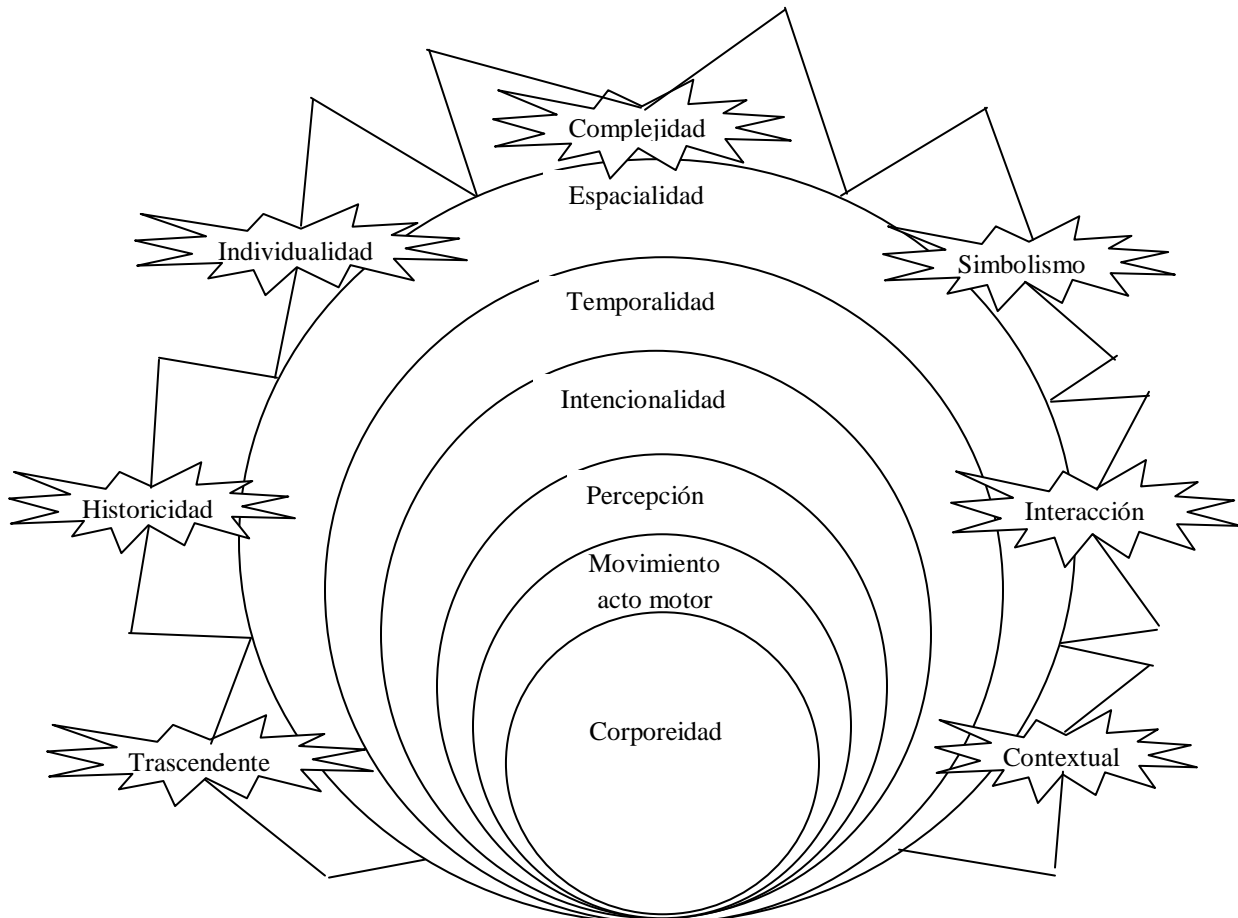
El trabajo de Margarita Benjumea es complejo pero a la vez descifra y ayuda a entender los verdaderos propósitos de la MH, los elementos constitutivos se muestran como un todo en la dimensión humana del ser. A esto se le adiciona lo que ella menciona como "contenidos" que no son más que los elementos, concepto o cosas que hay que entender para que lo constitutivo se pueda desarrollar, podríamos decir que cada constituyente expresado anteriormente tiene unos contenidos que permiten sustentar, desarrollar y aprehender su realidad específica, cabe resaltar que estos contenidos pueden interaccionar entre ellos y con todos los elementos constitutivos de la MH:

El carácter de **Individualidad** que subyace en las especificidades de cada ser desde su Yo, el carácter inmanente de **Complejidad** sustancial de la realidad del ser en el mundo de la vida, tanto de sus acciones, como de sus co-implicaciones e interrelaciones: el carácter **simbólico** en tanto toda acción humana y en particularidad la motricidad, se comporta como un sistema de símbolos que han registrado no solo en el cuerpo, sino también en la cultura, toda una historia de la humanidad dotándola de sentidos; igualmente, el carácter de **interacción**, que es resultante de la dinámica social; realidad en la que cada individuo va formando su identidad específica, en la acción compartida –intersubjetividad- con los demás miembros del campo social donde ha de acreditarse. El carácter de **contextualización**, dado que toda acción motriz como acto intencional, lleva un sello de los códigos de cada contexto sociocultural y de los cuales a su vez es representación; es decir, el sujeto se mueve en una relación recíproca con el contexto, con un movimiento poseedor de significados-sentidos, del mismo modo, el carácter **trascendente**, de la motricidad, dado que el ser humano, como ser inteligente, tiene la capacidad de transformar su propia realidad y la de los espacios que habita en pro de su mejor estar a través de su movimiento intencional. Y finalmente, el carácter **histórico**, en tanto que el ser humano ha inscrito y transmitido por generaciones a través de sus acciones y especialmente por sus posibilidades de comunicación y expresión, toda su experiencia

histórica del transcurrir de su presencia en el mundo de la vida.

(Benjumea, M. 2009. p.p. 177-178)

De tal forma ya se puede encaminar un proyecto basado en la MH, teniendo en cuenta la siguiente figura retomada en (Benjumea, M. 2009: 178):



**Figura 3:** Elementos constitutivos y contenidos de la Motricidad Humana.

Como vemos la EF, es entonces, un lugar donde el movimiento se encuentra presente para la elaboración de lo humano a través de él y donde los

participantes tienen la responsabilidad de ser actores activos para consolidar lo humano de lo humano que se pretende. Aquí y Ahora el papel de la EF se desarrolla hacia la MH para un futuro más certero y es el maestro quien permite que esto suceda, siendo éste, un orientador que propicia campos de aprendizaje. La MH propone una Educación Corpórea, al cambiar de sentido la Educación Física, ya que no es solo lo físico, sino lo cognitivo y social.

Como venimos desarrollando la idea, el impacto que puede tener generar una propuesta para introducir los videojuegos de simulación en el ámbito educativo de una manera pertinente, desde la clase de EF, se dará primero que todo, si sacamos a ésta misma de su tradicionalismo, reconociendo que ha ayudado a esa homogeneidad que tanto nos ha enseñado la globalización, cuerpos dóciles, cuerpos perfectos, cuerpos con salud, entre otras. Trasladar su sabiduría a la nueva era de la tecnología es uno de los pasos que se pretende generar en este proyecto.

Se reconoce que los videojuegos han generado un sinnúmero de argumentos bien sean buenos o malos a través de la historia, por sus contenidos, estos, aunque no son una tecnología nueva, pero si se han dedicado a perfeccionar año tras año sus imágenes, con el fin de parecer lo más realista que se pueda, se les critica desde dos visiones, una por promover el sedentarismo y la segunda por sus contenidos violentos. Por lo anterior esta propuesta tomará al videojuego de simulación (ver cuadro 2) quien no promueve esas actividades sedentarias por ser una acercamiento de un contexto determinado y por ende necesita de todo el

sujeto para ser jugado y también se proponen por que la mayoría de sus contenidos buscan acercar al jugador a una realidad más vivida.

Acá no se desmerita el trabajo de los videojuegos con consolas porque a pesar de promover un sedentarismo, existen otras capacidades o cualidades que se pueden desarrollar sobre estos, un ejemplo es la capacidad de solucionar problemas de una forma rápida y eficaz, personas más extrovertidas y propositivas. El inconveniente sería cuando se utiliza tantas veces que generaría las conductas desviadas (ver cuadro 1) a la que se les teme, produciendo un vicio sobre estos, pero si algo nos ha enseñado la academia es, que todo en exceso es malo, hasta la misma actividad física para la salud.

Parece ser que la educación le huye a los videojuegos y no se da la oportunidad de utilizarlos en algunos de sus espacios, por pretender saber que estos son malos, esperamos que en líneas anteriores allá quedado en claro que no es así. La propuesta de esta inclusión necesita primero desmitigar a ese videojuego, introducir a la sociedad en el mismo y hacerle entender al sujeto la potencialidad de este, humanizar un videojuego significará escrudñar en éste y significarlo desde lo que el colombiano considera como humano, por ello se realizó una entrevista a la comunidad en general, entre empleados, independientes, profesores, estudiantes, ingenieros, con esta pregunta ¿Para usted como colombiano, qué es ser más humano? para contextualizarnos sobre los pensamientos del colombiano.

Al realizar la entrevista a estas personas, entre ellas los mismos participantes de este PCP (los estudiantes), casi todos dejaron ver que es lo que no nos ha dejado ser más humanos, en conclusión: se observa que cada vez las personas son más individualistas, consumidoras, ignorantes, tramposas, cuantitativas y sobre todo que algo que nos ha alejados de ese contacto humano son las nuevas tecnologías, es por tanto que la conclusión de esta pregunta deja claro que la sociedad está de acuerdo que no tenemos ese sentido de humanidad y lo necesitamos con urgencia, se necesita dejar a un lado la ambición, el poder, el tecnicismo, de igual forma se reconoce que se debe ser independiente de la tecnología, desde estas perspectivas podremos ser conscientes de nuestra propia complejidad y diversidad, es comprender que existe el otro, los otros y el mundo y en la relación con estos se acudirá a la sensibilidad, para tomar decisiones hacia lo que nos pertenece y es nuestro por naturaleza.

Al utilizar un videojuego en la educación, éste debe, necesariamente ser capaz de promover todo lo que en el párrafo anterior se mencionó, no es fácil, porque es fácil decir y hablar, pero en la acción es donde nos quedamos, pero aproximándonos y proponiendo a ser más humanos, es el avance que se necesita. Así podemos relacionar que las personas quieren un mundo mejor, algunas proponen y otras reconocen que existen fallas pero por no haber un espacio adecuado no hacen nada: Cuerpos dóciles, críticos, propositivos, solidarios, amigables, ambientalistas, encontramos, sujetos que pretenden una sociedad humana, pero nos damos cuenta que culturalmente no existe un ¿Cómo? a la vuelta de la esquina, pero sí sabemos que la educación tiene



mucho que ver con ello, además de ser contextualizada, su practicas deben tener la unión lúdico-culturales-saludables, para que responda a los pilares de la MH: complejidad humana, acción, trascendencia, ludismo, ética, política y amor.

La anterior unión, los pilares por Eugenia Trigo y los contenidos y elementos constitutivos por Margarita Benjumea que se mencionaron, responden a prácticas del contexto, como del mundo, para ser conscientes de tener un cuerpo y depende del mismo sujeto su futuro, descubriendo cada día el entorno inmediato que por ende llevará a un mundo más complejo e interesante. Lo último que debe generar cualquier espacio donde se desenvuelve el ser humano, es esa capacidad lúdica que enriquece más que cualquier otra capacidad formada desde estos mismos espacios ¿El videojuego es un juego? ¿Cuál es la capacidad lúdica de videojuego?

### **2.2.3. El juego en el videojuego**

Como habíamos mencionado anteriormente, según Papert, el videojuego es un juguete electrónico, y ¿para qué es un juguete? para jugar. La idea de este apartado es analizar si verdaderamente el videojuego se puede considerar un juego y si se puede categorizarlo desde su propia manera de hacer juego. El videojuego es atractivo porque utiliza el juego, por ello puede ser más interesante que un deber, Papert (2003) convence con estos dos argumentos, si usted como padre considera que la atracción de los niños a los videojuegos es por pretender ser el videojuego más fácil que un deber, él invitar a analizar y a jugar con los videojuegos para darse cuenta que los juegos de video, en su mayoría, son

demasiado difíciles, exigiendo el dominio de unas destrezas determinadas, bien sea con el mismo control de mando o el mismo contenido del juego, y si esto no convence, tal vez el segundo argumento si, el videojuego es un juguete y los juguetes para un niño gustan más que los deberes.

Según el DRAE, juego significa: Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, pero ¿más allá de esto qué hay? si es algo de todos los seres, tanto humanos como animales juegan, ¿o no es así? a demás se considera que viene acompañándonos desde nuestros comienzos, siendo inherente a la raza humana, es filogenética la acción del jugar, que se ve en cada etapa del ser humano: niños, adolescentes, adultos y ancianos. Culturalmente jugar es lo contrario de no estar trabajando, de ocio o diversión, y no notamos que a través de éste la cultura transmite valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, educan a sus miembros más jóvenes y se desarrolla su personalidad.

La naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado en la transmisión cultural, tiene en sí, una carga extremadamente grande, ya que no existe una única expresión teórica, bien sea porque vienen de distintas épocas, diferentes contextos, hasta diferentes ideologías:

Platón y Aristóteles son los primeros en reconocer el valor del juego y el juguete, por un lado decían que jugar evitaba la inactividad corporal la cual es necesaria para tener ocupaciones serias en la edad adulta, y por otro lado invitaban a los

padres a dar juguetes a los niños porque pensaban que estos formarían su mente de una manera más adecuada.

Pasando por las primeras teorías psicológicas del juego, que desde Martínez (2011) serían las siguientes: Teoría de exceso de energía, por Spencer, en 1855: mediante el juego se gastan las energías sobrantes; Teoría de la Recapitulación, por Hall, en 1904: El juego como una recapitulación de la evolución humana, es decir, cuando juego encuentro la historia humana; Teoría del Ejercicio Preparatorio, por Groos, en 1901: el juego para ejercitar y practicar los instintos, antes de estar totalmente desarrollados , Teoría de la Potencia Superflua, por Friedrich, en 1975: el juego como un momento para descansar el cuerpo y el espíritu; y la Teoría de la Relajación por Lázarus, en 1883: el juego como un descanso que produce relajación.

Después aparecen otras teorías más modernas que siguen fundamentando el concepto de juego: Teoría de la Autoexpresión, por Freud: el juego como un espacio donde el ser humano se realiza, deseos, sexo, angustias, encuentros, disputas, entre otras; Teoría de Buytendijk, por Buytendijk: juego como impulso de libertad, con el deseo de compartir y repetir; Teoría de Claperède, por Claperède, en 1932: juego como acción de ver a la realidad en forma de ficción; Teoría de Piaget, por Piaget: el juego utiliza las estructuras cognitivas para generar nuevas estructuras, que adaptan al sujeto en una realidad cada vez más compleja; Teoría de Bühler, por Bühler, en 1935: el juego como una actividad de placer; Teoría de Vygotski y Elkoïn, por Vygotski y Elkoïn: el juego como una

actividad social, donde el sujeto se conoce a él mismo y a los demás, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo; Teoría de la Enculturación, por Sutton, Smith y Robert, en 1981: el juego como la expresión de valores de la conducta; Teoría Ecológica, por Bronfrenbrenner: el juego como el resultado de la interacción de los ambiente ecológicos; Teoría Biológica: el juego como potencializador de las actividades del cerebro, los mecanismos y conexiones nerviosas; y por último la Teoría Antropológica, por Blanchard y Choka: el juego como resultado del contexto y sus participantes.

Como podemos ver, a través de la historia han aparecido muchos autores que dejan ver sus puntos de vista sobre el concepto de juego, es así como podemos generar un concepto aproximado, teniendo en cuenta que todos consideran que es un factor importante en el sujeto, además porque potencializa el desarrollo normal de éste. Puede ser que al juego se le generalice a los niños, pero algo que debe quedar en claro, los adultos también juegan, no tanto como los anteriores, pero si lo hacen, y al parecer el adulto más feliz, es aquel que ve la vida con ese factor lúdico.

El juego es natural y espontaneo de la misma humanidad, por ende es libre y autónomo, aquí los niños se sienten en confianza para dejarse fluir y ser ellos mismos, además se aprende algo que culturalmente se construyó, potencializa su personalidad, habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. Dependiendo del juego, estar jugando es una experiencia que enseña a vivir en sociedad y cuando se pone en acción le hace reconocer al

sujeto que tiene posibilidades y limitaciones, esto es lo que hace crecer y madurar.

Algo que no se puede negar es el descubrimiento y el conocimiento que se adquiere en el juego, y esa puede ser una de las razones por la cual la educación ha considerado el juego para sus prácticas, la academia nos ha enseñado a utilizar el juego como un medio para que el sujeto exprese sus sentimientos, emociones y aficiones. En un estudio de la Revista Electrónica de Psicología Iztacala (2010) sobre la importancia de los juegos en la personalidad de los niños, nos dan un listado del por qué los niños juegan y estos son:

El niño juega para: externar su agresión, para controlar la ansiedad, para adquirir experiencia, para adquirir contactos sociales y para integrar la personalidad. Todo lo anterior depende del tipo de juego que se esté jugando, ya que unos ofrecen más posibilidades que otros, es de aquí que vienen los juegos con intención en la educación. Existe varios autores que se encargaron de clasificar los videojuegos, un ejemplo es Piaget, Rüssel o Roger Caillois, como los más importantes.

➤ Para Piaget (citado en López, 2010) el juego no es igual para toda edad, por ello los clasifica, según la etapa de desarrollo, de la siguiente manera:

Los Juegos de Ejercicio: aparece de los 0 a los 2 años de edad, exactamente en el periodo Sensorio-motor, desde que el bebé nace, empieza a repetir cualquier clase de movimiento que viene de su exterior y lo hace por placer, les gusta repetir porque quieren ver el resultado de su acción en el entorno. Acciones

simples y la combinación entre estas: hacer sonar un objeto que más adelante se convertirá en abrir y cerrar la puerta, correr, subir escaleras, entre otras, esta etapa se construye casi sola, ya que las acciones son desarrolladas solamente para ser cada vez más voluntarias del propio niño, es decir, en esta edad los niños responden como juego a lo inmediato y en ocasiones se ayudan de un objeto para producir un algo en su entorno.

Los Juegos Simbólicos: aparecen en la edad de 2 a 4 años, exactamente en la etapa preconceptual, aquí el niño empieza a reconocer la utilidad de un objeto y sus posibles en la realidad, como mundo de ficción, que junto al lenguaje empezará a generar la capacidad de representación, el objeto ahora cumple diferentes representaciones, es aquí cuando el niño empieza a expresar su creatividad, con un esfero, él puede imaginarse un sinfín de realidades que en algunos momentos serán más ficticias, pero más complejas y en el transcurrir de los años serán de acuerdo a la realidad del mismo. El niño tiene una herramienta más, utiliza información pasada para anticiparse, desde estas funciones: simulación, ficción y representación, invención de personajes y la traída de acontecimientos pasados hará generar un algo.

Es en la etapa Intuitiva, de los 4 a 7 años de edad, donde el juego simbólico trae una carga más pura, ya que la fantasía es más asociada a un mundo de ficción mas estructurado e irrepitable, es decir, cuando se comparte una ficción con otra ficción, ahora se utilizan múltiples objetos en la construcción del mismo juego y

desde esta mirada se establecen relaciones, pero no se aceptan las relaciones de los otros.

Los Juegos de Construcción o Montaje: este tipo de juego no está puesto en alguna etapa evolutiva ya que depende de los niveles de juego y conductas adaptadas que se han construido, este solamente aparece cuando el niño es capaz de proponerse un fin o una tarea precisa, consiguiéndolo a través del conjunto de movimientos, manipulaciones o acciones que están lo suficientemente coordinadas. Lo interesante de este tipo de juego es que el objeto ahora es un todo, y como un todo tiene sus partes, que por ende pueden ser desmontadas y reconstruidas.

Los Juegos de Reglas: aparecen de manera muy difusa y progresiva, es durante los 4 y 7 años de edad y dependen también del mismo estilo de vida del niño. Al parecer se facilita su aprehensión cuando el infante tiene una comunicación constante con personas de mayor edad a él, es por ello que puede aparecer de forma tardía como actividad lúdica porque se expresan solamente con el ser socializado, que ya entiende la existencia del otro y al pasar los años se va volviendo más elaborada:

Los Juegos de Reglas Simples: aparece en la etapa de operaciones concretas, de 7 a 12 años de edad, las manipulaciones simples, ahora se organizan y se coordinan sobre un elemento concreto, es a través de éste que genera diferentes puntos de vista, es decir, el niño es capaz de anticiparse, reconstruir y modificar los datos que posee, gracias a ello puede dominar operaciones como:

clasificación, seriación, sucesión, compresión de clases, intervalos, distancias, conservación de longitudes y de superficies y elaboración de un sistema de coordenadas, que en otras palabras no será más que el acceso del niño al pensamiento lógico pero no abstracto, el juego en esta etapa necesita ser más realista.

Los Juegos de Reglas complejas: es en la etapa de las operaciones formales, desde los 12 años el adolescente pide juegos más elaborados, mas técnicos, mas minuciosos, entre otros, es por ello que los deportes y la expresión corporal interesa, es más, hasta se puede devolver a juegos de las anteriores etapas y eso no quiere decir que sufrirá un mal cambio en su propio proceso evolutivo. Lo interesante de esta etapa es que el sujeto ahora reflexiona sobre la acción, él discrimina entre lo falso y lo verdadero, con el fin de hacer progresivamente el razonamiento cada vez más complejo y sistemático para preocuparse por cuestiones más abstractas, un ejemplo de ello es su futuro como humano.

➤ Rüssel (citado en López, 2010) considera el juego como base existencial de la infancia, como una manifestación que se adapta perfectamente a la inmadurez y el desequilibrio que se encuentra el niño, por ello clasifica el juego en cuatro modalidades:

Juego Configurativo. Este juego es el que utiliza el niño para “dar forma”, es decir, para crear a través del entrono, esto solo puede suceder si el juego hace entregar al sujeto, es decir, que tal vez los juegos intencionalizados en el ámbito



educativo no siempre arrojen el mismo resultado, el niño goza dando forma pero si el juego no lo invita a ello no lo hará.

Juego de Entrega. Los juegos no solamente dependen de la configuración de este, sino también del material que esté a su disposición. En este tipo de juego siempre existe una diferencia entre la configuración y la entrega, una va a ser más que la otra, un ejemplo de ello son los videojuegos: la entrega es el objeto, que está al aire libre, que está en casa, que no hay control, que no sirven los botones, que no hay suficientes amigos; y la configuración es lo que hago con este, la estrategia que utilizo para pasar de un nivel a otro, el apoyo que le brindo a mis amigos para que estén al mismo nivel, entre otras.

El Juego de Representación de Personajes. En este tipo de juego el sujeto representa un personaje, animal o ser humano que previamente le ha llamado la atención, representándolo desde sus rasgos más notables, un ejemplo, cómo ser Superman, capa roja, traje azul, que vuela, estos pueden ser unas opciones para imitarlo. Desde lo anterior, la representación de personajes es la asimilación de la vida de este, hasta el punto de olvidar la propia vida, que el palabras de López: "...Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por el otro se impregna del otro." (López, 2010, p. 29).

El Juego Reglado. Es aquel juego donde la acción configuradora, de entrega y representacional, están dispuestas a llevarse a cabo bajo unas ciertas reglas o normas, que en el fondo no dejan que ese factor de libertad y actividad original

se pierda, es así como la regla no es una traba, sino un fluir de la actividad, es más, un niño considera la regla por ser la que le da la garantía al juego de hacerse como es, que por un lado promueve el orden y la seguridad del mismo y por el otro hace perdurar más el juego, la regla entonces, no es una exigencia irrompible pero si respetada, es un conjunto de lineamiento en los cuales hay que buscar la manera de salir bien librados, o en otras palabras, ganar.

➤ El ultimo autor que se expone es Roger Caillois (1986), él considera el juego como una actividad libre por no estar obligado a participar en este; una actividad separada, ya que depende del límite de espacio y tiempo; actividad incierta, el desarrollo y el resultado del juego nunca es el mismo y esperado; actividad improductiva, por no generar ningún bien o riqueza; actividad reglamentada, tiene una legislación que se manipula por los jugadores, es decir, en cualquier momento se pueden cambiar la reglas, en mutuo acuerdo o por el líder; y por ultimo como una actividad ficticia, es simplemente una acción que en comparación de la vida real tiene rasgos irreales y muchas veces van en contra de la física, mundo secundario. Caillois considera que los juegos están clasificados entre Agon = competencia, Alea = azar, Mimicry = simulacro, e Ilinx = vértigo, cada uno de ellos, dependiendo el juego se pueden ubicar en dos polos totalmente opuestos: Paidia, como aquel juego libre y Ludus, como aquel juego que somete la paidia, a reglas para llegar de forma más difícil a un resultado.

Agon = competencia: como una lucha entre iguales, donde la oportunidad es ganar, el que gana lleva el mérito, esta rivalidad siempre lleva consigo una capacidad específica, fuerza, velocidad, memoria, resistencia, como ejemplo de ello los deportes en general, la ventaja obviamente la lleva el más hábil o el más grande, pero en este tipo de juegos se puede llegar a acuerdos, en los cuales los participantes queden en igualdad, como dejar salir primero al más pequeño. El jugador del Agon es aquel que en competencia tiene atención sostenida, entrenamiento adecuado, voluntad de vencer, disciplina, perseverancia y lealtad, que consiste más que en ganar y llevar el mérito por ello, es así como este factor del juego está siempre presente en el desarrollo del sujeto, con una simple competencia entre quién lanza la pelota más fuerte hasta quién domina mejor un balón.

Alea = azar: este tipo de juego, es el polo opuesto del Agon, ya que en este el resultado no depende de la misma persona, aquí el que decide es el destino y cuando el juego es entre adversarios el victorioso el quien tiene más suerte, en estos juegos podemos encontrar el parqués, los dados, las ruletas y en algunos juegos como el Uno o las cartas que primero se comienza con el alea, pero con el tiempo el ganar depende de las destrezas del jugador. La alea es propia del ser humano, ningún otro ser en el planeta la tiene.

Mimicry = simulacro: este tipo de juego consiste en que el sujeto se cree y quiere hacer creer que es otro personaje de lo que normalmente es, la idea es cambiar de apariencia, colocándose una máscara, un disfraz o pintándose servirá para

ello, tal vez es por esto que el teatro lleva consigo mucha carga lúdica, que según Caillois no tiene nada que ver con la alea pero sí con el Agon ya que todo Agon es un espectáculo y este en lo Mimicry busca hacer reconocer al sujeto con el personaje que se está representando, es por ello que tiene todas las características de un juego puro: libertad, suspensión de la ritualidad del espacio y tiempos delimitados.

lilix = vértigo: este tipo de juego busca romper con toda estabilidad perceptiva del sujeto, donde el vértigo y el riesgo se toman como una recompensa, un ejemplo de ello, es cuando los niños buscan marearse con las Tazas de té en los parques electrónicos, quienes a propósito hicieron que este factor de vértigo aumentara y gustara más, los adultos juegan a cosas más peligrosas, saltos de más de 10 metros de altura, carreras con autos, en otras palabras el lilix no acepta que el sujeto tenga límites.

Esperamos que las anteriores líneas hayan servido para contextualizar un poco sobre el juego, que como concepto es más complejo de lo que parece. El videojuego, entonces ¿es un juego? la respuesta es sí, porque el sujeto se siente identificado con este y es libre de jugarlo cuando quiera y con quien quiera, puede ser que el espacio lo delimite, pero en cuanto al tiempo lo acorta y lo alarga, en estos la práctica hace al maestro, por ello la incertidumbre existe, y todo videojuego es una muestra ficticia de la realidad. El sujeto también conoce y descubre el placer de hacer las cosas y a estar con los otros. Que como juguete electrónico sirve para jugar, es por ello que éste también propicia el desarrollo de

la creatividad, la solución de problemas, del lenguaje y papeles sociales, aquí lo físico, cognitivo y social se mueve, sea para bien o para mal, que como habíamos dicho antes, todo depende del tipo de videojuego.

Por ello podemos decir que el videojuego con juego tiene gran función educativa, que a propósito es el objetivo de este proyecto, éste genera el desarrollo de capacidades: motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, con el fin de propiciar actitudes en el sujeto de observación, exploración y propositivas sobre lo que le rodea, entonces, el videojuego se convierte en uno de los procesos que necesita el sujeto para configurar su realidad, conociendo su entorno, el otro y construyendo su propia personalidad. Para dar una idea más certera del videojuego como juego, se hará necesario encasillarlo en algún tipo de juego desde Piaget, Rüssel y Caillois:

Meter al videojuego en alguna categoría, encuentra su primer problema en Piaget, ya que este perfectamente es un juego de reglas simples y complejas, pero que en la actualidad es manejado por niños de 3 años, una etapa en la cual no se considera el manejo de este tipo juegos, entonces, esto quiere decir que los planteamientos de Piaget podrían estar erróneos en este sentido, o que cada vez los niños manejan estos aparatos casi como manejar una cuchara, o podría ser que la humanidad cada vez es más inteligente y dispuesta a nuevas tecnologías, pero también se tendría que considerar el momento histórico de los planteamientos ya que no están contextualizados al siglo XXI.

Tal vez Rüssel y Caillois se acercan más a nuestros tiempos por no encasillar los tipos de juegos en una edad en específica. Desde Rüssel vemos otro inconveniente ya que el videojuego ocupa todas las categorías que propone, al parecer, en un solo juego de video se desarrollan todas ¿cómo?, tomare como ejemplo el juego de video de este trabajo, el In The Groove (en adelante ITG), este es un juego de baile que tiene como control una plataforma donde el jugador tiene que oprimir unas flechas puestas en el piso al ritmo de una canción. El ITG en el juego configurativo, existe un espacio para generar el ritmo de la canción y con ello se le da forma al propio juego; en el juego de entrega, el sujeto siempre está dispuesto a superar los niveles de cada canción, teniendo en cuenta que está al espacio público a la vista de todos, que entre cosas, eso es lo que gusta, ser reconocido por el otro; el juego de representación de personajes, que aunque en este juego de video no se ve tan preciso como en otros, pero aun así lo podemos observar cuando el jugador, es avanzado y utiliza la forma Freestyle para hacerse reconocer, éste crea una especie de coreografía según la canción, asimilando el papel de raperos, de Break Dance, de robots, entre otras; y por último el juego reglado, se encuentra en la misma razón del juego de video, para conseguir el objetivo, que es durar en una canción oprimiendo un mínimo de flechas, se necesita estar configurado desde unas reglas, tales como, nivel de dificultad, forma de las flechas, velocidad del ritmo, si se utilizan saltos o figuras, entre otras, y estas a su vez pueden ser manipuladas, según el jugador o jugadores.

Es Caillois (1986) quien le apunta de forma certera al tipo de juego en donde se encasilla el videojuego: el videojuego es de tipo Ludus, ya que la diversión, la libre improvisación y despreocupada plenitud, son llevadas desde reglas concretas tal vez arbitrarias pero organizativas, que buscan un resultado en general. Este juego Ludus se manifiesta desde su Agon, cuando reto a otro jugador en una misma dificultad o a nivel personal llevar una marca o un record; desde su Alea, cuando coloco la opción de que la misma maquina escoja la canción; desde su Mimicry, según la canción la imitación como un nivel máximo, donde el jugador ha adquirido tanta destreza que es capaz de crear una coreografía a partir de los pasos que la canción le pide; y por último el Ilinx, se siente cuando el sujeto es visto por las personas que no están jugando, la observación así como da crédito así desmerita, es una sensación que acelera el corazón.

Como podemos ver el videojuego como un juego es posible, claro está, que no todos los juegos video son buenos para desarrollar el sinfín de capacidades que desarrolla un juego como tal, pero no todos los juegos son buenos y no todos ellos desarrollan las capacidades en completo ¿y eso porque no le puede pasar al juego de video? ahora entendiéndolo como juego, solo queda humanizarlo para que pueda dar respuesta a la propuesta de este trabajo: generar una propuesta para incluir los videojuegos de la forma más adecuada al aula desde la clase de educación física.

### **2.2.3.1. El videojuego como juguete**

Sabemos que existen muchos juegos que no necesitan un material u objeto para desarrollarse, y no por ello podemos desmeritar el papel que cumple el juguete como objeto lúdico y soporte del mismo juego. Según el DRAE juguete es: objeto atractivo con que se divierten los niños, pero más allá de eso qué hay, si han servido no solamente para niños si no para adultos, que son entretenimiento, distracción, diversión, entre otras, tal vez sea por esto que los juguetes hoy en día forman un elemento importante en el mercado, siendo creado para estimular algo en el sujeto.

El juguete como estímulo, quiere decir que a través de este se descarga lo cultural, una ideología, hasta tiende a formar la mente del sujeto, un juguete no es peligroso pero si de cuidado. Un bebé utiliza el juguete o crea su propio juguete para aprender del entorno, mundo real, que a través del tiempo necesitará un juguete que lo saque de esa realidad que ha concebido, parece ser ésta una paradoja guiada al mundo artificial, que lo lleva a otros contextos no vividos, irrealistas o poco comunes.

El juguete del videojuego, es eso, un legado cultural, que genera costumbres y valores, intentando integrar cada vez a niño a un mundo de adultos, por tanto, existen también diferentes clases de juguetes, cada uno de estos con una intención clara, divertir educando. Desde Borja (citado en López, 2010) se considera un universo de objetos lúdicos a los que llamamos juguetes y estos los podemos clasificar en tres niveles:



El primero de ellos lo llama el “juguete-creado por niños y niñas a partir de elementos sencillos”: volver un esfero, avión; el segundo de ellos “juguete instrumento”: es un objeto simple con una figura determinada, en ellos encontramos los aros, lazos, conos, entre otros; el tercero tipo de juguete lo nombra como “Juguete-producto industrial terminado”: es aquel objeto tecnológico que busca llamar la atención a través de su estética y geometría, las imágenes son llamativas por ello encantan a los niños, como ejemplo los videojuegos.

López (2010, p. 34) habla sobre los requisitos que debe tener un buen juguete desde el Instituto Internacional para la promoción del Buen Juguete, estos son: calidad de material, calidad de la forma y calidad educativa o adaptación a las necesidades del niño. El videojuego es un juguete de calidad, porque estimula y diversifica las capacidades del jugador, quien se divierte y es feliz, además porque lo invita a entrar a un mundo cada vez más complejo. El éxito del videojuego depende del mismo contenido, es decir, sobre lo que invite a hacer, también obedece al tiempo que se le dedica, pues esto puede llevar rápidamente a la caída por convertirse en un vicio; a través de su fantasía se configuran distintas formas para lograr lo deseado, pero siempre y cuando el sujeto haga la mayor parte del trabajo.

#### **2.2.3.2. El potencial humano del videojuego In The Groove**

La intención de este apartado es hacer un listado de los beneficios del videojuego que llamamos ITG desde el sentido de la MH, en las

dimensiones del sujeto: lo físico, lo cognitivo, lo social y lo emocional. Es por tanto que queda en manos abiertas y según el criterio de los lectores, para considerar el videojuego como una potencia en bruto, que no se debe dejar desperdiciar.

El ITG es un juego de video de tipo simulación de baile que necesita una plataforma sentada al piso (alfombra de baile) en la cual existen cuatro flechas, cada una en diferente dirección, izquierda, derecha, arriba y abajo. El objetivo de este tipo de juego de video consiste en oprimir un mínimo de flechas sugeridas, según el ritmo y nivel de la canción, es aquí cuando las destrezas del campeón son las que determinan el éxito del juego, que con el tiempo de volverán en capacidades, que a propósito dependiendo el juego de video serán diferentes, pasando lo aprendido de lo virtual a la realidad. (ver cuadro 4).

Desde el cuadro cuatro hacemos un acercamiento a los aspectos que puede brindar, desarrollar o construir el videojuego, que por lo visto, tiene una tarea bastante grande y difícil, es por ello que llama la atención. Se reconocer que se necesita tiempo y dedicación para lograr todo lo especificado en el cuadro, pero con perseverancia y generando un videojuego humanizado es el primer paso a tomar para dar respuesta a lo que se pretende.

**Cuadro 4**

**El videojuego como potencial educativo: aspectos dados y por mejorar.**

<b>ASPECTOS QUE MEJORA EL ITG DESDE EL ENFOQUE DE LA MOTRICIDAD HUMANA</b>				
	<b>DESARROLLO FÍSICO</b>	<b>DESARROLLO COGNITIVO</b>	<b>DESARROLLO SOCIAL</b>	<b>DESARROLLO EMOCIONAL</b>
Aspectos que ya son un hecho	Equilibrio Coordinación motora Coordinación visopédica Dominio de los sentidos Discriminación de los sentidos Mejor estado físico	Mejora la atención, la memoria, la imaginación y la creatividad  Ayuda a discriminar entre fantasía y realidad  Elabora la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto  Aprendizaje gracias al otro	Cooperación  Respeto  Confianza al otro  Creación de grupo social real  Las conductas agresivas y pasivas ya no tiene cabida  Se acepta al otro como es  Facilita la resolución de conflictos	Confianza en sí mismo  Desarrollo de la subjetividad  Genera placer por el logro  Se controla la ansiedad  Ayuda a discernir patrones de identificación sexual  Ayuda a vivir la vida con humor  Ser feliz
Aspectos que se mejoran con el videojuego humanizado	Expresión corporal  Ser más activo	Lleva a pensamientos científicos y matemáticos  Mejora el sentido de humanidad  Lleva al pensamiento complejo  Se utiliza la creatividad colectiva  Interés por la investigación	Identidad cultural e histórica  Generación de espacios de dialogo  Querer un mundo mejor  Ser comprometido  Ser que ama su hogar  Ser comunicado y comunicador  Ser extrovertido  Ser solidario	Autónomo  Genera placer por lo difícil  Ser sencillo  Ser sensible  Ser con sentimientos  Ser aventurero  Ser sin límites: reconociendo sus fortalezas y debilidades  Ser sin miedos  Ser que aprovecha las experiencias  Ser sincero  Ser crítico y propositivo

**Nota.** Los aspectos se consideraron desde el juego, el videojuego y lo que busca mejorar la Motricidad Humana.

Los aspectos que mejora el ITG desde el enfoque de la MH, tienen dos momentos, el primero de ellos son los aspectos que ya son un hecho, es decir, aquellos aspectos que fácilmente se pueden dar en el uso de este, el segundo momento lo encontramos en los aspectos que pretende esta propuesta, los segundos aspectos necesitan de un enfoque más profundo, ¿cómo? se consiguen desde el aula, desde la educación y obviamente desde la interacción estudiante-docente, desde este momento se reconoce que lo anterior pasa debido a que estos aspectos no están consolidados o no se consideran aun, como un objetivo rescatable de los videojuego, es tal vez por ello, que se tarde un poco más en su obtención.

Cada momento tiene las cuatro dimensiones más relevantes del ser humano, el desarrollo físico, el desarrollo cognitivo, el desarrollo social y el desarrollo emocional. Analizando cada dimensión desde el ITG en la MH podemos rescatar que son muchos los aspectos que se fortalecen, es por ello que es un potencial en bruto para la educación. Al momento de humanizarlo se genera otra inquietud, ya que la MH ataca más a la dimensión emocional del sujeto, desde esta perspectiva son muchos aspectos que se desarrollan y tienen que desarrollarse, por tanto, parece ser que lo emocional es una parte importante para humanizar la educación, otro punto de curiosidad, se muestra que al momento de humanizar la misma clase de EF, el desarrollo físico parece ser lo que menos importa: esto se puede tomar como una preocupación para la misma clase, es más haría caer todo intento por utilizar la MH como tendencia o en otras

circunstancias, esta sería mejor una rama de la política, de la antropología o de todas las ciencias sociales en general, pero, tenemos la respuesta ¡Es a través del movimiento que el ser humano expresa toda su humanidad!

¿Y, el que no puede moverse, no tiene humanidad? Es un punto en contra de la MH, siento esta una pregunta interesante, pero no de importancia, por el momento, para este trabajo.

## **2.3. Enfoque Pedagógico**

### **2.3.1. Concepto de Currículo**

Entrar a concebir un concepto de currículo, es tal vez una tarea demasiado arriesgada, ya que desde que apareció, han existido muchísimos autores que han intentado dar su propuesta como currículo y hasta nuestra época no se ha podido llegar a un mutuo acuerdo, por ello se encuentra en un problema epistemológico. Lo que si se puede dar por sentado, desde 1924 el currículo ha sido un intento por relacionar la teoría con la práctica, de acuerdo a su momento histórico, esta podría ser una explicación del porque no hay un término fijo, ya que así como avanza la sociedad así mismo avanza el currículo.

La idea es retomar a Lafrancesco (2005), quien hace un recuento de lo que ha pasado década tras década en la construcción del concepto de currículo y por último dar la idea de lo que Gimeno Sacristán reflexiona sobre el tema; también se tomará a Malagón (2004) quien menciona los autores más importantes pero

además de ello realiza una descripción de los momentos, enfoques y perspectivas de este.

### Cuadro 5

#### La Historia del Currículo por Lafrancesco

Década	Autores	Tendencias
De los 50	- Sailor y Alexander (1954)	Clasificar los resultados escolares
	- Smith, Stanley y Shores (1957)	Disciplinar la escuela y los escolares, desde el pensamiento y el trabajo grupal
De los 60	- Kearney y Cook (1960)	Aprendizaje guiado
	- Dottrens (1962)	Programación escolar
	- Johnson (1967)	Guía educativa y de enseñanza
De los 70	- Taba (1973)	Preparación cultural
	- Rule (1974)	Experiencias escolares y de aprendizaje
	- King (1976)	Psicopedagogía escolar
	- Beauchamp (1977)	Planeación Institucional
	- Glazman y de Ibarrola (1978)	Objetivos, unidades y dominios de aprendizaje
	- Yung (1979)	Distribución social del conocimiento
De los 80	- Berstein (1980)	Conocimiento educativo considerado publico
	- Acuña (1980)	Adaptación social
	- Glazman y Figueroa (1980)	
	- Díaz-Barriga (1981)	
	- Helibner (1981)	Acceso al conocimiento
	- Mc Neil (1983)	
	- Arredondo (1981)	Contexto, fines y objetivos educativos, recursos y medios para lograrlos
	- Schuber (1985)	Materias, actividades, tareas, conocimientos, valores y actividades a desarrollar
- Whitty (1986)	Respuesta a valores y creencias sociales	
- Apple (1986)	Selección, organización y evaluación de conocimiento	

	- Grundy (1987)	Organización de prácticas evaluativas
	- Sarramona (1987)	Programación de actividades socialmente aceptadas
	- Arnaz (1989)	Plan institucional de enseñanza-aprendizaje
De los 90	- Sacristán (1991)	Conjunto temático abordable interdisciplinariamente
	- J. Tormes (1992)	Lo explícito (intenciones, normas, contenidos) y lo oculto (valores, actitudes, conocimientos y destrezas) que se enseñan y se aprenden
	- Lundken (1992)	Fines, contenidos, destrezas y métodos de la enseñanza
Siglo XXI comienzos	- Lafrancesco (1998)	Principios, propósitos, y procesos de formación integral y social y medios para lograrla

**Nota.** Fuente: Lafrancesco, G. (2005). *Nuevos fundamentos para la transformación del currículo: a propósito de los estándares*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, p. 18.

Los conceptos han sido variados (ver cuadro 5) y criticados, pero todos, siempre han intentado dar una respuesta y organizar la problemática educativa de su época. El currículo se ha centrado desde las asignaturas, desde las experiencias y se ha visto como un sistema, como la praxis educativa y como disciplina aplicada a la educación. Es por ello que existen diferentes perspectivas de tomar el currículo: la humanista, ser más integral; la técnica y eficientista, objetivos en condición al capital; la social y práctica, posibilidades a través de la crítica y acciones intencionalizadas; la crítica contestataria, discurso contrahegemónico y sin intenciones ocultas en la educación; y por último la crítica alternativa, puente entre teoría y práctica.

La construcción del concepto se retomará desde la perspectiva humanista, son Rousseau, John Dewey y Carl Rogers quienes construyen una idea de currículo que día tras día se construye y se diseña para estar en contexto y generar lo que

anteriormente mencionábamos como ser más humano. Se considera a los siguientes autores como ejemplos en cuanto a currículo, ya que lo sacan del ámbito educativo y consideran la cultura en general como un determinante:

Desde Lafrancesco (2004: 26), currículo es: un conjunto de

- a) Los principios, antropológicos, axiológicos, formativos científicos, epistemológicos, metodológicos, sociológicos, psicopedagógicos, didácticos, administrativos y evaluativos, que inspiran los propósitos y procesos de formación integral (individual y sociocultural) de los educandos en un Proyecto Educativo Institucional que responda a las necesidades de la comunidad entornal, y
- b) los medios de que se vale para –desde estos principios- lograr la formación integral de los educandos, entre ellos: la gestión estratégica y estructura organizacional escolar, los planes de estudio, los programas y contenidos de la enseñanza, la estrategias didácticas y las metodologías para facilitar los procesos de aprendizaje, los espacios y tiempos para la animación escolar y el desarrollo de los procesos de formación de las dimensiones espiritual, cognitiva, socioafectiva –psico -biológica y expresiva- comunicativa, los proyectos uni-, multi, trans e interdisciplinarios- que favorecen el desarrollo intelectual y sociocultural, los criterios e indicadores evaluativos a todo proceso-proyecto-actividad-resultado, los agentes educativos que intervienen como estamentos de la



comunidad escolar-educativa-eclesial-local-regional, los contextos endógenos y exógenos situacionales, los recursos locativos-materiales-instrumentales y de apoyo docente y los procesos y métodos de rediseño a todo nivel, para hacer que los medios (desglosados en b), permitan lograr los principios (anotados en a) en el proceso de formación integral de los educandos y con ella facilitar el liderazgo transformador que permita dar respuesta al entorno sociocultural.

Parafraseando a Gimeno Sacristán (citado en Malagón, 2004): currículo es la expresión de la función socializadora de la escuela y la configura como hecho cultural, que como instrumento ayuda a comprender la práctica pedagógica, donde los contenidos, finalidades y mecanismos de desarrollo curricular están diseñados para que el docente las ponga en acción, debido a esto la organización, los componentes y determinantes: pedagogías, políticas, prácticas administrativas, producción de diversos materiales y control sobre el sistema escolar dependen de la intención de la educación.

Es por tanto, que el currículo es: un sistema complejo y estructurado que da razón de la intención educativa como problema social, y tiene como base fundamental el ser humano, donde el saber y el aprendizaje cultural es coordinado por los contenidos, los objetivos y la evaluación, estos a su vez, dan cuenta de la formación personal tanto del docente como del educando, donde la experiencia de los dos envuelve la intención y la vuelve significativa, es el sujeto

quien ayuda a generarla y no los objetivos como tal, las competencias, la responsabilidad, las potencialidades, la enseñanza, el aprendizaje, la comunicación, la expresión, la opinión, la crítica, son elementos que dependen de la estrategia que se utilice en la relación escuela-educando-docente para conseguirlos, en la libertad de expresión.

### **2.3.2. Modelo cognitivo**

Piaget, sin lugar a duda fue quien inició lo que hoy conocemos como Modelo Cognitivo, en su momento llevaba consigo un enfoque psicológico, que con el tiempo se llevó a los campos de la pedagogía. Es Piaget y su psicología evolutiva quien da cuenta de los cambios del sujeto que son producto de la adquisición del conocimiento, entorno a su evolución psicológica y fisiológica, y como evolución es diferente en cada etapa de desarrollo: al nacer hasta morir.

En la teoría piagetiana podemos encontrar tres núcleos básicos (Perales, 1992) que ayudan a entender un poco la intención al hablar de modelo cognitivo, teoría independiente de las etapas, teoría dependiente de las etapas y epistemología genética:

La teoría independiente de las etapas, por un lado habla de los mecanismos generales de conocimiento y por el otro, habla del cambio de estado cognitivo; en el primero de ellos, se refiere a los mecanismos que utiliza el sujeto para adquirir el conocimiento, estos serían, organización, adaptación, asimilación-acomodación, Piaget considera estos mecanismos como “propiedades del intelecto heredadas o innatas” (Perales, 1992: 174) que se utilizan para

interaccionar con el entorno; en la segunda etapa habla sobre el desarrollo cognitivo como un estado de equilibración, y su evolución depende de una desequilibración de los mecanismos asimilación-acomodación, cuando prevalece la asimilación genera un cambio, pero cuando predomina la acomodación produce algo, pero más inestable e inseguro, es por ello que si se pretende un desarrollo cognitivo favorable, es necesario entender que una información conocida por el sujeto no produce ningún cambio en este, pero una información muy desconocida tampoco lo hará, es por ello que hay que ser minuciosos al momento de escoger el tipo de información, Piaget las clasifica en alpha, beta y gamma, que según Carretero y Martín (1992) se organizan de acuerdo al conflicto que genere la información en el sujeto.

La teoría dependiente de las etapas trata el desarrollo por niveles, estadios, como se les quiera llamar, ya que en cada uno existe lo que Piaget llama una "lógica-matemática" diferente en cada momento, y estas a su vez tienen tres características (Perales, 1992), la primera de ellas habla cuando el conocimiento se adquiere en un orden invariable, la segunda, cuando son acumulativas, y el tercero y último, rescata que cada periodo tiene un subperiodo, quien prepara y construye estructuras y un periodo más adelante que las consolida. Estos niveles, que en líneas anteriores hemos mencionado, Piaget los categorizó como: inteligencia psico-motora, 0 a 2 años; preparación y organización de operaciones simples y complejas, 2 a 11 años; y la etapa de operaciones formales de 11 a 15 años. En esta parte quiere decir, que las operaciones mentales son un resultado que se ha dado a la evolución del sujeto, que se puede devolver para hallar un

mejor resultado pero no se puede adelantar si la persona no está preparada para ese desarrollo.

La epistemología genética es sin duda alguna el aporte más valioso de Piaget, ya que es un trabajo basado en los dos núcleos anteriores, los utilizó para generar la evolución histórica del conocimiento, a lo que llamo Epistemología Genética Como Psicología Evolutiva Aplicada, que según Perales (1992) a su tiempo se remontaron a tres enfoques: histórico-evolutivo de conceptos matemáticos y físicos, segundo, análisis y reinterpretación de núcleos epistémicos clásicos, y por último, la elaboración de un modelo estructural para la descripción de las interrelaciones entre las diversas ciencias.

Desde los anteriores núcleos podemos resaltar los aportes piagetianos al modelo pedagógico cognitivo, que no es más que pretender el desarrollo del sujeto como consecuencia del desarrollo cognitivo y la interacción con el entorno. Aunque esta teoría nace en argumentos psicológicos, estos sirvieron para dar paso a un movimiento bastante controversial a lo que venía sucediendo en la escuela tradicional, es aquí donde el estudiante toma un rol activo en su mismo desarrollo, él es quien desde esta perspectiva construye su conocimiento, y la educación y el docente son los orientadores de ese proceso.

Case o Pascual-Leone (citado en Perales, 1992) tomaron las ideas piagetianas y las pasaron al ámbito educativo, dejando en claro los aportes a la educación. Los postulados de Piaget abrieron un sin número de investigaciones en la escuela, uno de los métodos más utilizados son el “método clínico” tratándose del examen

psicológico individual, para determinar la deficiencia e insuficiencias del sujeto, que entre estudio y estudio ayudó a determinar que uno de los problemas de la educación está basado en la individualidad que genera.

Desde el anterior párrafo, se considera que en cuanto a la enseñanza, la teoría genera la necesidad de adaptar los contenidos y métodos de aprendizaje, según al nivel de desarrollo cognitivo de los mismos estudiantes, se piensa entonces, las habilidades que caracterizan su etapa para que progresivamente el aprendizaje pase a la etapa de operaciones mentales. En este punto la socialización de la enseñanza toma peso, se considera una oportunidad interesante que el estudiante comparta con el otro, para estar en un mundo más humano.

A nivel del aprendizaje, Perales (1992: 177) hace un encuentro entre “aprendizaje vs desarrollo cognitivo” basándose en algunos estudios experimentales sobre la teoría piagetiana: los estudios validan por el momento las estructuras cognitivas, las investigaciones que pretenden producir o acelerar el desarrollo cognitivo, fracasaron, pero si se demostró que la educación que intenta hacer eso, invita al estudiante a buscar más, que entre cosas, se vuelven investigaciones en contra de la teoría de Piaget, ya que él niega la aceleración cognitiva; se crea también el interrogante de ¿Cómo los sujetos adquieren el conocimiento? De aquí nacen las posturas ecológicas que tratan sobre el individuo y su entorno, un ejemplo es Bronfrenbrenner, con su teoría ecológica

de desarrollo, y por último estos estudios demostraron que aquello de equilibrio-desequilibrio-reequilibrio son elementos que explican el desarrollo cognitivo.

### **2.3.2.1. Enfoque constructivista y teoría de aprendizaje**

El modelo cognitivo que se empieza a instaurar en la pedagogía desde la postura constructivista rechaza toda idea que se venía instaurando en la escuela tradicional, es decir, ver al estudiante como un receptor o productor de los saberes que se consideran culturales, al igual, tampoco se acepta el desarrollo como una acumulación de aprendizajes, ya que estos dependen de la socialización acompañada de la individualización, para que el educando construya personalidad en torno al contexto social y cultural al que está instaurado. Como ejemplo, David Ausubel, es quien habla de forma correcta y concreta sobre este enfoque constructivista en el modelo cognitivo.

David Ausubel (Díaz-Barriga, 1999; Balderas, 2010) recomienda diferenciar los tipos de aprendizaje que ocurren en un salón de clase, para entender mejor el desarrollo cognitivo, proponiendo dos dimensiones: la primera se basa en la forma como se adquiere el aprendizaje, desde dos formas por “recepción” o por “descubrimiento” y la segunda sobre el aprendizaje que es incorporado a la estructura cognitiva, por “repetición” o por lo “significativo”.

Desde el anterior párrafo la escuela con modelo cognitivo constructivista, según Ausubel, debe moverse, las actividades dependerán de la interacción de estas dos dimensiones, un ejemplo de ello es el aprendizaje por:

recepción repetitiva, recepción significativa, descubrimiento repetitivo y por ultimo aprendizaje por descubrimiento significativo. Cabe resaltar que estas relaciones no se ven como un parámetro, solamente se ven como una sugerencia o posibilidad en la acción docente. La escuela y el docente desde esta perspectiva, deben considerar entonces, el cómo se provee al alumno los conocimientos y el cómo elabora y construye la información, es un juego de interacciones como posibilidades.

Ausubel considera que el aprendizaje por recepción, surge en etapas más avanzadas del desarrollo cognitivo, por llevar formas complejas y verbales, sirviendo como indicador de una “madurez cognitiva” (Díaz-Barriga y Hernández, 1999: 87) que en comparación a la primera infancia, el aprendizaje se relaciona por descubrimiento, desde un proceso inductivo de la experiencia empírica y concreta.

Desde lo anterior Díaz-Barriga piensa que las ideas de Ausubel son de importancia en el ámbito educativo, pero el error está en dejarlas a una etapa o estadio en el que se encuentra el sujeto, es desde esto que él propone que las dimensiones e interacciones se utilicen según la meta y opción educativa, y no por edad o estado de desarrollo del sujeto. En todo caso se puede decir que Ausubel, Díaz-Barriga (1999) y Balderas (2010), están de acuerdo en que sin importar la forma como se llegue al conocimiento, sin lugar a duda la forma más eficaz y gratificante es el aprendizaje significativo.

Es el aprendizaje significativo como teoría de aprendizaje es quien abrió una puerta al alumno, al profesor y a la escuela, para llenar su vida de experiencias significativas, sin importar si es por recepción o descubrimiento. En este sentido a lo repetitivo, por pretender ser memorístico, es a lo que más se le pugna, en comparación con el aprendizaje significativo posibilita la adquisición de grandes cuerpos de conocimiento y estos a su vez son integrados, coherentes, estables y lo mejor de todo, es que tienen sentido para el estudiante.

Para que la nueva información que se le está presentando al estudiante, sea asimilada y significativa, desde Ausubel (Díaz-Barriga, 1999) se deben cumplir unas condiciones favorables: es decir, que el conocimiento debe relacionarse de modo sustancial y no arbitrario con lo que el estudiante ya sabe y posee, pero todo depende de la misma disposición de este, según su motivación y actitud frente al tema y sobre estos la naturaleza de los materiales o contenidos que se utilicen.

En cuanto a los materiales y contenidos, estos deben ser bien analizados, para que en su utilización tengan un significado lógico potencial para el estudiante, de lo contrario se producirá un aprendizaje rutinario, memorístico que a la larga desaparecerá por no tener un valor en la misma vida del sujeto. El aprendizaje significativo se utiliza para que el estudiante retenga la información más constante y fácil, el núcleo del asunto, es elegir el



tipo de material y contenido para que sean de importancia y sobre todo sea considerado como agradable y asequible.

En conclusión, el aprendizaje significativo como teoría de aprendizaje necesita que la interacción estudiante-docente sea activa: el primero de ellos tiene una estructura cognitiva particular, es decir, es único, que por ende el conocimiento no entra igual entre uno al otro, que tiene su propia ideología, que tiene una capacidad intelectual, que parte de conocimientos previos, así sean limitados, que pueden ser desarrollados a su mayor complejidad, pero todo dependerá de las experiencias que son gratificantes y enriquecedoras o en otras palabras depende si las experiencias son significativas para el estudiante; y el segundo de ellos, es quien permite que el estudiante aprenda, por lo tanto este debe estar dispuesto, capacitado y motivado para enseñar significativamente, de lo contrario creará una barrera entre en educando y el conocimiento.

Las ideas de David Ausubel aproximan a lo que pretende el enfoque constructivista en el modelo cognitivo, pero también hay que reconocer, que otros autores han generado propuestas, didácticas, críticas y metodologías sobre el tema a tratar, con ejemplo, Vygotski y su teoría sobre psicología cognitiva o Jerome Bruner, con su aprendizaje por descubrimiento. En todo caso, este enfoque le apunta a resolver la pregunta ¿cómo los seres humanos generan, forman o construyen conocimiento? De esta manera el

aprendizaje para la escuela es lo primordial, donde el mismo educando es el protagonista y constructor de su propio conocimiento.

Gloria Balderas (2010), en su trabajo sobre el constructivismo, nos recuerda que tal vez generar una explicación concreta sobre este, es un problema, debido a que muchos autores han expuesto sus ideas, que por ende no se ha podido conceptualizar lo propio de constructivismo. En este mismo trabajo ella retoma a Carretero, Klingler, Vadillo, Woolfolk, Bruning, Schraw y Ronning, para generar una aproximación al concepto: encontró que unos lo toman como un paradigma, como una postura o como una idea, pero sin importar las ideas de los autores, algo en lo que si están de acuerdo, es el papel de estudiante, este construye y reconstruye su aprendizaje.

Desde el anterior párrafo, se rescata el papel del estudiante, en un rol activo, quien utiliza lo que a construido para generar algo más complejo y avanzado, pero no por ello hay que desconocer el papel de los otros, más exactamente la escuela y el docente, ya que estos, desde palabras de Balderas deben ser mediadores, entre el estudiante y el conocimiento, que ha propósito en modo personal, la palabra “mediador” no se tendrá en cuenta en este trabajo, ya que este utiliza lo que el docente cree pertinente para llegar, pero no se tiene en cuenta lo que el estudiante cree pertinente para llegar a ese conocimiento, en este PCP el papel del docente será orientador.

Las características del constructivismo en la educación (Balderas, 2010) serían las siguientes: cada persona es única, que tiene unas experiencias previas que se pueden utilizar para generar nuevas construcciones mentales; estas construcciones se llevan a cabo cuando se interactúa con el objeto de conocimiento, cuando interacciona con los otros, y cuando es significativo para el mismo sujeto; el rol del estudiante es activo, él es quien le da sentido a la información que recibe; aprendemos cuando tenemos la capacidad de generar una representación personal de la realidad o contenido que se pretenda; y por último Coll (citado en Balderas, 2010, p. 55) menciona que el conocimiento previo del sujeto en términos del constructivismo es entendido como esquema de conocimiento.

Como se puede ver este enfoque es muy llamativo en la manera de abordar el conocimiento de forma no arbitraria sino constructiva entre los actores educativos, de esta manera se puede decir que tal razón ha hecho que muchos colegios de Colombia organicen su Proyecto Educativo Institucional (en adelante PEI) basado desde el constructivismo, pero que al final de cuentas es solo una postura que en la realidad no se vive, ni siquiera se siente. Hablar de constructivismo parece una utopía, ya que no está presente en la práctica, parece ser que primero falta compromiso de la escuela, del docente y el mismo alumno para generar un cambio y segundo a los PEI regidos sobre este enfoque, no están contextualizados, no son coherentes, no son precisos y mucho menos están articulados a la propia necesidad del educando.

Carretero (citado en Balderas, 2010, p. 56) hace unas críticas al constructivismo que ayudan a considerar la puesta en acción de este: la relación entre desarrollo y aprendizaje, el docente cómo maneja esta cuestión; el carácter específico y no solo general del mismo conocimiento, es decir, que no solo se pretenda llegar a un conocimiento específico, ya que lo que quiere aprender el estudiante también es importante; que la interacción del conocimiento cotidiano y el conocimiento académico estén íntimamente ligados, en la escuela no se hace; y otras críticas que son un poco más relevantes.

En todo caso y de acuerdo a las críticas que se ciñen al constructivismo, la idea de este proyecto es tomar estos postulados, ya que a modo personal ofrecen una manera enriquecedora de ver el aprendizaje y la enseñanza, además porque es una invitación a enseñar con significado, que como docente verifique metodologías para que el estudiante le dé sentido y utilidad a lo que hace, como sabemos lo significativo es más productivo y sobre todo a generar esa disposición por aprender y descubrir un mundo cada vez más complejo y eficaz, en otras palabras, hacer un mundo más feliz.

#### **2.3.2.2. Modelo didáctico ABP**

A estas alturas ya tenemos una aproximación sobre lo que pretende el modelo cognitivo con enfoque constructivista, desde estas ideas la forma como se traerán a la práctica es con el modelo didáctico de Aprendizaje

Basado en Problemas (en adelante ABP), ya que se encuentra respaldado bajo las teorías cognitivas, cuyos postulados, permiten la participación activa y responsable de los involucrados (ver cuadro 6), donde, por un lado hacen que la motricidad humana tenga un mejor desarrollo y por el otro porque es una forma de generar conocimiento significativo, siendo una de las cosas que pretende este trabajo.

**Cuadro 6**

**Papel del estudiante y el docente en el ABP**

ESTUDIANTE	DOCENTE
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Es un ser activo.</li> <li>-Asume la responsabilidad de su aprendizaje.</li> <li>-Trabaja en equipo y gestiona los problemas que surjan.</li> <li>-Tiene actitud receptiva frente al intercambio de ideas con sus compañeros.</li> <li>-Es comprometido ante la tarea.</li> <li>-Comparte información y aprende de los demás.</li> <li>-Es autónomo en su aprendizaje: busca información, la contrasta, la comprende, la aplica, entre otras</li> <li>-Pide ayuda y orientación cuando lo necesita.</li> <li>-Dispone de las herramientas necesarias para planificar, controlar y evaluar los pasos que lleva a cabo en su aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Da el papel protagonista al estudiante.</li> <li>-Es consciente de los logros que consigue sus estudiantes.</li> <li>-Es un orientador o guía que está presente cuando se le necesite y ofrece información de igual manera.</li> <li>-Le ofrece al estudiante diversas oportunidades de aprendizaje.</li> <li>-Ayuda a que sus educandos piensen críticamente, orientando sus reflexiones y formulando cuestiones importantes.</li> <li>-Realiza sesiones de tutoría con los estudiantes.</li> <li>-Tiene actitud de enseñar significativamente, con ello se interesa en el éxito del estudiante.</li> <li>-Siempre debe clarificar las metas del aprendizaje.</li> <li>-Motiva a los estudiantes.</li> </ul>

**Nota.** Fuente: Servicio de Innovación Educativa. (2008). Aprendizaje basado en problemas: Guías rápidas sobre nuevas metodologías. Madrid, Universidad Politécnica de Madrid. Y las deducciones de los demás textos.

El ABP es una propuesta didáctica que está basada en el aprendizaje, la investigación y la reflexión que se puede lograr en un estudiante, se ha visto más en el espacio de educación superior que en la escuela, un ejemplo de lo anterior, como su mayor exponente el Tecnológico de Monterrey (Balderas, 2010), luego la Universidad de Murcia (2007) y la Universidad

Politécnica de Madrid (2008) (en adelante UPM), quienes se han encargado de sustentar esta propuesta didáctica en la educación.

La UPM, nos hace reconocer que este tipo de didácticas busca simplemente cambiar un poco los esquemas tradicionales en que se encuentra la escuela, si antes el docente impartía un conocimiento y el estudiante lo memorizaba a través de una actividad, en esta propuesta el estudiante aprende solucionando un problema de la vida real o ficticia. La UPM cita a algunos autores para entender las vías que utiliza esta didáctica para adquirir conocimiento:

- Barrows: el ABP es un método de aprendizaje que utiliza el problema como medio para adquirir nuevos conocimientos, donde el estudiante es el protagonista principal.
  
- Prieto, Benito y Cruz: el ABP como una estrategia flexible y eficaz, que parte de lo que hacen los estudiantes para mejorar su calidad de aprendizaje, invitándolo a desarrollar y a trabajar en: resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo en equipo, habilidades comunicativas, desarrollo de habilidades y valores, identificación de problemas de su contexto, la conciencia del propio aprendizaje, la planificación de estrategias que se van a utilizar para aprender, pensamiento crítico, aprendizaje autodirigido, habilidades de evaluación y autoevaluación, razonamiento eficaz, la creatividad, y por último el aprendizaje permanente.

Desde Balderas (2010) podemos identificar a estos autores:

- Torp y Sage: el ABP como una experiencia pedagógica que se organiza para investigar y resolver problemas en un mundo real.
- Díaz-Barriga: plantea que esta estrategia pedagógica plantea una situación problema que se construye, se analiza y se soluciona como un foco central de la experiencia.

En todo caso, el rol del estudiante es activo y el docente es quien orienta ese aprendizaje, las características (UPM, 2008, p. 6) principales serían las siguientes:

- Es una metodología centrada en el alumno y su aprendizaje, que se consigue a través del trabajo autónomo y grupal para lograr los objetivos planteados en un tiempo previsto.
- Los trabajos en equipo deben oscilar entre 5 y 8 para que los conflictos sean resueltos eficazmente, y cada uno de ellos debe tener un papel importante en el grupo, por ello se juega el compromiso hacia el propio aprendizaje y hacia el mismo grupo de trabajo.
- La metodología ayuda a que en un solo problema se relacionen varias materias, interdisciplinaridad, ayudando a que el estudiante entienda de manera coherente lo que aprende en la escuela.

- El ABP puede utilizarse, tanto en una asignatura, un proyecto escolar y hasta en el mismo currículo.

Por su parte, Gloria Balderas (2010) en su trabajo de maestría adiciona unas características más al ABP:

- Los conocimientos se introducen de manera directa y se relacionan con el problema.
- Le brinda la posibilidad al estudiante de aprender lo que le gusta.
- El docente es un orientador o guía y no como el centro del proceso.
- El aprendizaje es vivencial, porque se solucionan problemas desde el entorno y para el entorno.
- La evaluación es continua.

En este trabajo se pretende generar una propuesta para introducir de una manera pertinente el videojuego a la escuela desde la Educación Física (en adelante EF), es desde esta propuesta que se utilizará el ABP como estrategia o metodología didáctica para introducir al estudiante a los videojuegos de una manera que permita que su papel sea activo, que por ende, sin lugar a duda, la motricidad humana se traerá consigo. Desde la UPM, antes de su puesta en marcha, se debe considerar: primero los conocimientos con los que cuenta el educando, si son suficientes y si les ayudará a construir los nuevos aprendizajes que se pretenden, y por



segundo, si el contexto y el entorno favorecen al trabajo autónomo y grupal. Desde las anteriores premisas ya podremos planificar la propuesta basada en el ABP.

➤ El siguiente paso es seleccionar los objetivos que pretende la asignatura a desarrollar, que en este caso están relacionados a ver el videojuego como una potencia en el desarrollo de la motricidad humana.

➤ Ahora se pasara a escoger la situación problema que es este caso es la construcción de un juguete, ya que desde el propósito anterior se puede llegar a que los estudiantes sean mejores humanos y piensen en un futuro con el otro, también se considera como problema por su complejidad, los aspectos que forma en el sujeto y el grado de interés que los jóvenes tienen hacia las tecnologías, y por último se escoge porque es lo suficientemente amplio como para generar en el estudiante el privilegio de la duda y la investigación, bien sea autónoma o grupal, pero no tan amplia como para generar un deseo de desmotivación frente al problema.

➤ El siguiente paso es orientar las reglas de la actividad y el trabajo en equipo, todo con el fin de que en el transcurso del proyecto una situación no entorpezca el mismo desarrollo de esta, en este trabajo, se utilizó como regla fundamental que en los grupos de trabajo cada uno tenía un papel importante para llegar al término de la misma construcción del juguete.

➤ Luego se establece un tiempo y se especifica, con el fin de incrementar el compromiso de los estudiantes, que a propósito en este

proyecto se había especificado un tiempo de 2 meses, pero su puesta en acción no se logró por el mismo trabajo de este, pero que en resumidas cuentas tampoco fue una excusa para que el alumno se desinteresara en lo que le correspondía.

➤ Y por último organizar las sesiones, que ayuden a resolver las preguntas e inquietudes que se presenten en el desarrollo del problema.

Para darle curso a la propuesta que se empieza a generar, existe una manera de acuerdo al ABP, que permite desarrollar y darle continuidad a las sesiones propuestas en el proyecto, como ejemplo tenemos a Morales y Landa (citados en Servicio de Innovación Educativa. 2008) quienes proponen este orden:

➤ Leer y analizar el escenario del problema.

➤ Realizar una lluvia de ideas.

➤ Hacer una lista con aquello que se conoce.

➤ Hacer una lista con aquello que no se conoce.

➤ Hacer una lista de aquello que se necesita hacer para resolver el problema.

➤ Definir el problema.

➤ Obtener información.

- Presentar resultados.

Por su parte Exley y Dennick (citados en Servicio de Innovación Educativa. 2008) proponen el siguiente orden para abordar una situación problema:

- Aclarar términos y conceptos.
- Definir los problemas.
- Analizar los problemas: preguntar, explicar, formular hipótesis, entre otros.
- Formular los resultados del aprendizaje esperado.
- Aprendizaje independiente centrado en resultados.
- Sintetizar y presentar la nueva información.

Balderas (2010, p.p. 77-88) ve el desarrollo de la clase o tema como unas fases o aspectos a tener en cuenta y son estos por su organización y claridad que se escogerán en este trabajo para desarrollarlo de una forma práctica, buscando que el estudiante, traiga a colación la motricidad humana que necesita para ser más humano:

- Presentación del problema.
- Diagnóstico de la Problemática.
- Construcción de hipótesis y de lo que falta por saber o conocer sobre el problema.

- Búsqueda, selección y socialización de la información.
- Establecimiento de propuestas de solución y selección de la(s) más viable(s).
- Elaboración del plan de acción.
- Implementación de las acciones planteadas.
- Elaboración del informe de lo aprendido (autoevaluación)

Presentación del problema: el primer paso de esta estrategia didáctica, es el planteamiento del problema y es a través de este se organiza todo el entorno del aprendizaje, estos deben ser abiertos y complejos, pero no tanto, que como lo habíamos mencionados antes, para que no produzcan un aburrimiento, desencanto o desmotivación del estudiante ante el problema, permitiéndole presentar diversas soluciones e invitando al trabajo en equipo. Los problemas pueden ser propuestos por el docente o escogidos por los estudiantes, es por ello, que si los educandos son los que eligen, el docente debe pasar una lista de opciones, basándose en lo que se pretende aprender y ellos elegirán un punto en mutuo acuerdo.

Las características de este problema, según el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (citados en Balderas. 2010, p.p. 78-79) y la Universidad Politécnica de Madrid en su libro “Metodologías de aprendizaje basado en problemas” (Romero y García-Sevilla, 2007: cap. 2) serían las siguientes: El problema debe ser de interés y motivación para los

estudiantes, relacionándolo con la vida cotidiana de este; debe estar orientado para que la información, así como es establecida con suposiciones, así mismo debe invitar a buscar la información más compleja y necesaria; La extensión y la complejidad es decisión del docente y este debe velar por su desarrollo fluido; y el problema debe generar la participación de todos, buscando que todos se expresen.

Diagnóstico del Problema: puesto el problema en tela de juicio, se procederá al segundo paso del ABP, para Balderas es en esta parte donde los estudiantes recogen y analizan datos para solucionar el problema, es aquí donde los estudiantes establecen lo que saben sobre el tema y lo que les hace falta saber para darle solución. En esta parte el trabajo de grupo empieza a generar ideas sobre lo que existe y lo que no, creando un encuentro de expresión, opiniones, críticas, creatividad, entre otras, este es el momento en el cual se conoce a uno mismo y a la forma de pensar de los otros, y necesariamente debe llevar al estudiante a salir del entorno estudiantil, debe tocar la familia, la comunidad y hasta la política si es posible.

En el diagnóstico se recomienda la lluvia de ideas, para organizar todo tipo de buenos y malos. Cuando el estudiante logra describir el problema, sin lugar a duda la comprensión de este mismo va a ser diferente a como se comenzó, desde aquí, otra cosa que se recomienda, releer nuevamente el resultado para preguntarse a modo macro, a dónde nos lleva y qué nos dice

el diagnóstico, en palabras de Sola (citado en Balderas. 2010, p. 81) desde este punto en adelante, para que en el ABP el aprendizaje sea profundo y significativo se necesitará del trabajo en equipo, por ello se recomienda que en los grupos cada participante cumpla un rol.

Construcción de hipótesis y de lo que hace falta por saber o conocer sobre el tema: la tercer parte, habla sobre todas aquellas preguntas u opiniones que confirman o niegan lo que se sabe y lo que no, aquí se miraran causas y consecuencias para generar hipótesis de solución, desde Sola (citado en Balderas. 2010, p. 83).

Desde este punto de vista del autor, en esta parte es “importante dar cabida a la creatividad, a intuiciones personales e incluso a corazonadas, al sentido común y a conjeturas audaces, así como a la consideración de todos los factores implicados y a las múltiples opciones posibles.”

Búsqueda, selección y socialización de la información: en este punto, el estudiante es el encargado de buscar y seleccionar lo que necesita saber, al hacer esto, los educandos tienen una manera más específica de interpretar la problemática a resolver, aquí él, aunque está en un grupo es consciente de su propio aprendizaje. Desde Sola (citado en Balderas. 2010) ella recomienda lo siguiente, para trabajar en la parte de búsqueda y seleccione de la información:

- Proponer a los educandos abordar y delimitar el tema delimitando el área de estudio.
- Brindar bibliografía que ayude a la solución.
- Fomentar la consulta de variadas fuentes: internet, libros, revistas, periódicos, entre otros.
- Advertir sobre la confiabilidad de las fuentes, ya que no todas tienen la verdad.
- Dejar en claro que la recopilación de la información debe ser analizada e interpretada y no solamente repetición.

En esta parte el rol del docente es de suma importancia, es quien ayuda a que la fluidez del trabajo sea la adecuada, siendo el orientador o guía del éxito de la actividad y del aprendizaje correcto. Este momento del ABP termina cuando ya se ha recolectado una información pertinente en los grupos y es socializada, delante de los demás grupos de trabajo, se coloca en tela de juicio el valor del compromiso.

Establecimiento de propuestas de solución y elección de las(s) más viable(s): en esta parte del trabajo los estudiantes empiezan a plantear soluciones basadas en la información obtenida, de aquí es importante que los datos recolectados hayan sido los pertinentes, una recomendación en esta parte es sugerir a los estudiantes revisar las ventajas y desventajas de la propuesta para que así puedan brindar una solución adecuada, es decir,

desde Gloria Balderas (2010) se pretende equilibrar las necesidades y los riesgos, para brindar la mejor solución.

En este punto es de gran importancia la socialización de las propuestas, ya que con ello los estudiantes se dan cuenta de la forma como los otros trabajaron y abordaron el tema, y sobre todo como proponen solucionarlo, todo con el fin de enriquecer un poco más la experiencia a la que están involucrados y tener en cuenta que existen otras maneras diferentes de abordar lo que se propuso.

Elaboración del plan de acción: en esta parte del ABP la idea es establecer la forma como se va a presentar las soluciones del problema, es el maestro encargado de proponer las pautas a seguir para que los alumnos las presenten, pero los estudiantes son los que deben proponer las acciones a seguir, los propósitos que intentan perseguir y más que nada los materiales que necesitaran. Desde lo anterior la construcción del juguete, en esta parte del desarrollo del ABP, los educandos son quienes generan una especie de boceto para saber medidas, materiales y herramientas a utilizar.

Implementación de las acciones planteadas: ya los estudiantes estarán listos para implementar lo que construyeron como propuestas y poner en marcha lo que pretenden hacer, es en este momento, casi que el más crucial ya que todas las fases anteriormente planteadas se empiezan a observar y la solución puede no ser la esperada, el estudiante coloca todas sus habilidades en la acción, para solamente llegar a un lugar, al éxito de su



propuesta. En este proyecto tal vez, los mismos tropezones en la acción nos harán replantear lo que se pasó por alto y en forma de competencia leal, se intentara ser mejor que el otro.

Elaboración del informe de lo aprendido (autoevaluación): Gloria Balderas (2010) expone de manera concreta que la evaluación en todo proceso de enseñanza-aprendizaje es importante y fundamental, pero que en le ABP es constante, es decir, se aplica de manera invariable en el mismo avance del estudiante, en la forma de abordar el problema, no solamente se utiliza en la forma conceptual que arrojan los educandos, sino sus habilidades, destrezas y actitudes que demuestran en todo el proceso.

En esta fase podemos rescatar dos formas importantes de evaluación: la primera de ellas es la evaluación por parte del profeso, que a propósito en este proyecto se tuvo en cuenta lo cualitativo del estudiante, y se puede llevar a cabo a través, de preguntas simples, de elaboración de informes, maneras de abordar los temas, creatividad, entusiasmo, las propuestas, los ánimos, la superación, entre otras, y viceversa, la evaluación de los estudiantes hacia el docente y hacia el mismo proyecto, la segunda forma, se trata sobre la evaluación del mismo estudiante, autoevaluación, se recomienda tener espacios de reflexión sobre lo realizado, tanto trabajo grupal como individual, de igual forma se da paso a una coevaluación quien fomenta la responsabilidad y autonomía de todos los involucrados Una propuesta de Torp y Sage (citados en Balderas. 2010, p. 88) trata sobre

elaborar en la última etapa del desarrollo del ABP un informe que haga reconocerle al mismo educando, la forma de pensar y reflexionar sobre su propio aprendizaje, esto a demás sirve para dejar una sensación a los estudiantes de que el proyecto se terminó e invitarlos a utilizar esta forma de ver los problemas y solucionarlos de una manera más adecuada.

### **2.3.3. Videojuegos, motricidad y educación**

La tarea de los videojuegos es amplia, compleja y aun controversial en el siglo XXI, entrar al aula con una propuesta que desnude lo verdadero del ser (su humanidad), es tal vez una hazaña que requiere de mucha atención, de tal modo que en el contexto educativo y sus actores no sean viciados por su mal uso, puede ser que el mismo videojuego remplace al docente y hasta este mismo no deje explorar otras alternativas de aprendizaje, pero entre cosa y cosa, es un fenómeno que entró a Colombia y no se va a cambiar, ya está instaurado y si la educación no está lista y preparada para afrontar, no solamente los videojuegos sino todas las nuevas tecnologías, indudablemente en algún momento ella quedara obsoleta, concurriendo a una crisis educativa.

Se pretende que a través de la motricidad humana se rescate y se eduque al sujeto, entorno a su papel como persona en este mundo, y desde esta perspectiva se necesitará una educación como derecho de todos y para todos, es decir, debe ser amplia, critica, propositiva, radical e investigativa, considerando el cuerpo desde lo físico, cognitivo, social, cultural, histórico, entre otros. Su clase debe ser contextualizada a las necesidades de su comunidad y

guiadas por la praxis, practica creadora, constructora de sentido, emancipadora y que construya sujetos no solamente individuales sino sociales. Es así como el profesor se vuelve un orientador y sugerente de prácticas que promueven la búsqueda y la experimentación.

Esta especie de objetivos se pueden desarrollar desde los videojuegos que han permitido que la deshumanización se viva en el presente siglo, desde juego, con estereotipos organizados según intereses. En ese sentido no solamente la Educación Física sino toda la Educación en totalidad debe tener presente: las problemáticas y las ventajas de este tipo de tecnologías; retomando los componentes del desarrollo humano y desde la Motricidad: el tiempo libre, la actividad, la creatividad, lo lúdico, espacios de encuentro, la vida, la conciencia, la armonía, la salud, la calidad de vida, la ética, entre otras (RIIMH, 2005).

Resumiendo:

Tomaremos la Educación Física como una Disciplina Humanística que tiene como objetivo de estudio el Movimiento que humaniza el sujeto, esto se fundamenta desde la Motricidad Humana para que desde la hominización dé paso a la humanización, donde las prácticas son orientadas al entendimiento del “yo” del “Otro” y del “Mundo” con el fin de edificar constantemente el proyecto de vida de sus actores, quienes se adaptan a los cambios culturales sin dejar de ser un “SER HUMANO”

Como ya lo habíamos mencionado el apartes anteriores, si tal vez nos remontamos a los siglos XX-XXI encontraríamos en el saber popular una

polémica derivada de los juegos de video, ya que se consideran como los responsables de una próxima generación con carácter esquizoide, violento y antisocial y como nos lo recuerda Estallo (1994) al tratar el cambio de creatividad y fantasía en estos, tienden a distorsionar la realidad, pero estando en contacto directo y seguido con el Videojuego. No obstante, lo anterior año tras año fue investigado, tornándose cada vez en favor de estos mismos, minimizando los tan temidos riesgos.

La idea no es atacar los videojuegos, el pensamiento esta guiado a rescatar su potencialidad y tomarlos como una fuente de aprendizaje significativo ¿Cómo puede ocurrir aquello? Tomándolo como un juguete donde el sujeto puede jugar e interaccionar con los otros y con el mundo, orientando las prácticas sobre éste hacia el descubrimiento de lo humano, pero todo ello es solo posible si la relación docente-estudiante (ver cuadro 6) es abierta, sincera y sobre todo con sentido de pertenencia hacia lo que somos y a lo que seremos.

### **3. MACROCURRÍCULO**

#### **3.1. Justificación.**

Entrar al aula con una propuesta tecnológica desde el espacio académico de la Educación Física (en adelante EF), es una forma curiosa y a la vez llamativa, pero que no debe dejar por ningún motivo la sensación del hacer por el hacer, es decir, vemos varios ejemplos de profesores de EF que han incluido un videojuego en su clase pero que no ha pasado del aprender una técnica de algún deporte, de tal suerte, este es un ideal que se quiere romper, pues además de ganar ciertas capacidades físicas, que ya están comprobadas, se le apuntará a tomar al sujeto como un todo, para todos y para el mundo.

El problema de esta propuesta radica en los mismos ideales que la cultura le ha otorgado al mismo concepto de videojuego, pero visto desde una perspectiva humana, su utilización en el espacio educativo puede ayudar a lo que la misma motricidad pretende en los sujetos educados, en algo de lo que estamos seguros, si como docentes no nos antecedemos a lo que las nuevas tecnologías tienen preparado a las futuras generaciones y no creamos un plan de inclusión, sin lugar a duda seremos remplazados por las mismas maquinas e instrumentos que tal vez harán la educación

más fácil, más llamativa, más creativa, más eficaz, entre otras, pero por ningún motivo, más humana, y ese es el punto de quiebre al que le debemos apostar.

Es por tanto que se considera este proyecto como una oportunidad sumamente importante a la que la misma educación le debe apostar, si, se acepta que existen otras formas que no tienen que ver en absoluto con las nuevas tecnologías y podrían enriquecer mejor el aprendizaje del sujeto, pero no por ello, es a lo único que se le debe apuntar. De tal modo que la oportunidad se abre como un camino de luz, para que la misma educación acepte el fenómeno del videojuego de la mejor manera y replantee la involucración de las nuevas tecnologías de una forma adecuada, esto ya lo hace el MinTic, pero no ve más allá de la inclusión del estudiante a la informática y al manejo de estos nuevos instrumentos que se les presenta, un ejemplo lo encontramos en el programa Vive Digital, propone incluir las nuevas tecnologías en el aula como ayuda didáctica.

El mismo gobierno parece aún no tener en claro la misma potencialidad de las nuevas tecnologías, que en este caso serían los videojuegos, ya que en sus mismos programas existe el hacer por el hacer, ya que sin miedo a equivocarse, se maneja el lema sobre “estar actualizados” pero que nunca se maneja el lema “estar involucrados en la actualización y sus usos”. Desde este proyecto se espera ir mas allá de involucrar al estudiante en la utilización del videojuego, este se utilizará como una herramienta para rescatar lo propio del ser, pensando en lo humano del yo, del otro y del mundo, que desde la Motricidad Humana, hará que el movimiento tenga sentido, brindando experiencias que hagan el aprendizaje significativo.

### **3.2. Objetivos.**

#### **General:**

- Construir un juguete electrónico que se pueda jugar en él y resalte las capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes del estudiante de 11 de bachillerato.

#### **Específicos:**

- Establecer la idea de videojuego como un juguete para la vida real mediante la práctica como referencia y transición entre virtualidad y realidad.
- Construir el juguete electrónico en su totalidad, parte de madera, metal, electrónica y acrílico teniendo en cuenta lo que ya poseen los estudiantes.
- Jugar con el juguete construido orientado a la búsqueda del logro, del éxito, del compromiso y de lo humano.
- Analizar la experiencia como un espacio virtual y su potencialidad en lo real desde los ideales de los estudiantes como referente de su experiencia en el proyecto “De la virtualidad a la realidad”.

### 3.3. Planeación general.

Cuadro 7

#### Planeación General.

<b>NUCLEO PROBLÉMICO</b>	Los Videojuegos		
<b>UNIDADES</b>	<b>Videojuego como realidad</b>	<b>Construcción del juguete</b>	<b>A jugar con el juguete</b>
<b>ELEMENTOS</b>	Presentación del problema. Diagnóstico de la Problemática. Construcción de hipótesis y de lo que falta por saber o conocer sobre el problema. Búsqueda, selección y socialización de la información.	Establecimiento de propuestas de solución y selección de la(s) más viable(s). Elaboración del plan de acción. Implementación de las acciones planteadas.	Elaboración del informe de lo aprendido (autoevaluación)
<b>CONTENIDOS</b>	Desde todos los elementos constitutivos de la Motricidad Humana envueltos en: Individualidad Simbólico Contextualización. Interacción.	Desde todos los elementos constitutivos de la Motricidad Humana envueltos en: Individualidad Complejidad Simbólico Interacción Trascendencia Historia.	Desde todos los elementos constitutivos de la Motricidad Humana envueltos en: Individualidad Complejidad Simbólico Trascendencia.
<b>PROPOSITO</b>	Construir un juguete electrónico que se pueda jugar en él y resalte las capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes del estudiante de 11 de bachillerato.		
<b>METODOLOGÍA</b>	Con el fin de alcanzar el éxito del PCP se utilizará el método didáctico ABP, siendo aplicado en cada sesión.		
<b>RELACIÓN MAESTRO-ESTUDIANTE</b>	Esta relación estará establecida por espacios de encuentro, en los cuales el estudiante es el actor principal de su propio aprendizaje y el docente será el orientador o guía que dirige el camino para llegar a un aprendizaje más significativo, teniendo en cuenta los recursos que trae el estudiante.		
<b>EVALUACIÓN</b>	La evaluación en este PCP establece más que evaluar es reflexionar sobre la misma práctica, en este sentido veremos términos relacionados a lo cualitativo, al mismo aprendizaje adquirido, a la misma toma de consciencia de lo propio y del otro. Se utilizará la evaluación para el mismo proyecto por parte de los estudiantes y la autoevaluación en criterios del compromiso por parte de los mismos. SABER SER: Felicidad, sentimientos, cooperación, confianza, respeto, sinceridad, comunicación. SABER HACER: creatividad, critica-propositiva, argumentar, proponer, dialogar, solucionar, planear, participar. SABER SABER: reflexionar, identidad cultural, proponer, construir, reconstruir, analizar.		




### 3.4. Recolección de datos

Para recolectar los ideales de los participantes sobre el videojuego en referencia al ser humano se utilizará una encuesta dividida en diferentes preguntas, quienes serán respondidas según los grupos de trabajo y en orden al proceso del mismo:

**Cuadro 8**

**Encuesta general**

 <b>FORMATO DE ENCUESTA</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA</b> <b>LIC. EDUCACIÓN FÍSICA</b> <b>DE LA VIRTUALIDAD A LA REALIDAD</b> <b>DAYLDELVER VASQUEZ OLAYA</b>	
<b>NOMBRE</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____	<b>OCUPACIÓN</b> _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
<b>CONCEPTO DE HUMANIDAD</b>	<b>FECHA</b>
¿Para usted como colombiano, qué es ser más humano? _____ _____ _____ _____	
¿Qué es un videojuego? _____ _____ _____	
¿Desde la segunda sesión sobre los videojuegos en la realidad, qué paso? _____ _____ _____ _____	

¿Cómo se sienten con los avances de los demás grupos en la construcción del artefacto electrónico en comparación con el de su grupo?

---

---

---

Durante la construcción de su juguete virtual ¿Qué es lo que más valora del producto final?

---

---

---

Desde la experiencia ¿Qué oportunidad ven en los videojuegos? Y ahora ¿Qué es un videojuego?

---

---

---

---

¿Cuál conclusión le pueden otorgar a este proyecto?

---

---

---

---

---

---

---

## 4. EJECUCIÓN PILOTO

### 4.1. Microcontexto

#### 4.1.1. Planta física

Se eligió la Institución Educativa Distrital Fabio Lozano Simonelli para las prácticas de este PCP, ubicado en la Carrera 4 Este N° 65-31 sur, en el Barrio la Fiscala Baja de la Localidad 5<sup>a</sup> de Usme, siendo esta una entidad pública de estrato 2. Esta Institución cuenta con una portería central y dos secundarias a sus costados, no cuenta con parqueaderos, su estructura vista desde el aire es parecida a una T, en cada uno de sus lados existe un patio, al lado izquierdo encontramos el patio de los estudiantes de primaria, con su respectiva cancha multiusos y en el lado derecho hallamos un patio más grande, dedicado a los estudiante de bachillerato, dividido en dos secciones, una con unas canchas multiusos y el otro espacio sólo, sin demarcaciones ni elementos. Tiene jornada mañana y jornada tarde. La estructura en T está compuesta por dos torres, la del frente es la nueva y la del medio es la antigua, existen 32 salones, a estos se les adiciona: una biblioteca, 2 salas de computación, un laboratorio, una cooperativa, la sala de lúdica, audiovisuales y 3 áreas de recreación.

#### **4.1.2. Aspectos educativos**

El Proyecto Educativo (en adelante PEI) del Colegio Fabio Lozano Simonelli, tiene como lema “Educación integral para una mejor calidad de vida”, PEI que tiene como principios la formación para el desarrollo humano, el aprecio y la valoración por la persona, la formación de civilidad y el respeto a la diferencia y por último los criterios de orden administrativo. Desde lo anterior el Colegio junto a su PEI, trabajan arduamente por la solución de problemas, el derecho individual y colectivo, que no exista la discriminación física ni ideológica, se prepara al alumno tanto en la teoría como en la práctica, como prioridad el bienestar físico, psicológico e intelectual, toda la comunidad académica debe velar por el bien del barrio, la ciudad y por el mundo entero, el rendimiento académico debe ser prioridad de los alumnos, el respeto y la disciplina debe utilizarse fuera y dentro de la Institución, se estimulará a alumno tanto en deporte como en las demás áreas, y por último se reforzará la honradez, honestidad, autoestima, personalidad, amor a la lectura, respeto a sí mismo y hacia los demás, todo lo anterior haciendo énfasis en la autogestión.

La finalidad de este PEI está encaminada en siete puntos clave:

1. Fomentar la autoestima y respeto a los demás dentro de un proceso de formación integral del educando como persona al servicio de la comunidad.
2. Facilitar el acceso al conocimiento general, a los valores de la cultura e identidad nacional, al fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

3. Propiciar el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y la calidad de vida de la población, a la participación y la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al proceso integral y social.
4. Formar ciudadanos conscientes de la preservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de vida y del uso racional de los recursos naturales.
5. Formar jóvenes que respondan al progreso nacional y que definan e interpreten responsablemente su actitud frente a la sociedad que les corresponda vivir.
6. Favorecer la adquisición de los conocimientos científicos, técnicos, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
7. Perseverar la salud física y mental del educando mediante la práctica deportiva, recreación física y la utilización adecuada del tiempo libre.

Este colegio se fundamenta desde cuatro perspectivas:

1. La democracia participativa, para generar libertad, autonomía, pluralidad y convergencia para una mejor sociedad colombiana.

2. El estudiante como un ser integral.
3. El saber de orienta hacia el conocimiento de la diferentes áreas a través de una metodología que permita el acercamiento del estudiante

La misión del Colegio se expresa: La Institución Educativa Distrital FABIO LOZANO SIMONELLI Construye y desarrolla un proyecto administrativo con la comunidad, perteneciente a los barrios Danubio Azul y Fiscala, ubicados en la localidad de Usme, que propicia de manera dirigida y permanente la formación integral de sus educandos, despertando el interés por el conocimiento y la investigación, a través del desarrollo progresivo de las competencias institucionales y profundizando la autogestión y el conocimiento aplicado de manera productiva, promoviendo el sentido de pertenencia y la identidad nacional, con el fin de alcanzar una mejor calidad de vida.

Y su visión se expresa: La Institución Educativa Distrital FABIO LOZANO SIMONELLI desarrollará para el año 2009, con la comunidad de los barrios Danubio Azul y Fiscala, ubicados en la localidad de Usme, un proyecto educativo basado en la formación integral con profundización en el conocimiento aplicado de manera productiva y la autogestión, para que sus integrantes se desempeñen de manera competente, y construyan su proyecto de vida, que les permita trascender dentro de su comunidad, forjando una mejor Colombia.

### **4.1.3. Población**

Este colegio cuenta con 3360 estudiantes entre primaria y secundaria y las dos jornadas, mañana y tarde, estos estudiantes tienen un privilegio muy limitado debido al mismo sector en el que viven y sobre todo al mismo desarrollo humano que han tenido sus parientes. El contexto es violento, aunque hay que admitir que con la llegada de nuevas construcciones esto ha disminuido, los barrios aledaños están llenos de pandilleros, drogadictos, zorreros, entre otros, de igual forma esta es la vida de los educandos y quieran o no, han aprendido a vivir entre esa sociedad.

Podría decirse que el colegio está dividido entre grupos relacionados a posibilidades económicas, bien sea por el barrio donde viven o por el trabajo de los familiares, algo que se debe resaltar es que el colegio cuando se fundó, tenía aires de lo ecológico por la zona donde se encontraba, luego entro en una etapa de los estudiantes con actitudes desviadas y hasta hace poco se está combatiendo eso. Este tipo de contexto aún está en desarrollo, empezando por los padres, muchos de ellos tienen un estudio en el SENA y muy pocos una carrera universitaria, aproximadamente desde el 2005 se empezó a notar la entrada de sus estudiantes a las universidades y esto ha ido aumentando año tras año. Se vive un ambiente rodeado de todo tipo de actividades bien sean buenas o malas, los estudiantes evidentemente están expuestos a esto, encontrando aun niñas embarazadas desde séptimo de bachillerato, drogadictos, ladrones, los que hacen bulín, entre otros.

## **4.2. Microdiseño**

### **4.2.1. Cronograma**

22 Oct. Clase diagnóstico y presentación del proyecto.

29 Oct. Presentación del problema en la práctica, ideal de videojuego que se quiere construir.

06 Nov. Construcción de la parte de madera de la Alfombra de Baile.

14 Nov. Construcción de la parte de metal de la Alfombra de Baile.

21 Nov. Construcción de la parte electrónica de la Alfombra de Baile.

28 Nov. Construcción de la parte acrílica de la Alfombra de Baile y preparativos para utilizarlo.

05 Dic. Presentar los resultados y jugar con la Alfombra de Baile.

12 Dic. Jugar y reflexionar sobre la experiencia (cierre de prácticas).

### **4.2.2. Plan de clases o sesiones**

➤ Este PCP se aplicó al IED Fabio Lozano Simonelli en la jornada de la mañana al grupo 11-01, en un total de 38 alumnos, entre ellos 18 mujeres y 20 hombres, el horario de clase siempre fue de 8.00 am a 9.30 am. Las Prácticas se guiaron a darle respuesta al siguiente objetivo: Construir un juguete electrónico que se pueda jugar en él y resalte las capacidades, habilidades, actitudes y aptitudes del estudiante de 11 de bachillerato.

#### **4.2.2.1. UNIDAD 1. Videojuego como realidad.**

Esta unidad hace referencia a los pensamientos y sentires del estudiante y sobre todo busca analizar lo que ya traen, cuentan y disponen. Se organizarán los grupos y cada integrante tendrá una labor: el Coordinador





es quien tendrá contacto directo con el docente y quien a posterior transmitirá la información que se le entregue y vela por la correcta labor de sus compañeros, el Diseñador es quien elabora las estrategias de construcción de la alfombra de baile, el Digitador es quien responde a las preguntas tanto del docente como las que se hacen en el Facebook creado específicamente para el proyecto y subir las fotos del mismo, el Fotógrafo es el encargado de tomar las fotos en cada sesión y por último, los Propositivos son los otros estudiantes quienes tienen la opción de proponer, sustentar, investigar, buscar y reflexionar sobre la construcción de la alfombra de baile.

## PRIMERA SESIÓN

### Cuadro 9

#### Clase diagnostico



		<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>				
<b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Establecer la idea de videojuego como un juguete para la vida real mediante la práctica como referencia y transición entre virtualidad y realidad.						
<b>CURSO: 11-01</b>		<b>Núcleo problemático:</b> Videojuegos	<b>FASE:</b> Diagnostico y presentación del problema	<b>DOCENTE:</b> Daydelver Vasquez Olaya	<b>FECHA:</b> 22.10.13	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PROCESO</b>	<b>MATERIALES</b>		
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	-Presentación oral del docente. -Presentación oral de los estudiantes. -Presentación del proyecto.	.En esta clase se inicia con la presentación por parte del exponente al grupo y presentando el problema.	-Interpretación -Comunicación -Lenguaje			

<p><b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Organizar grupos de trabajo.</li> <li>-Responder a las preguntas otorgadas.</li> <li>-Muestra de resultados al público.</li> </ul>	<p>Se le pide a los estudiantes formar grupos máximo de 8 integrantes y cada uno de ellos se encargará de una labor: Coordinador, fotógrafo, diseñador, digitador, programador y los demás propositivos, para darle respuesta a dos preguntas desde lo que saben ¿Para ustedes que es ser más humano? Y ¿Cómo y cuáles son las características del videojuego de baile en plataforma?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Comunicación</li> <li>-Tolerancia</li> <li>-Respeto</li> <li>-</li> <li>Competitividad</li> <li>-Creatividad</li> <li>-Interpretación</li> </ul>	<p>2 hojas de papel y esfero.</p>
<p><b>LO SIGNIFICATIVO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conversatorio</li> <li>-Exposición de la siguiente clase y los materiales que se necesitan.</li> <li>- Invitación a investigar más sobre el videojuego de baile.</li> </ul>	<p>Después de haber dado lectura a las respuestas de los grupos, se da un espacio para reflexionar un poco más sobre el proyecto que se va a comenzar y a hablar sobre la siguiente sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>Comunicación.</li> <li>-Respeto</li> <li>-Reflexión.</li> <li>-Compromiso.</li> </ul>	
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individualidad</li> <li>- Contextualización</li> <li>- Interacción</li> </ul>	<p><b>OBSERVACIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se comenzó la clase en el espacio de prácticas de tecnología por petición del colegio.</li> <li>-En la presentación formal con el grupo la aceptación del proyecto fue de gran interés y con una mayor acogida de la que se esperaba.</li> <li>-En el transcurso de la clase en docente encargado dejó el grupo completo bajo el mando de quien presentaba la propuesta.</li> <li>-Al momento de la organización de los grupos, rápidamente se organizaron, notándose fácilmente la parcelación de grupos de amigos, entre estos el grupo de los “vagos”, los “aplicados”, las “gomelas” y los “neutros. Generando 5 grupos de trabajo 3 de 8 integrantes y 2 de 7 integrantes.</li> <li>-La respuesta a las preguntar tomaron aproximadamente 40 minutos, ya que los estudiantes les pareció compleja la pregunta del ser humano.</li> <li>- La reflexión sobre la actividad fue muy corta, debido a estar sobre el tiempo del descanso, notando el afán de los estudiantes y con la poca participación de estos.</li> <li>-Al ver la inmediatez de las respuestas, se tomó la opción de recoger los resultados que ya estaban escritos e invitar a los estudiantes a reconocer el mundo del videojuego de baile, a traer un boceto en borrador de cómo construirlo y a traer un material simple para la próxima sesión (globos).</li> </ul>			

## SEGUNDA SESIÓN

Cuadro 10

Presentación del problema en la práctica.

		<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>			
<b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Establecer la idea de videojuego como un juguete para la vida real mediante la práctica como referencia y transición entre virtualidad y realidad.					
<b>CURSO:</b> 11-01		<b>Núcleo problemático:</b> <b>Videojuegos</b>	<b>FASE:</b> <b>Videojuegos como realidad.</b>	<b>DOCENTE:</b> <b>Daydelver Vasquez Olaya.</b>	<b>FECHA:</b> 29.10.13
MOMENTO	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN	PROCESO	MATERIALES	
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	-Reunión de los grupos con su coordinador para saber reglas de juego. - Organización del área de juego, según las indicaciones. - Llenar globos con agua y prepararlos.	Se llama a los coordinadores de cada grupo y se les explica la actividad, para que en posterior él se los explique a sus compañeros y organicen estrategias para su solución y consigan los materiales necesarios	-Interpretación -Comunicación -Estrategia.	-Globos. -Agua. -Platos. -Costales. -Pelota de Baloncesto. -Pelota de Fútbol. -Pelota pequeña con alfileres.	
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	-Juego de Angry Birds, un acercamiento a la realidad.	Al comenzar el juego se recuerdan las reglas, entre ellas las más importantes, como todo videojuego existen unos límites del espacio y unos niveles de dificultad. La idea de este juego es explotar en el primer nivel 3 globos en forma horizontal al piso, en el segundo nivel 3 globos en forma vertical al piso y en el tercer nivel 5 globos en forma de X al piso, el grupo tiene que explotarlos como ellos creen pertinente, quien los explota primero tiene el privilegio por un minuto de coger un	-Comunicación - Competitividad -Seguir reglas	-Globos. -Agua. -Platos. -Costales. -Pelota de Baloncesto. -Pelota de Fútbol. -Pelota pequeña con alfileres.	

		pañuelo mojado y tirarlo a los concursantes.	
<b>LO SIGNIFICATIVO</b>	-Conversatorio. -Unificación de ideas.	Se reúne a los estudiantes a conversar sobre la clase, se les hace dos preguntas abiertas ¿Qué se siente volver a ser niños? Y ¿Qué pasaría si viéramos cada videojuego en la realidad? Luego se piden los bocetos que se pidieron en la clase pasada se corrigen los errores unificando todas las ideas para generar un solo boceto base, al pasar esto se les recomienda traer la parte de madera de la alfombra a construir teniendo como referente las medidas del boceto.	- Comunicación. -Reflexión.
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBSERVACIONES</b>		
- Interacción. - Simbólico.	-Al comenzar la clase todos los estudiantes estaban curiosos por la actividad, preguntando en qué consiste y con ansias de comenzar. -Al hablar con los 5 coordinadores del grupo, ellos no transmitieron la información como ha debido ser, lo cual hizo que se organizara una explicación de manera general a todo el grupo. -Mientras unos integrantes, los “propositivos” llenaban los globos de agua para el grupo, los otros estaban organizando el escenario, pero los “propositivos” aprovecharon el momento para mojar a sus compañeros en forma de juego. -La dinámica del juego fue entendida a su perfección, se estuvo en la actividad de Angry Birds aproximadamente 25 minutos. -Después de haber terminado la actividad los muchachos estaban aún en furor, decidiendo mojar aún más a los que no se pudieron llenar de agua. -Esta clase se prolongó un poco más de lo pensado, tomando parte del descanso. Los estudiantes quedaron muy felices y la fragmentación por grupos no se vio, llegando a la conclusión sobre el juego como explotador de personalidades y el videojuego como un significado más allá del hacer.		

#### 4.2.2.2. UNIDAD 2. Construcción del juguete.

En esta unidad los estudiantes tendrán que construir la alfombra de baile, según los bocetos que crearon y ya fueron corregidos. Se necesitará por parte de los educandos ir a conseguir los instrumentos que hacen falta para terminar, buscar e investigar, las maneras de construirlo, ir a partes que

venden lo que se necesita, comparar precios y sobre todo comunicarse entre los grupos, ya que existen cinco búsquedas diferentes, dialogando cuál de ellas es la más pertinente en torno a la construcción.

## TERCERA SESIÓN

### Cuadro 11

#### Construcción parte de madera



		<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>			
<b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Construir el juguete electrónico en su totalidad, parte de madera, metal, electrónica y acrílico teniendo en cuenta lo que ya poseen los estudiantes.					
<b>CURSO:</b> 11-01		<b>Núcleo problemático:</b> Videojuegos	<b>FASE:</b> Construcción	<b>DOCENTE:</b> Dayldelver Vasquez Olaya	<b>FECHA:</b> 06.11.13
MOMENTO	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN	PROCESO	MATERIALES	
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	- ¿Por qué unir las piezas de esa manera y no de otra forma?	Se le pide a cada grupo sus materiales de trabajo y que organicen las piezas según la forma como ellos consideraron la construcción y a posterior se les pregunta por qué lo organizaron así y no de otra forma	-Creatividad -Búsqueda -Investigación -Comunicación		
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	- Unir las partes de madera.	Después de haber analizado un poco sobre las maneras más viables en torno a la construcción de la parte de madera de la alfombra de baile, se pasa a su construcción, utilizando todas las herramientas necesarias.	-Historia -Recursividad -Creatividad -Comunicación	- Pedazos de madera según medidas de las alfombra de baile. -Tornillos para madera. -Puntillas. - Destornilladores. -Martillo. -Reglas. -Lápiz.	
<b>LO SIGNIFICATIVO</b>	-Presentación del avance. -Pautas para la siguiente clase	Faltando 10 minutos para terminar la clase se dará un espacio para que los grupos presenten lo	- Comunicación. -Observación.	-Alfombra de baile en madera.	

	que hicieron en clase. Luego se recomienda terminar el trabajo en otro momento, para que la siguiente clase se comience la parte de metal de la alfombra de baile.
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
- Individualidad	-Al comenzar la clase solamente 3 grupos trajeron los materiales correspondientes, lo cual hizo que los otros grupos estuvieran de observadores, para que en posterior empezaran a construir su alfombra de baile.
- Complejidad	-Se les preguntó la razón de no haber traído los materiales, contestando, “por el valor de estos” y otros “porque la carpintería no se los tenía listo”.
- Simbólico	-En la unión de las piezas, se pudo observar los métodos o estrategias que utilizaban, un ejemplo de ello, la forma de pegar una pieza, con una puntilla o un tornillo. Siendo los hombres más creativos y las mujeres se dejaban guiar por la debilidad, un ejemplo, no poder martillar una puntilla, aunque algunas de ellas mostraron interés a la clase e hicieron todo y hasta mejor que los hombres.
- Interacción	-Faltando 10 minutos para las 9.30 am solamente un grupo tenía listas las piezas unidas en su correcto orden.
- Trascendencia	-Al presentar los resultados, los grupos que no trajeron nada, pidieron disculpas a sus compañeros por no estar al tanto con ellos.
- Historia.	-Al pedir los materiales para la próxima clase, los estudiantes manifestaron la falta de dinero para adquirirlos y se les apaciguó diciéndoles “los materiales que necesitamos de aquí en adelante son más baratos, lo que debemos hacer como grupo, preguntar en diferentes tiendas, para hacer un sondeo de la que cobra menos o ir como grupo y comprar en cantidad”

## CUARTA SESIÓN

### Cuadro 12

#### Construcción parte metálica.



		<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>			
<b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Construir el juguete electrónico en su totalidad, parte de madera, metal, electrónica y acrílico teniendo en cuenta lo que ya poseen los estudiantes.					
<b>CURSO:</b> 11-01	<b>Núcleo problémico:</b> Videojuegos	<b>FASE:</b> Construcción	<b>DOCENTE:</b> Dayldelver Vasquez Olaya	<b>FECHA:</b> 14.11.13	
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PROCESO</b>	<b>MATERIALES</b>	
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	-¿Por qué unir las piezas metálicas de esa manera y no de otra forma?	Se les pide a los grupos las piezas metálicas y a posterior que las organicen como piensan que irían organizadas sobre la parte	-Creatividad -Búsqueda -Investigación -Comunicación	Piezas metálicas	

		de madera y expliquen por qué de esa forma y no de otra.		
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	-Unir las partes metálicas a la madera.	Después de haber organizado las piezas y verificado su encaje, se empieza con la postura de estas, mientras se va haciendo esto, se le va preguntando constantemente a los estudiantes ¿Por qué así y no se otra forma? Cuando están colocando un tornillo o pegando la lámina con la tabla, como ejemplos.	-Historia -Recursividad -Creatividad -Comunicación	-Láminas de metal. -Tornillos de madera con cara plana. -Taladro. -Pegante de lámina. -Martillo de caucho
<b>LO SIGNIFICATIVO</b>	-Presentación del resultado. -Pautas para la siguiente clase	Faltando 10 minutos para terminar la clase se presentarán los resultados en forma general, para que los otros grupos estén al tanto de los avances de sus compañeros y la manera como trabajan. A lo último se recordará sobre los materiales y las características de estos, según el boceto, que se necesitan para la próxima clase.	- Comunicación. -Observación.	-Alfombra de baile en madera y metal.
<b>CONTENIDOS</b>		<b>OBSERVACIONES</b>		
- Individualidad		-Al iniciar la clase todos los grupos tenían sus respectivos materiales, los que la clase pasada no tenían la madera en esta sesión ya los tenían, hasta los materiales de la parte de metal.		
- Complejidad		-Dos de los grupos no pudo acceder a seguir con la construcción de su alfombra de baile, porque mandaron a cortar la madera en un mismo sitio, unas de las piezas estaba más grande, por ello no pudieron hacer mayor cosa hasta que las piezas no sean pulidas.		
- Simbólico		-Al organizar el boceto, se dio unos parámetros y medidas para la construcción, algunos de los grupos fueron osados y no siguieron las medidas, trajeron unas piezas más cortas que no permitían un dobles, que al parecer era necesario, pero que en realidad no quedan nada mal, aunque lo hicieron con el objetivo de ahorrar un poco más de dinero.		
- Interacción		-Las mujeres en esta parte de la construcción estuvieron un poco más entregadas.		
- Trascendencia		-Al terminar la sesión, todos estaban contentos porque ya se le empezaba a ver la cara a su producto, esto lo manifestaron es la presentación de su avance.		
- Historia.		-Ningún grupo alcanzó a terminar la parte metálica, por lo cual les corresponde utilizar otro espacio de su tiempo para traerla terminada en la próxima sesión.		

## QUINTA SESIÓN

### Cuadro 13

#### Construcción parte electrónica

 <div style="text-align: center;"> <p><b>FORMATO PLAN DE CLASE</b></p> <p><b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b></p> <p><b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b></p> </div> 				
<p><b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Construir el juguete electrónico en su totalidad, parte de madera, metal, electrónica y acrílico teniendo en cuenta lo que ya poseen los estudiantes.</p>				
<b>CURSO:</b> 11-01	<b>Núcleo problémico:</b> Videojuegos	<b>FASE:</b> Construcción	<b>DOCENTE:</b> Dayldelver Vasquez Olaya	<b>FECHA:</b> 21.11.13
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PROCESO</b>	<b>MATERIALES</b>
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	-¿Por qué ubicar los cables así y no de otra forma?	Se les pedirá los materiales a los estudiantes para la clase y que los ubiquen según como ellos creen, esta parte como es un poco más compleja, primero se tendrá en cuenta la idea de los educandos, luego se les dirá como deben colocarlos, porque su mal construcción hará que la misma alfombra no sirva.	-Creatividad -Búsqueda -Investigación -Comunicación	-Cables tipo timbre de dos colores.
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	-Colocar los cables en el armazón.	Luego de haber discutido un poco sobre el orden, las medidas y la forma como se van a colocar los cables, se proceden a pegarlos a la tabla y a los sensores. En el transcurso de la clase, unos integrantes del grupo van colocando los cables y los otros cortando y armando los sensores.	-Historia -Recursividad -Creatividad -Comunicación	-Cables. -Silicona. -Cautín. -Estaño. -Malla a cuadros. -Neumático de carro ya usado. -Tijeras. -Cortafríos. -Un Joystick
<b>LO SIGNIFICATIVO</b>	-Presentación de los resultados. -Pautas para la siguiente sesión.	Faltando 10 minutos para terminar la clase se llamara a los grupos a presentar sus avances frente a todos sus compañeros. Al terminar se les recomienda a los estudiantes los materiales	-Comunicación. -Observación.	-Estructura casi completa: madera, metal y cableado.





	para la siguiente sesión, esta vez no basándose en el boceto, sino en sus propios avances, ya que la siguiente parte de la construcción, siempre es diferente para todos las alfombras, es cuestión de medidas
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
- Individualidad	-Se comenzó la clase en uno de los patios, cosa que hizo llamar la atención de otros estudiantes, su curiosidad hizo que por parte del docente, existiera una explicación de lo que se estaba haciendo.
- Complejidad	-En el inicio de la clase 3 grupos estaban listos para comenzar la parte de cableado y los otros dos, uno no había puesto el metal y los otros porque aún no habían pulido la parte de madera que les faltaba, pero aun así eso no fue pretexto para realizar la parte eléctrica de la alfombra de baile.
- Simbólico	-Cuando se observó los avances hasta la parte metálica, se sorprendió bastante por el trabajo hecho por los estudiantes, mandaron a doblar las piezas metálicas en una ornamentación, quedando un resultado muy estético.
- Interacción	-Esta podría ser la clase que más ha dado problemas, pues tiene que ser casi perfecta para poder funcionar.
- Trascendencia	-Al terminar la clase todos llegaron hasta el mismo lugar, solamente faltó conectar el Joystick.
- Historia.	-En el transcurso de la sesión, el grupo de los “vagos” estaban dispersos, solamente dos de ellos estaban trabajando en la construcción de la alfombra de baile, lo cual hizo que se hablara con ellos individualmente y luego en grupo, estos paso porque según ellos, ya no querían seguir como grupo y se querían cambiar de equipo, todo paso por discusiones, por incumplimientos y dinero.

## SEXTA SESIÓN

### Cuadro 14

#### Construcción parte acrílica y preparativos para utilizar el juguete

		<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>				
<b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Construir el juguete electrónico en su totalidad, parte de madera, metal, electrónica y acrílico teniendo en cuenta lo que ya poseen los estudiantes.						
<b>CURSO:</b> 11-01	<b>Núcleo problémico:</b> Videojuegos	<b>FASE:</b> Construcción	<b>DOCENTE:</b> Dayldelver Vasquez Olaya	<b>FECHA:</b> 28.11.13		
<b>MOMENTO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PROCESO</b>	<b>MATERIALES</b>		
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	- ¿Por qué así los acrílicos y no de otra forma?	Se empezara la clase con la ubicación de los cuadrados de acrílicos en la base que se ha dejado y	-Creatividad -Búsqueda -Investigación -	-Acrílicos		

		sus debidos soportes.	Comunicación	
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	-Preparación de la estructura completa. -Preparación del programa del videojuego ITG en el computador.	En esta parte de la clase los grupos se dividirán para que unos vallan colocando las piezas y organizando los caces, mientras los Programadores tendrán que estar descargando el programa en el computador	-Historia -Recursividad -Creatividad - Comunicación	-Acrílicos. -Lijas
<b>LO SIGNIFICATIVO</b>	-Presentación final de la alfombra de baile.	Después de haber instalado el programa del videojuego ITG se presentaran todos los resultados frente al grupo, luego se configuraran los mandos de cada tapete y se pasara a jugar hasta que los estudiantes quieran.	-Observación.- Comunicación.	-El tapete de baile.
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBSERVACIONES</b>			
- Individualidad	-Esta clase se hizo en la sala de tecnología del colegio, pero no se logró el objetivo de la misma, ningún grupo trajo el acrílico, quedando en la responsabilidad de reunirnos 2 días de la semana para: uno para comprar los acrílicos según medidas y el otro para colocarlos.			
- Complejidad				
- Simbólico	-Aun así sin importar los inconvenientes se pasó a instalar el programa al computador y a revisar atentamente cualquier inquietud o dificultad que se presentaban en la misma construcción de la alfombra de baile.			
- Interacción	-Listo el programa ITG en el computador se empezó a la configuración la alfombra en cuanto a sus mandos, a través del Joystick, pero muchos de los controles no los leía el computador, lo cual hizo que descargar unos programas para su lectura y aun así, solamente un tapete se logró configurar.			
- Trascendencia				
- Historia.	-Al terminar la sesión hubo una reflexión en el momento de presentar los resultados, sobre ¿Qué se siente ver los avances de los demás grupos? Esta pregunta nace de la dificultad que presentan dos de los grupos, uno no ha pegado los cables y el otro tiene los cables pero no tiene el armazón metálico y el Joystick que es el control que sirve para conectarlo a la PC.			

#### 4.2.2.3. UNIDAD 3. Jugar con el juguete.



En esta unidad ya empezaremos a utilizar lo que se ha venido construyendo, jugaremos con lo que se logró llevar hasta el éxito, con lo que saco sudor, dolor, malgenios, amistades, creatividad, subjetividades, investigaciones,

reflexiones y sobre todo lo que le dio paso a comprender la humanidad de todos y para todos.

## SEPTIMA SESIÓN

### Cuadro 15

Presentación de los resultados y jugar con la alfombra de baile.

		<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>			
<b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Jugar con el juguete construido orientado a la búsqueda del logro, del éxito, del compromiso y de lo humano.					
<b>CURSO:</b> 11-01 <b>Núcleo problémico:</b> Videojuegos		<b>FASE:</b> Juego.	<b>DOCENTE:</b> Daydelver Vasquez Olaya	<b>FECHA:</b> 05.12.13	
MOMENTO	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN	PROCESO	MATERIALES	
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	- Presentación formal de los resultados.	Se comienza la sesión presentando las alfombras de baile, además de ello los estudiantes tienen la posibilidad de invitar a otros compañeros de otro salón y hasta otros docentes.	-Creatividad -Comunicación -Observación.	-Los tapetes de baile.	
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	-Utilizar lo construido (jugar con el juguete)	Se empezará a jugar con la alfombra de baile, los estudiantes son los que escogen las canciones, el tipo de dificultad y los tiempos de cambio de jugador.	-Habilidades. -Capacidades. -Motricidad	-Tapete de baile.	
<b>LO SIGNIFICATIVO</b>	-Mesa redonda.	Se les dirá a los estudiantes que antes de salir a descanso deben organizar una mesa redonda para discutir lo que ha pasado en la sesión.	-Observación.- Comunicación.	-El tapete de baile.	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>OBSERVACIONES</b>				
- Individualidad	-Como lo habíamos acordado en la anterior clase, se utilizó el Sábado 30 de Noviembre en horas de la tarde en el centro de la ciudad para ir a comprar los acrílicos, que a propósito estaba lloviendo mucho y algunos de los coordinadores se demoraron en llegar. Luego se utilizó el Martes, 3 de diciembre, para colocar los acrílicos y terminar de configurar los tapetes de baile, nos reunimos en el Salón Cultural del Danubio Azul en horas de la mañana, en el cual asistieron unos pocos representantes de los grupos, menos los del grupo de los “vagos”.				
- Complejidad					
- Simbólico					
- Trascendencia.					

-Al comenzar la sesión se encontraban presentes aproximadamente unos 20 invitados entre estos el Coordinador Dinardo Rojas del Colegio, algunos profesores y compañeros de los estudiantes de otro salón.  
 -Se empezó a jugar con el juguete aproximadamente en media hora, en el transcurso del juego muchos de los estudiantes se sentían tímidos y no querían pasar a jugar, pero al final jugaron todos, hasta los mismos profesores que estaban presentes.  
 -En el momento final los estudiantes se tomaron todo el descanso para jugar, luego no hubo necesidad de la mesa redonda porque en el transcurso iban presentando sus emociones en cuanto a lo que estaban experimentando.

## OCTAVA SESIÓN

### Cuadro 16

Jugar y reflexionar sobre la experiencia (cierre de prácticas).

		<b>FORMATO PLAN DE CLASE</b> <b>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL</b> <b>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>			
<p>➤ <b>PROPÓSITO ESPECÍFICO:</b> Jugar con el juguete construido orientado a la búsqueda del logro, del éxito, del compromiso y de lo humano. y Analizar la experiencia como un espacio virtual y su potencialidad en lo real desde los ideales de los estudiantes como referente de su experiencia en el proyecto “De la virtualidad a la realidad”.</p>					
<b>CURSO: 11-01</b> Núcleo problémico: <b>Videojuegos</b>		<b>FASE:</b> Juego.	<b>DOCENTE:</b> Dayldelver Vasquez Olaya	<b>FECHA:</b> 05.12.13	
MOMENTO	ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN	PROCESO	MATERIALES	
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b>	- Organización del juego por parte de los estudiantes.	Se comienza la sesión pidiendo a los estudiantes que organicen la forma como van a jugar, si por equipo, con un solo computador, en competencias o lo que se les ocurra.	-Creatividad -Comunicación -Observación.	-Los tapetes de baile.	
<b>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b>	-Utilizar lo construido (jugar con el juguete)	Se jugará con la alfombra de baile en las formas que los estudiantes escogieron	-Habilidades. -Capacidades. -Motricidad	-Tapete de baile.	
<b>LO SIGNIFICATIVO</b>	-Conversatorio -Autoevaluación. -Coevaluación. -Evaluación al docente.	Faltando 30 minutos para terminar la clase, se llamara a los estudiantes para reflexión sobre la experiencia, se les preguntará en forma general ¿Qué les pareció	-Observación.- Comunicación.	-El tapete de baile.	

	<p>el proyecto? ¿Qué aprendieron en el proyecto De la virtualidad a la realidad? ¿Qué se siente haber construido un juguete y estarlo utilizando? ¿A que los invita el proyecto? Y por último ¿Consideran que esto es Educación Física? Luego se pasara a evaluar todo el proceso vivido, a ellos mismos, a los demás y al docente que lidera el proyecto.</p>
<p><b>CONTENIDOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individualidad</li> <li>- Complejidad</li> <li>- Simbólico</li> <li>- Trascendencia.</li> </ul>	<p><b>OBSERVACIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Al iniciar la sesión estaban listas 4 alfombras de baile, el grupo de los “vagos” definitivamente no la llevaron a su culminación.</li> <li>- Se comenzó a jugar con solo 2 alfombras de baile, escogieron las mejor construidas, ya que las otras aun presentaban algunas fallas.</li> <li>- Los estudiantes escogieron jugar de forma aleatoria, quien quería jugar, entraba.</li> <li>-En el momento de reflexión, los estudiantes estaban un poco dispersos por la misma dinámica del juego, pero faltó poco para que prestaran atención y se reunieran en círculo para hablar un rato sobre la experiencia.</li> <li>-Al contestar las preguntas, muchos de ellos estaban muy contentos por su producto y por lo que pasaron para llegar a construirlo, recordaron la transición de la segunda sesión sobre el juego de Angry Birds y esta última, ya que pudieron hacer una relación de lo que se trataba este proyecto, igualmente recordaron las mojadadas, las cortadas, los malhumores, las peleas y algo que llama mucho la atención la competitividad que se vivía en cada clase.</li> <li>-En el tiempo de la autoevaluación, todos admitieron sus errores pero ninguno bajo su nota de 4.0, en la Coevaluación, todos se enfrentaron reconociendo el trabajo de sus compañeros, dándoles la peor nota al grupo que no logro el objetivo de la construcción, en criterios de compromiso, amistad, investigación, recursividad y trabajo en equipo.</li> <li>-El docente líder del proyecto, hizo la pregunta ¿Consideran que esto es Educación Física? Rápidamente varios hablaron, diciendo “Esa misma pregunta iban a realizar” y se les contestó “La Educación Física ha cambiado, ya no es un conjunto de actividades físicas, ahora se pone en juego todas las habilidades físicas, cognitivas y sociales del educando” llegando los estudiantes a la conclusión, es bueno que esta área sea dada desde estas perspectivas, porque muchos de ellos no le encontraban un rumbo y se tomaba como un espacio para hacer ejercicio, pero no lo invitaba a ir mas allá de lo dado.</li> <li>-Al terminar la sesión se tomó la decisión de rescatar las actitudes de algunos estudiantes, lo cual gusto mucho, unos se pusieron rojos, otros se emocionaron y a los que no se les dijo nada pidieron que por favor les dijeran lo que irradiaron en este proyecto.</li> </ul>

## 5. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

### 5.1. Aprendizajes como docente.

Al comenzar el proyecto “De la virtualidad a la realidad” se empezó con incertidumbre, ya que no muchos consideran el espacio de los videojuegos como una oportunidad en la educación para resaltar la humanidad de cada persona, haciéndola considerar otras maneras de relacionarse con el otro, con los otros y con el mundo. La sensación era estar un poco en contra de la corriente, navegado por rumbos que a nivel educativo no existe teoría concreta y contextualizada y mucho menos práctica que sustente lo anterior.

El fin se consideraba como un reto y a la vez una imprudencia, pero que en la práctica ese sueño se interpretó de la mejor forma posible, la solución estaba en las manos de los participantes y su compromiso e interés en cuanto a este. Entrar al aula con una propuesta tecnología fue de agrado a los estudiantes y de gran impacto para la propia labor docente, así como la incertidumbre estaba presente, en la puesta de acción aparecía la tranquilidad de haber aparecido con este tipo de propuesta.

Se aterrizó la idea del ser docente, ya que más que seguir modelos pedagógicos o didácticas, lo que vale verdaderamente en el aula es lo que se le deja ver al estudiante, interrelaciones de aprender del otro y de los otros, significados encerrados

en un cubo que con un sencillo “juego” pueden salir y aflorar a su mayor grado. El juego de vivir como humanos y no como inmortales a la deriva de un futuro incierto, desde esta perspectiva se aprendió a entender mejor la dinámica del compartir con los demás en pro de un mundo mejor.

Desde la primera sesión se empezó a considerar lo que le falta a esta sociedad, es el Compromiso, la juventud va al ritmo del día a día y no consideran su pasado y mucho menos su futuro, una sociedad más comprometida es una humanidad con proyecto de vida y con suerte autosugestiva. Sabemos que hacer que las personas sean comprometidas es difícil y primero se comenzó siendo comprometido y la verdad está complejo porque existen muchos mensajes de afuera que no dejan concentrarse en lo exactamente debemos hacer, con un simple problema personal, puede hacernos desviar de lo que tenemos que elaborar; solamente comenzando por ser comprometidos, hará espacio para configurar una juventud más autosugestiva, que a propósito al intentarlo se demostró que algo que nos hace comprometidos es a lo que más le damos sentido y significado.

Hacer significativo este proyecto no fue lo más difícil, porque al parecer a la juventud le encanta lo relacionado con la tecnología, por tanto, se considera que es un medio bastante rápido y efectivo para hacer que el educando le halle un sentido a lo que aprende y se interese por adquirir más conocimiento. Lo difícil de este proyecto radicó en hacer entender a los estudiantes el videojuego como un juguete que así como es una diversión, también puede ser entendido como un vicio, así se podría decir que lo

importante de todo proyecto educativo está constituido por la interpretación que los estudiantes le den a lo que se les presenta y no lo que el proyecto quiere generar.

Uno de los aprendizajes más significativos, se encuentra en los mismos estudiantes, ya que así como de primera vista se catalogó a el grupo de los vagos, quienes a final de cuentas justificaron ese apunte, pero, existieron educandos que a simple vista no demostraron nada, que en el transcurso del proyecto mostraron su gran bagaje histórico, haciendo la practica más comprensible, capacidades y habilidades que en realidad sorprenden, la forma como solucionan un problema, el modo como lo abordan, hace que el mismo docente aprenda de ellos y esa es una de las grandes ventajas al dejar que los estudiantes construyan, aunque no sean los que sobresalen en el aula,

Para terminar este apartado se pretende dejar la mejor enseñanza que puede dejar un proyecto como estos, los videojuegos como un juguete que se puede construir y hacer más cercana la interacción sujeto-objeto siendo el objeto todo artefacto tecnológico, y más allá de esto, los videojuegos ya no son una obstáculo de aprendizaje, son una invitación a participar en construir un mundo mejor a través del conocimiento. En conclusión, estar inmerso en la virtualidad del videojuego por ninguna razón puede igualar a la realidad, pero si puede hacer más felices a las personas.

## **5.2. Incidencias en el contexto y en las personas.**

Los estudiantes quedaron con la invitación de ver más allá de lo que se les impone, en palabras de ellos, “Aunque estábamos en competencia por saber quién hace la mejor alfombra o quien la termina primero, es una competencia sana, que



involucra lo mejor de cada integrante y se ve reflejado en este producto” (Fabián Ricardo Piñeres). La idea de este proyecto es clara, generar una propuesta educativa en la cual se pueda introducir el videojuego al aula de la mejor manera, y desde esta perspectiva, se logró hacer un planteamiento que cumple con lo anterior, desmitigar los mismo juegos de video esta hecho, solamente queda la incertidumbre que los involucrados en este hallan sabido transmitir lo que se les intento generar, pues este PCP depende del significado que los estudiantes le otorgaron.

Desde que comenzó el proyecto los estudiantes estaban con la expectativa de lo que iban a hacer, desde un comienzo hicieron saber que este era una especie de mega proyecto y lo decían sin saber a lo que verdaderamente se estaban enfrentando, poco a poco se abrió un espacio para considerar un videojuego con potencial, se establecieron criterios guiados a las reglas del juego de video en la realidad ¿Qué pasaría? ¿Un videojuego puede cambiar la realidad? Ellos se aproximaron a una realidad virtual que reconocieron, pero que a la vez les ayudo a reconocer una realidad humana que necesitamos.

La última sesión fue la que llenó se razones a este PCP para seguir por el camino que intenta llevar, que los seres sean más humanos, sabemos que no es fácil y tal vez en este proyecto no se logró, pero lo que si se consiguió fue dejar esa espinita del buen vivir, con migo mismo, con el otro, con los otros y con el mundo, aprovechando de todo lo que soy como persona. En esta sesión se recordaron las anécdotas más interesantes que vivieron los estudiantes, que a modo personal es lo significativo que genero el PCP, momentos como la segunda sesión, ellos volvieron a ser niños, el juego

los hizo felices olvidando las preocupaciones que estaban pasando “como niños, gracias muchachos por este día tan especial, jugamos como niños, gracias Dayldelver Vasquez por traernos esta experiencia” (sacado del Facebook Luisa Gonzales), otros contestaron la unión de ellos porque ya se sentía cada uno por su lado y el desahogue de muchas cosas que cargaban dentro.

Ya se había preparado en ambiente perfecto para la construcción, teníamos la atención de los muchachos, comenzamos a construir el juguete desde el boceto, tardamos seis sesiones para construirlo, dos de ellas extraescolares, pero el objetivo se logró, recordamos los momentos de angustias por no salir las cosas como se no había presentado, de igual forma los momentos que se intentó dejar botado la construcción de la alfombra por dinero, pero con una simple palabra bastó, compromiso, recordamos en su momento la creatividad que se colocó en la construcción y más que eso lo que el ser humano en su totalidad puede hacer, así mismo la recursividad y la entrega a lo que se está haciendo, es tan así que los muchachos del grupo que se denominó los vagos le dieron gran importancia a la tesis de grado que tenían que entregar al Colegio, ya que también la tenían descuidada.

A pesar de que uno de los grupos no terminó el proyecto todos los muchachos recalcaron la satisfacción de saber cómo funciona lo que estaban construyendo y visto desde esta manera no es tan difícil hacer una alfombra de baile y más que estar utilizando lo que se hizo con las propias manos, se valora más el mismo proceso que los llevo a dar un producto final. Cuando se llegó a la conclusión sobre el entendimiento de los videojuegos, consideraron que es un espacio de interacción con un artefacto que

posibilita una especie de juego virtual, y por último, a una de las razones de este PCP el cambio de concepto de Educación Física, como lo habíamos mencionado en líneas anteriores cuando se les preguntó sobre este tema, ellos también tenían la duda, ya que definitivamente no le encontraban relación con la que ellos experimentaban en su espacio académico con la que se propuso en este proyecto, pero con una simple explicación desglosaron un poco más sus pensamientos, “se utilizó el cuerpo y más que eso la Educación Física ha cambiado, ya no es un conjunto de actividades físicas, ahora se pone en juego todas las habilidades físicas, cognitivas y sociales del educando” ellos contestaron que esta es una manera diferente y agradable de ver esta área, pero se lamentan no haber tenido un espacio lleno de experiencias como el que acabaron de tener, para terminar se dejará una conclusión por parte de los estudiantes del grado 11-02 de la jornada de la mañana del Colegio Fabio Lozano:

Es una experiencia interesante debido a que ésta nos muestra la importancia del trabajo en colectivo y la necesidad de terminar con un proyecto que nos ha dado una mayor percepción sobre los video juegos y su elaboración, no solo fue un proyecto que le apuntaba a la elaboración de un producto sino que también a el proceso del sujeto en ese parámetro.

### **5.3. Incidencias en el diseño.**

Los inconvenientes en el diseño los encontramos en el ideal de hombre y en el modelo didáctico. El hombre Autosugestivo es tal vez una meta un poco lejana ya que hasta que toda la humanidad, toda la cultura, toda la sociedad y toda la educación no esté

lista para generar un cambio en pro de un mejor vivir y un mejor futuro como humano, no alcanzaremos a ese hombre que se trae a colación, pero si se considera que empezando por formar personas con compromiso es una buen comienzo. El ABP como se muestra en la teoría no es como se desarrolla en la práctica, o bueno en este proyecto no fue así, este pide un orden para organizar una sesión, pero verdaderamente el orden nunca es como se plantea, porque al trazar unas metas que son necesarias, y al darles una fechas nunca se cumplieron, ya que dependemos aquí de las mismas capacidades del alumno, haciendo que tal vez nos tomemos más tiempo en solucionar un problema, que a propósito los problemas son planteados teóricamente pero que sin duda alguna los que más enriquecen son los problemas planteados prácticamente, los estudiantes le encuentran una solución más pronta y utilizan de todo su ser para solucionarlo.

#### **5.4. Recomendaciones**

- Dejar de pensar el videojuego como un encuentro de vicios.
- Humanizar toda actividad lo mejor posible, en este caso se le buscó la potencialidad de los videojuegos en pro de los sujetos.
- Los videojuegos pueden ser más llamativos que el deber, por ello la educación debe introducirlos en sus áreas cuidando siempre el control de estos y no dados como un espacio de entretenimiento, sin fundamentos y profundidad.
- Categorizar a un grupo de estudiantes como los vagos es un error porque esto no permite ver las condiciones que ellos tienen para ser así, se desperdicia todo contacto, habilidades, capacidades y actitudes que se pueden potencializar. En este

proyecto pasó algo similar, que con el tiempo llevo a considerarlos como un grupo de intelectos perdidos, la educación nunca buscó desarrollarlos.

➤ Hacer que los estudiantes generen un proyecto desde su comienzo es gratificante, por ello se invita a todo tipo de propuesta, dejar que los involucrados participen en forma activa y no como una simple asistencia a un espacio divertido y estructurado.

➤ Los muchachos desde pequeños entran al mundo de las nuevas tecnologías, desde este apunte no podremos negar que es algo que ya está instaurado y no lo quietaremos, todo tipo de propuesta educativa debe tener en cuenta los beneficios y desventajas de lo tecnológico.

## REFERENCIAS.

- Aguilera, M. & Damián, M. (2010). La importancia de jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. *En: Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 13, 56, 79.
- Balderas, G. (2010). *Las estrategias constructivistas en la enseñanza de la Geografía. El ABP*. Tesis de maestría. Región de Veracruz, México: Universidad Veracruzana, Facultad de Pedagogía, Maestría en didáctica de las ciencias sociales.
- Belli, Simone, y López-Raventós, Cristian. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Extraído de Revista Digital Athenea Digital- Barcelona-2008-14. Recuperado Marzo, 31, 2014.*
- Benjumea, M.M. (2009). *Elementos constitutivos de la motricidad como dimensión humana*. Tesis de Magister en Motricidad y Desarrollo Humano. Universidad de Antioquia, Instituto de Educación Física, Medellín, Colombia.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of Human Development*, Cambridge, Harvard University Press. (Trad. Cast.: *La ecología del desarrollo humano*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1987).
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. España: Fondo de Cultura Económica.
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill Interamericana.

- Estallo, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. En: *Psicothema*, 6, 181-190.
- Estallo, J. (1995). *Videojuegos, juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta.
- Estrada, F. (1979). Algunos Elementos para la conceptualización y análisis de la Educación Física en Colombia. En: *Revista Educación Física y Deporte*, 1.
- Fernando, García. Videojuegos: Un Análisis desde el Punto de Vista Educativo. Revista digital Civertice.com.
- Lafrancesco, G. (2005). *Nuevos fundamentos para la transformación del currículo: a propósito de los estándares*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. En: *Revista Autodidacta*, 3.
- Malagón Plata, Luis. (2004). Dispositivo pedagógico para la vinculación Universidad-Sociedad. Cuarto congreso Nacional y tercero Internacional "Retos y expectativas de la Universidad", Universidad Autónoma de Coahuila, 25-28 Febrero.
- Marx, K y, Engels, F. (1972) *La Ideología Alemana*. Apartado A (1), Grijalbo.
- Martí, G. (2001). *Cuerpo Contra Poder*. En: *Revista Viejo Topo*, 13,5.
- Martínez, M. (2011). *Desarrollo de las habilidades motrices en personas con debilidad visual a través del juego*. Tesis de pregrado. Región de Veracruz: Universidad Veracruzana, Facultad de Pedagogía, Licenciatura en Pedagogía.
- Mejía, R. (2003). Educación(es) en las(s) globalización(es). En: *Revista Planetapaz, Borrador*.
- Mrrison, George. *Educación Infantil* 9 edición. Editorial Pearson Prentice Hall. Madrid, España.

Morín, E. (1999) Los siete saber necesarios para la educación del futuro. UNESCO

Morín, Edgar. (2008) Sobre la Interdisciplinariedad. *Extraído de: Revista digital Icesi*  
[https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/publicaciones\\_icesi/article/view/643/643](https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/publicaciones_icesi/article/view/643/643) -  
Cali- Colombia - 62- *Recuperado* Mayo, 14, 2014.

Núñez. M. E. y Tiburcio. A. (2002) Guía para la elaboración de materiales educativos orientados al aprendizaje autogestivo. Documento de trabajo, sistema de Universidad virtual, Universidad de Guadalajara.

Papert, S. (2003). *La máquina de los niños: replantearse la educación en la era de los ordenadores*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Perales Palacios, Javier (1992). Desarrollo cognitivo y modelo constructivista en la enseñanza-aprendizaje. *En: Revista Universitaria de formación del profesorado*, 13, 173-189.

Planea, J. 2006. *Cuerpo, cultura y educación*. , Bilbao: Desclée de Brouwer.

Ramos, Argenira. (2008, Mayo). Revisión teórica acerca de la Educación física como ciencia y disciplina pedagógica. *Extraído de: Revista digital*  
[http://www,efdeportes.com](http://www.efdeportes.com) - buenos aires, Año 13-120- *Recuperado* Abril, 11, 2014.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. 22<sup>a</sup> ed. Madrid, España: Autor.

Servicio de Innovación Educativa. (2008). *Aprendizaje basado en problemas: Guías rápidas sobre nuevas metodologías*. Madrid, Universidad Politécnica de Madrid.



Torrigo, L, y colaboradores. (2002). El modelo ecológico de Bronfrenbrenner como marco teórico de la Psicooncología, 18, 45-59.

Trigo, E. y Colaboradores. (1999). *Creatividad y Motricidad*. España: INDE.

Trigo, Eugenia y Montoya, Harvey. (2007a). Aportes de la ciencia de la motricidad humana a la Educación Física, Recreación y Deporte. *Extraído de: Revista digital [http://www.kon-traste.com/pdf/articulos\\_desde\\_2004/aportes.pdf](http://www.kon-traste.com/pdf/articulos_desde_2004/aportes.pdf) - Recuperado Abril, 14, 2014.*

Trigo, Eugenia. Y Montoya, Harvey. (2007b). Vivenciando la Motricidad Humana a través de la comunicación. *Extraído de: Revista digital <http://www.consentido.unicauca.edu.co> - Recuperado Abril, 14, 2014.*

Trigo, E. y Montoya, H. (2009). *Motricidad Humana: política, teorías y vivencias*. España- Colombia: iisaber.

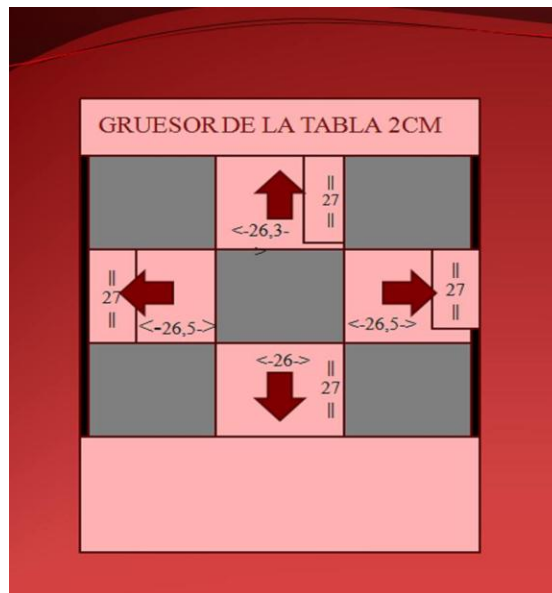
Universidad de Murcia. (2007). *La metodología del aprendizaje basado en problemas*. España: Región de Murcia, Servicios de Publicaciones de la Universidad de Murcia.

Valderrama, C.E. Comunicación-educación. Coordinadas, abordajes y travesías. Bogotá. Universidad Central-Dicec, Siglo del hombre editores. 2000. Págs. ix a xxiii.

Vaquerizo, Marisa. (2011, Marzo 17). Características de los textos humanísticos. *Extraído de: Revista digital <http://lenguaviva-marisa.blogspot.com/2011/03/caracteristicas-de-los-textos.html> – Madrid- Año 3- 1- Recuperado Abril, 11, 2014.*

## ANEXOS

### A. Boceto de la alfombra de baile realizado por los estudiante de 11-02 del Colegio Fabio Lozano Simonelli



## B. Imágenes de la experiencia

