

El juego motor como elemento básico para combatir el incremento del uso de las nuevas tecnologías

Autor: López García, Cristian (Maestro. Especialidad en Educación Primaria. Mención en Educación Física).

Público: Educación Primaria. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

Título: El juego motor como elemento básico para combatir el incremento del uso de las nuevas tecnologías.

Resumen

El presente estudio tiene como propósito demostrar que conforme se avanza de curso en Educación Primaria, el número de horas de ocio y tiempo libre está más destinado a los juegos digitales que a la actividad física si no le da una correcta importancia al uso del juego motor, en este caso mediante los juegos populares y tradicionales, fuera del contexto escolar en edades tempranas de la etapa. Los resultados obtenidos muestran que, en cierta medida, cuando el alumno aumenta su edad, da preferencia al mundo digital que al juego motor.

Palabras clave: Educación Primaria, Juego motor, Nuevas tecnologías.

Title: The motor game as basic element to palliate the increase of the use of new technologies.

Abstract

The purpose of this research is to prove that when a student passes to the next course, the number of leisure and free time hours are used in playing digital games more than doing physical activity if we do not give a proper importance to the use of motor game, in this case through popular and traditional games, out of the school context at an early ages of this stage. To some extent, the results evidence that when a pupil increases his or her age, they prefers the digital world to motor game.

Keywords: Primary Education, Motor game, New technologies.

Recibido 2016-11-30; Aceptado 2016-12-07; Publicado 2016-12-25; Código PD: 078099

I. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

En relación al detrimento observado en los alumnos y alumnas del segundo tramo de Educación Primaria (EP en adelante), se contempla un aumento del uso de las nuevas tecnologías fuera del contexto escolar, ocupando parte de su ocio y tiempo libre en jugar de forma virtual, traduciéndose en una nueva vida sedentaria y distando con los hábitos de vida de hace únicamente, por ejemplo, una década, donde los juegos populares y tradicionales eran los principales protagonistas de esta etapa. Como consecuencia del incremento en la preferencia por los juegos digitales, se observa como en los tres últimos cursos de Primaria el alumnado presenta altos índices de inexperiencia en cuanto a la desenvolvatura para resolver problemas motrices de casi toda índole, suponiendo dificultades en el manejo de móviles, desarrollo de las habilidades motrices básicas, entre otros problemas. Parte de este puede residir en que quizás, una temática tan importante como es el juego motor, no ha recibido la importancia suficiente por parte de otros docentes, donde incluso puede ser utilizada como método de desahogo por parte de éstos. Muchos estudios, como el realizado por Moreno, Zomeño, Marín de Oliveira, Ruiz y Cervelló (2013) demuestran que la competencia y autonomía que muestra el docente, junto con la motivación que presenta a la hora de llevar a cabo sus tareas, tiene resultados positivos en las clases, además de que los alumnos le otorgan y expresan la misma importancia que muestra el maestro. También Jiménez, Cervelló, García, Santos e Iglesias (2007) defendían tras su estudio en adolescentes de 14 a 18 años que la motivación que presentaba el profesor en sus clases de Educación Física (EF en adelante) influía de manera positiva o negativa, según la actitud del educador.

Teniendo en cuenta todos los aspectos citados, se está produciendo una pérdida importante en los aspectos sociales del alumnado, ya que muchos autores como Sanmartín (1998) o Cilla, Puyuelo y Ruiz (2001) afirman que esta materia es transmisora de valores como son la libertad, diálogo, solidaridad, alegría, competición, etc. trabajados mediante juegos, actividades motrices y métodos de cooperación que permiten que se desarrollen. La práctica de juegos hace que el alumnado esté inmerso en una microsociedad lúdica (Parlebas, 2001), pues hay reglas, pactos y contratos; se relacionan con otros compañeros y compañeras donde se deberán solventar mediante el diálogo, en un gran número de casos, conflictos; valores como la solidaridad, empatía... entran en juego si están unidos de una buena pedagogía, al igual que el

respeto por otras culturas. Por tanto, ligado a la falta de empeño por los profesionales y junto con la era digital, considero que estamos construyendo una base paupérrima para que los alumnos y alumnas practiquen una buena actividad física fuera del contexto escolar, la cual tiempo atrás era realizada muchas veces inconscientemente por juegos aprendidos en la asignatura de EF.

También cabe destacar que, en vez de utilizar el juego motor como un recurso didáctico, algunas asignaturas troncales prefieren dar uso a los juegos digitales para reforzar contenidos aprendidos. En muchas ocasiones comparto su uso para que el alumnado vea la materia de una forma diferente y sea más motivadora, pero también considero que la transversalidad en la enseñanza es vital. Aquí es donde la EF es la más afectada de todas las materias, puesto que a ella se le exige en un gran número de ocasiones que trabaje contenidos de otras asignaturas mientras que estas, rara vez trabajan la especialidad en sus aulas. Tras un rápido análisis a cómo aparece y es utilizado el juego motor en el currículo de EP, la única que, aparte de nuestra especialidad, lo utiliza como un recurso didáctico, es Música (Educación Artística). Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, Ciencias Sociales y Ciencias de la Naturaleza, en resumen, las asignaturas troncales no hacen uso de él, casi ni referencia. Coincidiendo con Moreno y Gimeno (2009) y basándome en mi propia experiencia personal, la asignatura de EF suele ser la que más gusta al alumnado, a pesar de que le otorgan una importancia mayor o menor en función de distintos factores. Entonces ¿por qué no aprovechar esta apreciación por parte del alumnado para trabajar contenidos de una manera más motivante?

Parece ser que para que esta especialidad sea tomada en cuenta se deba realizar lo que criticaba Aguado et al. (2006), elaboración de exámenes teóricos, impartiendo así clases que no sirvan de conexión con los conocimientos prácticos, sino que son meros dictados para que el alumnado tenga apuntes y puedan realizar así la evaluación “teórica”. Aguado et al. (2006) coinciden con Kirk (1990) en que el estatus de la EF aumentará por la calidad educativa de las prácticas y la pedagógica de los docentes, no intentado establecer como medio de evaluación un examen con contenidos totalmente ajenos a lo que realmente se está impartiendo para que parezca que, al estudiar la asignatura, tenga más importancia.

Por tanto y para concluir con este apartado, el autor considera que el uso del juego motor como herramienta y recurso didáctico, en este caso ligado a la temática de juegos populares y tradicionales, es un buen precedente para que el alumnado del primer tramo adquiera una buena base y de preferencia a la práctica de estos en su hora de ocio y tiempo libre, en vez de jugar únicamente a las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, dotándoles así de una mayor destreza en cursos posteriores en relación a sus habilidades motrices básicas.

II. CONTEXTO Y PARTICIPANTES

El centro escolar donde he realizado el estudio ha sido el Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP en adelante) Santo Ángel, una pedanía situada a unos 5 kilómetros al sur de la capital de Murcia y a unos 3 kilómetros del Valle y Carrascoy. En cuanto a recursos de la especialidad, cuenta con un almacén en el que hay materiales de todo tipo (distintos tipos de pelotas, combas, colchonetas, aros, bolos huertanos, petos y un largo etcétera). También cuenta con un pabellón polideportivo en un edificio anexo donde se realizan la mayoría de las sesiones de EF. Afortunadamente el colegio cuenta, además, a 100 metros de distancia, con el Club Deportivo Verdolay, donde se realizan algunas actividades continuadas vinculadas a nuestra especialidad, como pueden ser clases de natación o pádel.

Este centro escolariza a niños/as de 3 a 12 años de edad. En el curso en el que se ha realizado y desarrollado el estudio (2015/2016), el centro cuenta con 7 unidades de infantil y 16 de primaria. El número de alumnos es de 522 repartidos en 23 unidades, con lo que la ratio media por aula es de 23,73 alumnos.

La pedanía a pesar de no ser una zona industrial, cuenta con varios talleres familiares. En general, la actividad laboral de la población pertenece al sector servicios, construcción y una pequeña parte a labores agrícolas.

En cuanto al nivel socioeconómico y cultural de las familias es medio-alto, aunque hay numerosas familias que debido a la actual situación de crisis en la que se encuentra el país necesitan ayudas sociales para poder pagar las necesidades básicas que requieren sus hijos, como pueden ser los libros de texto o actividades complementarias, entre otras.

A pesar de la ratio media citada con anterioridad, la clase donde se ha llevado a cabo el estudio cuenta con 27 alumnos, de los cuales 14 son niñas y 13 niños. La clase no cuenta con ningún alumno con necesidades específicas de apoyo educativo, únicamente hay un discente de procedencia China el cual presenta un poco de dificultad a la hora de comprender, de forma escrita principalmente, la lengua castellana. De todos modos, no precisa de ningún apoyo, ya que

entiende oralmente rozando la perfección y, en el caso de no comprender la actividad, se mostraría visualmente para solventar las dudas.

En el curso 2014/2015, cuando los alumnos y alumnas (25 en aquel entonces, siendo 13 niñas y 12 niños) estaban en el primer curso de EP, se les realizó una encuesta sencilla para ver a qué solían dedicar sus horas de ocio y tiempo libre (jugar con sus amigos y amigas, practicar algún deporte/actividad extraescolar o jugar a la videoconsola, tablet y/o móvil). En la Figura 1 podemos apreciar como más las chicas que los chicos solían dedicar tiempo a jugar con sus amigos y amigas, seguido de la práctica de algún deporte/actividad y finalmente el mundo virtual.

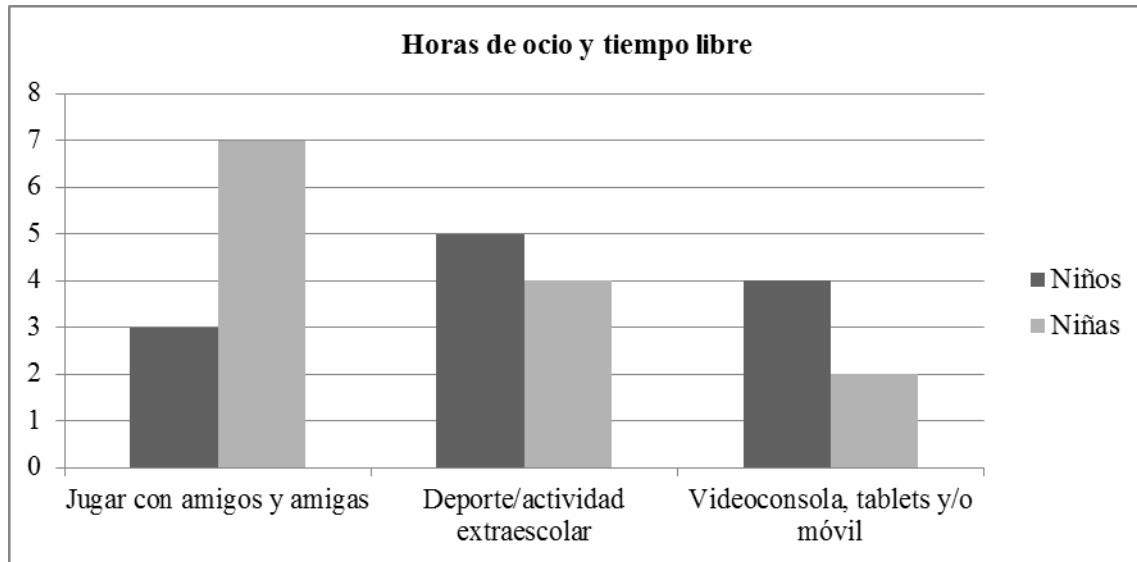


Figura 1. Alumnos 1.º de Primaria según sus horas de ocio y tiempo libre (2014/2015).

En el caso del sector masculino, están las horas más distribuidas por igual, siendo la que más tiempo ocupa la de la práctica de algún deporte o actividad extraescolar. Sin embargo, ya se puede apreciar como en el primer curso de EP, el alumnado tiene tendencias a ocupar parte de sus horas en el mundo tecnológico.

Nuevamente la encuesta se pasó a la misma clase, esta vez ya en el curso 2015/2016. Las respuestas que se pueden contemplar en la Figura 2 confirman las observaciones, en las cuales el autor del artículo afirma que en el segundo tramo hay un deterioro de las habilidades motrices básicas, ligadas a un incremento de las horas de tiempo libre y ocio ocupadas por los juegos digitales. En vez de apreciar como el alumnado, tanto niños como niñas, dedican más horas a jugar con sus amigos/as, por ejemplo, en el parque, o a realizar deportes/actividades extraescolares, lo que va en aumento son las horas destinadas a videoconsolas, tablets y/o móviles. De los 6 alumnos que en su primer curso de la etapa jugaban con las tecnologías, ahora hay 9. De hecho, ha sido la única que ha experimentado un aumento significativo, a diferencia de las otras opciones en las cuales prácticamente no ha habido aumentos, sino incluso descensos en el caso de jugar con amigos y amigas.

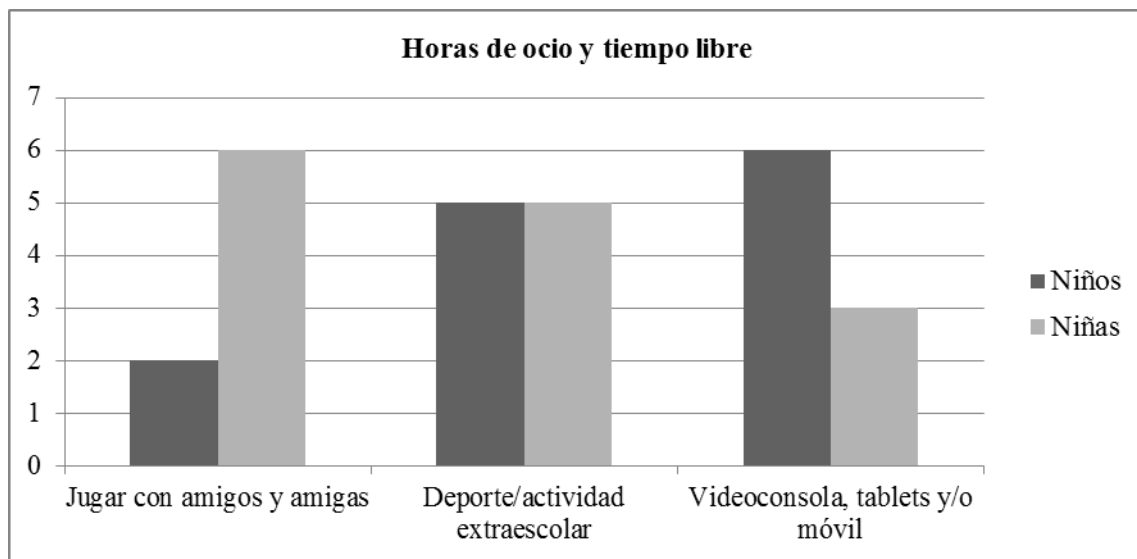


Figura 2. Alumnos 2.º de Primaria según sus horas de ocio y tiempo libre (2014/2015).

Por tanto, si en tan solo un curso escolar ha habido un aumento tan considerable, teniendo en cuenta que en primero muchos no dedicaban horas a los videojuegos porque sus padres aún no se lo permitían, cuando éstos y éstas tienen permiso, y junto con el aumento de edad media, van prefiriendo una vida sedentaria, sobre todo los niños, en la que predominan las nuevas tecnologías.

III. REFLEXIÓN SOBRE LA PUESTA EN PRÁCTICA

Desde mi punto de vista, los objetivos del estudio han sido alcanzados en un alto grado, puesto que tras haber realizado una Unidad Formativa (UF en adelante) donde se ha priorizado y dado la importancia adecuada al uso y disfrute del juego motor, centrado sobre todo en los juegos populares y tradicionales, se ha visto como en algunos casos se ha dejado de lado el mundo digital, traduciéndose en unos mejores hábitos de salud y vida. Como los alumnos en los cuales se ha realizado el estudio viven en mi pueblo (el mismo donde se ubicaba el CEIP) y en el colindante, cuando salía por las tardes a dar un paseo he podido ver como muchos de éstos y éstas realizaban juegos que habíamos puesto en práctica durante las sesiones, al igual que en las horas de recreo. Esto implica que han conocido y aprendido distintos juegos, al igual que sensibilizarse con sus generaciones pasadas y comprender que la diversión no solo está dentro de una pantalla, sino también en el entorno próximo realizando distintas actividades lúdicas que mejoran nuestro desarrollo pleno individual.

Doce días después de la finalización de la unidad, me pasé nuevamente por el centro para hablar con la clase sobre si habían practicado algún juego en sus horas libres. Tras unos minutos en los que hubo dispares respuestas, volví a pasar finalmente la encuesta realizada al principio del estudio. En la Figura 3 podemos apreciar cómo ha habido una disminución en las horas destinadas a las videoconsolas por parte del alumnado, coincidiendo con un incremento en el apartado de jugar con sus amigos y amigas. En cuanto al deporte y/o actividades extraescolares se ha mantenido prácticamente, algo que preveía desde un comienzo pues los objetivos estaban más destinados a trabajar el tercer sector (videoconsolas, tablets y/o móviles).

De todos modos estoy muy satisfecho de que, aunque sean únicamente 5 alumnos/as los que han incrementado a la hora de practicar juegos, es un gran avance para solo un estudio en el que se ha realizado una UF de 4 sesiones y una buena motivación por parte del docente. Si se trabaja como es debido desde el primer nivel del primer ciclo, se conseguirán grandes resultados.

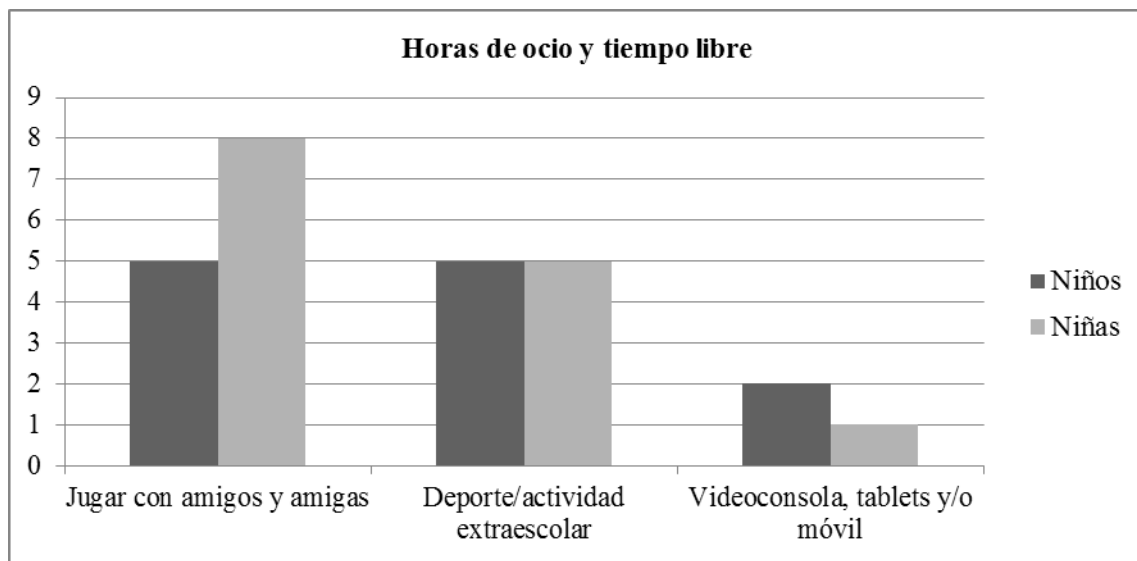


Figura 3. Horas de ocio y tiempo libre en alumnos de 2.º de Primaria tras la puesta en práctica de la UF diseñada para el estudio.

V. CONCLUSIONES

El año pasado (2015) durante mi periodo de Prácticas Escolares, pude asistir a algunas clases de la especialidad de EF en el mismo centro donde este año he realizado el estudio. Ya pude observar el detrimento y la incompetencia que presentaban un gran número de alumnos. Ante este fenómeno, surgió hace unos pocos años el concepto de nativos digitales, que son el sector de población que ha nacido en la parte de la brecha digital que posee nuevas tecnologías. Tal fue mi asombro que no dude en buscar artículos o lecturas que corroboraran mis sospechas, en las cuales el detrimento de las habilidades motrices básicas estaba íntimamente vinculado al incremento del uso de las tecnologías. Al no encontrar ninguna publicación sobre lo comentado, decidí que el objeto de estudio por el cual desarrollaría el presente artículo estaría destinado a comprobar dicha relación.

Soy consciente de que la muestra es muy pequeña y que los datos aportados son muy subjetivos, pero es innegable que actualmente hay una tendencia por parte de los escolares a utilizar los juegos digitales como método lúdico para cubrir sus horas de ocio y tiempo libre. Además, en el primer nivel de EP suele haber un grupo de discentes que preferiría utilizar las tablets o videoconsolas a jugar con sus amigos, pero sus padres y madres aun consideran que son muy pequeños como para poder utilizarlas. Aun así, muchos quedan liberados de esta imposición cuando pasan de curso a modo recompensa por su esfuerzo, no dándose cuenta así de que, en algunos casos, estarán perjudicando el desarrollo pleno de sus hijos e hijas.

Sería bueno comprobar mediante un estudio transversal en varios colegios que conforme va aumentando el alumno de edad y avanzando de curso, su número de horas de ocio y tiempo libre va destinado más al uso de las tecnologías que a la práctica deportiva o el uso juegos motores. Infortunadamente no he podido realizar dicho estudio en el centro, pero si tuve la oportunidad de trabajar con todos los grupos, ya fuera realizando actuaciones puntuales o desarrollando UF, y puedo confirmar que, en relación a la hipótesis formulada con anterioridad, cuanto más mayores, más preocupados están, sobre todo los chicos, de los videojuegos y sus novedades.

Desde mi punto de vista la responsabilidad total de esto recae sobre los docentes de prácticamente todas las áreas. Dejando por un momento de lado la metodología que emplee cada uno y el tipo de motivación que presente en sus sesiones, no se le da una importancia al juego motor como recurso didáctico. Si la comunidad educativa pide a la EF que trabaje contenidos de forma transversal, ¿por qué no las asignaturas troncales hacen lo propio con contenidos de la especialidad? Según el Decreto 198/2014, de 5 de septiembre por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia (2014, p. 33331):

El área de Educación Física tiene como finalidad principal consolidar en el alumno una serie de aprendizajes que toman como referencia el ámbito motor y que son indispensables para el desarrollo pleno del individuo.

Supongo que todo profesional relacionado con la EP lo que busca es que sus alumnos tengan un desarrollo pleno, pues así se construirá una buena base para un futuro próximo. Si ya ni los propios especialistas del área le dan el valor que se merece, veo totalmente lógico que el estatus de la EF esté en un descenso paulatino, generando así que sea vista como una materia sin importancia.

Ya no es solo el hecho de que desarrollen las habilidades básicas con una mayor destreza, sino que unos buenos hábitos de práctica deportiva, o incluso únicamente de horas ocupadas en jugar con sus amigos y amigas, desemboca en una promoción de la salud. Hasta la adolescencia los niños y niñas se están desarrollando y actualmente estamos volviendo al sedentarismo característico del Neolítico, estilo de vida que origina uno de los problemas más actuales de casi todo el mundo, el cual es la obesidad y los padecimientos cardiovasculares. Se supone que el paso de la forma de vida nómada a la sedentaria supuso un antes y un después en la historia. Parece que esta vez de nuevo vaya a significar un aspecto importante en nuestra evolución, pues si seguimos permitiendo que las nuevas tecnologías invadan desde tan tempranas edades las casas de los escolares y que, junto a esto no reciban una buena educación de su uso y de la importancia que supone la actividad física fuera del contexto escolar, supondremos un paso atrás en el desarrollo del ser humano, siendo recordados como el homo *tecnologicus*, el cual más que una visión pasará a ser una realidad.

Me gustaría tomarme este artículo como el comienzo de una investigación que intentaré llevar a cabo de manera más ambiciosa. Es una pena que el gran avance que supone las nuevas tecnologías esté ocasionando un inconveniente en el desarrollo del ámbito motor de los escolares, ya que una buena educación con respecto a su uso ayudaría a que éstos supieran compaginar mejor las horas de preferencia de las cuales disponen en su ocio y tiempo libre, además de una metodología distinta en la especialidad de EF, y casi por parte de todas las asignaturas, que busque el juego motor como herramienta fundamental que es y que no sea utilizada como es en algunos de los casos como un recurso lúdico, pues dispone de un valor pedagógico que contribuye en gran medida a la consecución de muchos de los objetivos de la etapa.

●

Bibliografía

- Aguado, R., Badiola, J., García, J., García, L., López, E. M., Pastor, J. F. y Pastor, V.M. (2006). *La Evaluación en Educación Física. Revisión de los modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa: la evaluación formativa y compartida*. Buenos Aires: Miñó y Dávila.
- Cervelló, E., García, T., Iglesias, D., Jiménez, R. y Santos, F. J. (2007). Estudio de las relaciones entre motivación, práctica deportiva extraescolar y hábitos alimenticios y de descanso en estudiantes de Educación Física. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 7 (2), 385-401.
- Cervelló, E., Marín de Oliveira, L. M., Moreno, J. A., Ruiz, L. M. y Zomeño, T. (2013).
- *Percepción de la utilidad e importancia de la educación física según la motivación generada por el docente*. España: Ministerio de Educación.
- Cilla, R, Puyuelo, E., y Ruiz, J. (2001). *Explorar, jugar, cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- Decreto 198/2014, de 5 de septiembre por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
- Gimeno, E. y Moreno, J. A. (2009). Pensamiento del alumno hacia la Educación Física: su relación con la práctica deportiva y el carácter del educador. *Enseñanza & Teaching*, 21, 345-362.
- Kirk, D. (1990). *Educación Física y Currículum*. Valencia: Universitat Valencia.
- Parlebas, P. (2001) Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo. Título original: *Jeux, Sports et Sociétés. Lexique de praxéologie motrice* (1999). Traducido por: Fernando González.
- Programación General Anual CEIP Santo Ángel, curso 2015/2016.
- Sanmartín, M. (1998). Desarrollo de valores en la educación física y el deporte. *Educación física y deportes*, 51, 100-108.