

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**EL SIGNIFICADO LÚDICO DEL XBOX 360 KINECT,
EN UN GRUPO DE ADOLESCENTES DE SECUNDARIA Y
SU UTILIDAD EN LA EDUCACIÓN FÍSICA.**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTAN:

**GERARDO RODRÍGUEZ DEL MORAL
XÓCHITL HORTENSIA ZETINA BARRAGÁN**

DIRECTORA

LIC. SONIA MIRIAM HERNÁNDEZ MUÑOZ

MÉXICO, D.F.

MARZO 2015

AGRADECIMIENTOS:

Xóchitl Hortensia Zetina Barragán

A Dios: Por acompañarme en todo momento de felicidad y de dificultad, permitirme cerrar este ciclo y cuidar a mi familia en las horas de ausencia.

A mi madre: Porque gracias a tu apoyo y consejos he llegado a realizar una de mis más grandes metas, los cual constituye la herencia más valiosa que pudiera recibir.

A mi esposo: Por el cariño, confianza, Amor y consejos que siempre me ha brindado quiero que sepas que este logro no es nada más mío sino es un logro por ti, por mí y por nuestro mayor tesoro Te amo.

A mis amigos Mayela y Gerardo: Sin ustedes no lo habría logrado gracias por ayudarme cada día a cruzar con firmeza el camino de la superación.

A mis profesores: Por toda su paciencia y sus grandes enseñanzas.

A mis hermanos, amigos y compañeros que directa e indirectamente han tenido a bien ayudarme en forma moral para mi formación como ser humano y profesional, en respuesta a esto cuenten con una gran amiga.

Gerardo Rodríguez del Moral

Doy infinitas gracias...

A Dios, en primer lugar por el solo hecho de estar aquí...

A la vida...por este camino recorrido.... Que aunque no siempre ha sido fácil, he logrado levantarme y aprender de ella.

A mis padres y abuelos, por su amor, apoyo, consejos y vivencias...todas ellas incondicionales.

A mis hermanos, las personas con las que contare siempre y que son mi fuerza y templanza...

A Xochitl y Mayela que a lo largo de este tiempo he hecho cosas inimaginables por una amistad sin precedentes.

A mis amigos y conocidos...que con sus saberes, ideas, locuras, alegrías, tristezas y experiencias he aprendido a conocer otros puntos de vista...

No tengo palabras para seguir diciendo el gran regocijo que me da poder terminar este ciclo en donde muchas personas han dejado parte de su vida, para dar paso a mis metas que hoy en día se hacen realidad. Solo sé que este largo camino no es más que el comienzo de una gran historia de logros, aprendizajes y experiencias.

INTRODUCCIÓN

Desde el año 2000, el acceso a los medios tecnológicos se ha vuelto más sencillo y económico, lo que ha permitido que niños y jóvenes estén cerca de ellos en su propio hogar. Actualmente representan el medio de comunicación más usado, mediante la creación de redes sociales; así como de entretenimiento mediante los videojuegos, pero también significan un medio de aprendizaje de competencias y habilidades cognitivas y sociales. Esto es a tal grado que se ha creado una nueva “sociedad virtual”, lo que implica que día a día sigan los avances tecnológicos y que aumente nuestra dependencia a los mismos. En el caso de los videojuegos, es frecuente que sean calificados de distractores que “hacen perder el tiempo” a los niños y adolescentes. Es cierto que en no pocas ocasiones son tomados como la única distracción, que lleva a quienes lo usan a permanecer horas frente a ellos, causando problemas de tipo físico, emocional y cognitivo. Sin embargo, consideramos que existen algunos que brindan beneficios en el desarrollo físico y mental de los chicos y las chicas, pues pueden promover la ejercitación motriz y cognitivos, así como coadyuvar en la construcción de relaciones sociales más óptimas. Es decir, se pueden considerar como herramientas más al conjunto de auxiliares didácticas.

La propuesta pedagógica que aquí se plantea, sugiere el uso del Xbox 360 Kinect, como un facilitador lúdico para la ejercitación motriz y mental, en la clase de Educación Física en el nivel de educación secundaria.

La educación física en nuestro sistema educativo se ha visto cada vez más desplazada por otras materias a las que se les da mayor peso curricular. Esto ha repercutido en que los mismos adolescentes dentro de la escuela secundaria no la vean como relevante en su desarrollo. Sin duda, esto ha traído consecuencias negativas, pues los jóvenes de este nivel atraviesan por cambios corporales drásticos que afectan su autoimagen, al aumentar de talla y peso por sus nuevos requerimientos calóricos, lo que a su vez incide en una baja autoestima que afecta

su rendimiento y aprendizajes académicos. Es fundamental que desde la infancia se formen hábitos deportivos, que permitan un desarrollo no sólo corporal, sino también cognitivo y social, más óptimo.

El papel de los videojuegos puede ser positivo, si dentro del hogar y la escuela secundaria se valoran sus beneficios y se planea su uso de manera consciente y sistemática, para obtener apoyos respecto al crecimiento y maduración de los infantes y adolescentes. El uso del Xbox 360 Kinect puede aportar buenos recursos para inducir a los niños y adolescentes a practicar deporte, pues el carácter lúdico de los videojuegos le permiten a quienes lo usan, no sólo la ejercitación de una competencia, sino también la diversión y la posibilidad de competir consigo mismo, para cada vez ser más hábil, lo que ayuda a crear un buen autoconcepto de sí mismo y satisfacción.

Este trabajo está dividido en cuatro capítulos. En el primero “Juego, videojuego y aprendizajes” hablamos de la importancia que tiene el juego en el desarrollo humano desde la infancia, siendo éste un proceso fundamental para la socialización, así como para el desarrollo afectivo y cognitivo. Con el progreso tecnológico surgen nuevos tipos de juegos creando nuevas formas de aprendizaje que ahora ponen a prueba competencias, autoestima, habilidades, destrezas y la lógica favoreciendo el rendimiento escolar. En el capítulo 2 “Educación secundaria y educación física en México”, abordamos de manera breve los antecedentes históricos de la educación secundaria. Ésta ha sido considerada como un parte aguas entre los niveles educativos de la primaria y los estudios superiores, ubicándola como una importante base del futuro académico de los adolescentes; es decir, por la etapa de vida que atraviesan sus estudiantes, resulta primordial apoyar su formación integral, de manera que logren desarrollar cualidades que les permitan una mejor calidad de vida, fortaleciendo en este nivel la cohesión entre sociedad y escuela.

En el capítulo 3, “Propuesta didáctica” se plantea la problemática observada en una escuela secundaria respecto a las estrategias que se llevan a cabo en la educación física. Elegimos el tema por la relevancia que representa el desarrollo de hábitos de ejercitación física en la adolescencia, pues incidirán en la formación de una mejor salud. Para recabar datos para fundamentar la propuesta pedagógica que da cuerpo a este trabajo, fue necesario introducirnos en el ámbito escolar. Se describe el contexto geográfico y social, observaciones e instrumentos utilizados. Finalmente, en el último capítulo nos referimos a la aplicación de dicha propuesta y sus resultados.

INDICE

PÁG.

INTRODUCCIÓN.....	3
-------------------	---

CAPÍTULO I JUEGO; VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE

1.1 El juego infantil y sus posibilidades lúdicas.....	8
1.2 Antecedentes de los videojuegos.....	11
1.3 Tipología de los videojuegos.....	14
1.4 Los videojuegos y los aprendizajes.....	16
1.5 Videojuegos y Educación.....	18
1.6 Xbox 360, Kinect y Kinect Sport.....	20
1.7 Adolescencia	24
1.8 Adolescencia, Autoestima y Aprendizajes.....	27

CAPÍTULO II EDUCACIÓN SECUNDARIA Y EDUCACIÓN FÍSICA EN MÉXICO

2.1 Reformas educativas: modernización y obligatoriedad de la Secundaria en México.....	31
2.2 La Educación Física.....	33
2.3 Antecedentes de la educación física en México.....	34
2.4 Reforma del plan de estudios de la asignatura de educación física (2011).....	37
2.5 Asignatura de la educación física, en el nivel de educación Secundaria.....	39
2.6 Objetivos de la educación física, en el segundo grado de Secundaria....	46
2.7 Enfoque didáctico de la educación física.....	46

CAPÍTULO III PROPUESTA DIDÁCTICA

3.1 Definición de Diagnostico Pedagógico.....	48
3.2 La escuela secundaria técnica 93 “Rosario Castellanos”.....	49
3.3. Preguntas de Investigación	49
3.4 Contexto delegacional.....	50
3.5 Observaciones.....	51
3.6 Registro de observaciones	52
3.7 Diagnóstico.....	54
3.8 Problemática.....	54
3.9 Instrumentos de recolección de datos.....	56
3.9.1 Cuestionarios.....	56
3.9.2 Resultados gráficos de los cuestionarios.....	57
3.9.3 Análisis de los resultados.....	60
3.9.4 Escala Likert.....	61
3.9.5 Análisis de las respuestas.....	63
3.9.6 Entrevistas.....	64

CAPÍTULO IV PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA APOYAR LA IMPARTICIÓN DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN FÍSICA

4.1 Diseño y didáctica.....	68
4.2 Objetivo general de la propuesta pedagógica.....	69
4.3 Metodología.....	70
4.4 Aplicación de la propuesta.....	70
4.5 Secuencia didáctica.....	70
4.6 Desarrollo.....	72
4.7 Cronograma de sesiones.....	72
4.7.1 Exposición.....	75
4.7.2 Formación de equipos.....	76
4.7.3 Calentamiento.....	76
4.7.4 Jugando Xbox 360 Kinect.....	78
4.8 Evaluación.....	80
4.8.1 Resultados gráficos.....	81
4.8.2 Análisis de las respuestas.....	82
4.8.3 Entrevista con el profesor de educación física.....	82
4.8.4 Análisis de la entrevista.....	83
CONCLUSIONES.....	85
RECOMENDACIONES.....	88
ANEXOS.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	94

CAPÍTULO I

JUEGO, VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE

En el presente capítulo se reflexiona sobre las relaciones que establecen las personas entre el juego y la actividad lúdica, a nivel cognitivo y afectivo; así como la aparición de los llamados videojuegos y el papel que han tenido sobre los aspectos mencionados, y en el aprendizaje académico de las generaciones que han dispuesto de ellos. De igual modo, se aborda la etapa adolescente y su relación con los videojuegos.

1.1 El juego infantil y sus posibilidades lúdicas.

Cuando hablamos o pensamos en el juego, es muy probable que lo primero que nos venga a la mente, sean niños jugando. Esto nos muestra la profunda asociación que tenemos de la infancia con el juego, lo cual no es casual, pues existen varias teorías que hablan sobre la importancia de esta actividad en el desenvolvimiento de las diferentes áreas: motriz, afectiva, emocional, cognitiva y social, que toda persona necesita desarrollar para madurar óptimamente.

Pugmire – Stoy, directora del Riks College, un centro de educación infantil de Estados Unidos en el que siguen un modelo de aprendizaje basado en el juego, define éste como *La participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional y dónde el jugador debe poder controlar sus acciones* (Pugmire – Stoy, 1996: p. 20).

Según Piaget el juego es *una actividad que tiene un fin en sí mismo. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla con un predominio de la asimilación sobre la acomodación* (Piaget, 1985, p.83). Del mismo modo para Valentine (1966, p. 51) es una actividad que tiene un fin en sí misma y que se realiza totalmente por el placer que procura. En las dos definiciones se señala un aspecto: tiene un fin en sí mismo, lo que significa que quién juega, lo que desea es

eso: jugar. Es claro, que puede haber metas asociadas al mismo, como, por ejemplo jugar fútbol para lograr estar sano, pero en el momento que se toma como juego y no como “ejercitación”, lo más importante es la actividad del juego.

Dentro de la gama de juegos se puede encontrar el juego libre, estructurado, de reglas y el juego simbólico o lúdico. Este último tiene gran importancia en el desarrollo afectivo y cognitivo del niño de dos a cinco años de edad, pues les da la oportunidad de recrear una realidad que sí responde a sus deseos, además de que también les concede el poder.

Existen otros autores como Gross (citado en Valentine, 1966, p. 51) que opina que el juego es biológicamente valioso para los niños y animales jóvenes, en cuanto a que los prepara para actividades posteriores más serias y complejas. En el caso de los primates en particular, el juego no sólo implica esta preparación, sino también es un canal fundamental para la socialización. En los chimpancés y en los gorilas, los individuos que no tienen la oportunidad de jugar con sus pares, muestran graves deficiencias en sus relaciones con los demás, y no pocas veces son separados del grupo.

Por consiguiente, el juego es una actividad característica de la especie humana, que actualmente ha sido considerada como sustantiva del desarrollo apropiado de los infantes y que tiene gran impacto en los aprendizajes cotidianos e incluso académicos. Cuando la institución educativa es capaz de orientar adecuadamente esta actividad en los alumnos, se favorece en los mismos el pensamiento creativo, así como el desarrollo de destrezas y habilidades, como por ejemplo la coordinación ojo y mano.

El carácter lúdico del juego infantil implica la capacidad de simbolizar. Valentine, (1966, p. 58) relata el caso de su propia hija que a los dos años, fingía cortar rebanadas de carne de la rodilla de su hermana, con una aguja de tejer, para posteriormente “comerlas”. Sin duda, tal comportamiento no reflejaba deseos canibalísticos, pero sí impulsos que la sociedad reprime, tales como la agresión.

Entonces, el juego es la oportunidad de expresarlos sin recibir una sanción social, porque sólo es una representación. En este sentido, entendemos que el juego puede constituir para el sujeto un mundo propio en el que puede expresar sus impulsos cuando le apetezca, sin temor a la represión o al aislamiento social.

Durante el juego simbólico el niño puede compartir, comunicar, imaginar y expresar sus sentimientos hacia otros. En palabras de Ferland *el juego simbólico confirma una actividad mental en el niño: la representación. Desde ahora el niño representa un objeto a partir de una imagen mental, utilizando un símbolo* (Ferland, 2005, p. 42). Y esto constituye un importante apoyo para el desarrollo de múltiples habilidades, tales como el lenguaje, el pensamiento y diversas nociones.

El juego simbólico también favorece el desarrollo de los valores en los infantes, pues a través del juego se incorporan costumbres y aspectos morales, tales como el respeto, la tolerancia, la honestidad y la justicia.

Para Ferland (2005, p. 50), el juego simbólico permite:

- Que el niño y la niña se descubran y conciban su entorno, lo que determina su identidad.
- Que afiancen los valores adquiridos en el hogar.
- Que desarrollen sus habilidades sociales, sustentadas en el diálogo.
- La creación de vínculos con los padres y con los maestros.

Por esta razón, teóricos como Beleyer (2011. *Educación para lo Humano*. <http://educarparalohumano.blogspot.mx/2011/07/escuelas-reggio-emilia.html>) opina que la utilización de estrategias basadas en actividades de juego, dentro de la escuela, pueden generar un ambiente de armonía en los estudiantes que están en el proceso de aprendizaje.

Respecto al aspecto lúdico de los videojuegos, desde 1997 Juul, (2005 p. 30) y Frasca (2009 p.26) señalaron su importancia y propusieron conceptualizar a la

Ludología como el saber que tiene por objeto el estudio de los videojuegos, los jugadores y la interacción entre ambos. La Ludología es literalmente el estudio de los juegos. Su etimología es una fusión del latín *ludus* (juego) y del griego *logos* (conocimiento racional) (Raya, 2012, p.14).

Como ya se mencionó, los seres humanos hemos aprendido a conocer el mundo a través del juego. Sin embargo, podemos considerar que en la actualidad la actividad de jugar ha tomado características acordes con la época; es decir, los avances tecnológicos han marcado el juego. Gracias a las nuevas tecnologías, los niños, jóvenes e incluso adultos, encuentran en ellas un medio que los estimula, y les lleva a adquirir habilidades en el manejo de las computadoras. En este sentido, los juegos son la entrada para la adquisición de nuevos aprendizajes en el manejo digital.

1.2 Antecedentes de los videojuegos¹

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, (2001, p.2023), describe al videojuego como un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: computadoras, consolas, celulares, etc.; integra audio y video, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

Podríamos situar el origen de los videojuegos en los años cuarentas cuando se crea el primer simulador de vuelo diseñado en los EEUU para el entrenamiento de pilotos. Cabe mencionar que la mayoría de estos experimentos tenían fines bélicos.

Entre 1961 y 1962 se desarrollan juegos como "SpaceWar", que trata de dos naves espaciales armadas "la aguja" y "la cuña", que consistía básicamente

¹ Nota: Las omisiones en esta investigación pueden obedecer tanto a nuestro criterio como a la poca bibliografía sobre el tema, las imágenes fueron tomadas de internet.

en “destruir” naves u objetos, a través de “misiles” que se ven afectados por un campo de fuerza, muy parecido al posteriormente famoso “Asteroids” (consultar imágenes en el anexo).

Otros estudiosos del tema, como García (2005, p. 3), ubican el nacimiento de estos juegos a comienzos de los setentas, momento en el que las grandes computadoras se transformaron en dispositivos prácticamente portátiles, gracias al comienzo del microprocesador.

En 1972, se desarrolla el videojuego llamado “Pong” que consiste en una partida de ping-pong virtual.

En 1977, Atari saca al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho para computadora, que alcanzó un notable éxito comercial en EEUU. También empiezan a proliferar en los establecimientos máquinas electrónicas que permiten jugar al “comecocos” (Pacman) o matar “marcianos” (Space Invaders), por citar algún ejemplo.

En 1978 se crea “Space Invaders”, creado por Taito, en el cuál ya se podían guardar las puntuaciones.

1983 es el año en que Atari, a partir del argumento de una película (“Tron” basado en la película de Disney), crea el videojuego del mismo nombre. De igual modo, surge “Star Wars”.

En 1990 Nintendo pone a la venta la consola llamada “Super Nintendo”, al mismo tiempo Arcades SNK saca su consola Neo Geo, y se crean conceptos como multitarea, multimedia, etc.

1994 es el año en el que sale a la venta el primer PlayStation creado por Sony pionera en el empleo del CD-ROM como soporte de almacenamiento para sus juegos, prescindiendo de los cartuchos.

En el año 2000, las compañías dedicadas a desarrollar videojuegos comenzaron a presentar títulos en un entorno 3D, esto quiere decir que los videojuegos buscaban innovar, creando una realidad virtual, por medio de una imagen tridimensional y creando la ilusión de profundidad; a diferencia del 2D que sólo se veía el perfil del personaje en un escenario plano.

En el año 2001 ocurre el lanzamiento de la Xbox, primera consola de Microsoft, la cual innovó al proporcionar un disco duro integrado; utiliza el formato DVD y da la posibilidad de guardar música desde un CD de audio a la consola.

A finales del año 2005 surge la consola Xbox 360, la segunda de Microsoft, en la cual se reduce el tamaño y peso de la consola, se crean controladores inalámbricos, comunicación en red y acceso a internet, puertos USB, salida de alta definición (HDMI), etc.

En 2006, surge el aditamento Kinect, nombre que proviene de unir dos términos *Kinesis* o *quinesis* del griego *Κίνησις* y *connect*, que en español es conectar. Creado por Alex Kipman, el Kinect permite a los usuarios realizar videoconferencias y interactuar en redes sociales; pero lo más atractivo es la posibilidad de jugar con la consola, sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, pues éste reconoce gestos, comandos de voz, objetos e imágenes; permite la conexión con otros jugadores, realizando partidas en modo multijugador, dentro de escenarios virtuales, en los que es posible la interacción en tiempo real.

Algunos de los juegos que existen hasta ahora para utilizar este aditamento son Kinect Adventurs, un juego de aventuras que simula viajar a través del espacio, superar obstáculos en las montañas y bucear en el fondo del mar; otro juego es el Your Shape: "Fitness Evolved", que consiste en un sistema de entrenamiento personal, ya que se puede realizar yoga o artes marciales; Kinectimals es un videojuego que consiste en cuidar animales de forma virtual; Kinectjoyride implica una actividad que permite mover todo el cuerpo al jugar. El videojuego Kinect

Sports incluye una selección de simulaciones deportivas como Atletismo; fútbol, bolos, boxeo, volley ball de playa y tenis de mesa.

1.3 Tipología de los videojuegos

Los videojuegos están en constante cambio debido a las rápidas innovaciones tecnológicas, es por ello que resulta complicado clasificarlos en géneros sin correr el riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. Levis señala que los videojuegos, significan un fenómeno de masas que producen un fuerte impacto sobre la infancia y juventud y que han llegado a crear la industria más próspera del sistema audiovisual. Por esta razón, la competencia en la producción y venta en el mercado de los mismos es fuerte, razón por la cual *En más de una ocasión dos géneros diferentes comparten características comunes, lo que a veces puede dar pie a confusiones. Sin duda esto dificulta notablemente el intento de realizar una clasificación exhaustiva y precisa de los videojuegos (Levis, 1997, p. 167).*

Así, que para realizar una clasificación, nos apoyamos en Marques (2001), Gros (2008) y Levis (1997). Considerando la información recabada, pensamos que los videojuegos pueden situarse en la siguiente tipología:

- Juegos de acción (Arcades). Son vistos como los primeros juegos desarrollados para las videoconsolas, donde la animación y la trama es poco importante y se requiere mayor coordinación entre ojos y manos, rapidez de reacción y estrategia. Dentro de esta categoría existen tres subcategorías: plataformas, laberintos, dispara y olvida.
- Juegos de Simulación. Se supone a esta categoría como el eje central de los géneros, ya que desde sus inicios se simulaban vuelos, conducción de automóviles y viajes espaciales para cuestiones bélicas, siendo el objetivo principal el enseñar a manejar un objeto complejo. En la actualidad los juegos de simulación son reconstrucciones de situaciones de la vida real como los simuladores de baile, de actividades deportivas o instrumentales,

recreando con todo detalle un objeto, imagen y una realidad virtual. Se hicieron muy populares rápidamente.

- Juegos de estrategia. A diferencia de los demás géneros en el que se espera velocidad y la reacción rápida del jugador, este género promueve la toma de decisiones apoyándose de la duración y reflexión para establecer estrategias, usar el razonamiento haciendo hincapié en el pensamiento y la planificación lógica para conseguir un objetivo. Los videojuegos más populares son las aventuras gráficas, los juegos de rol, deportivos, simuladores, puzzles y preguntas, y de guerra.
- Juegos de mesa. Son adaptaciones de los juegos comunes de mesa, tales como el ajedrez, damas, backgammon, scrabble, monopoly, solitario, etc.
- Juegos Educativos. Son videojuegos que combinan actividades lúdicas con contenidos educativos. Se parte principalmente de versiones modernas de cuentos, historias y personajes centrándose en el formato enseñanza - aprendizaje con una serie de actividades como: laberintos, juegos de dibujo, reconocimientos de letras, colores, números, formas y notas musicales, su estructura suele tomar cualquiera de los otros géneros. Existen para todas las edades y muchos están planeados como herramienta escolar.
- Juegos Deportivos. En esta clasificación se encuentran los videojuegos más solicitados y muy populares entre ellos: el fútbol, basquetbol y fútbol americano, aunque actualmente podemos encontrar otros deportes como: tenis, hockey, atletismo, boxeo, rugby, squash, bolos y voleibol.

Al paso del tiempo y con la constante evolución de la tecnología, no sólo se han transformado los tipos de juegos, sino también las plataformas y consolas. Hay que tomar en cuenta que el soporte tecnológico también influye, aunque un mismo juego lo podemos encontrar en diferentes plataformas, la forma de jugar no

es exactamente igual y, en este sentido, la diversidad de las preferencias de los usuarios empieza a ser evidente (Salinas, 2004, p.12).

1.4 Los videojuegos y los aprendizajes.

La aparición de la tecnología ha tenido un impacto directo en la transformación de las sociedades humanas, han incidido en la manera de comer, de comunicarnos, de relacionarnos, de vestirnos, etc., en una palabra en todo aquello que nos interesa. La tecnología es considerada como parte de nuestra cotidianidad, al grado de que ya no nos damos cuenta de lo que nos afecta y cómo. Sin duda alguna, la presencia de ésta ha afectado de manera importante nuestros procesos mentales, tales como la atención, la memoria y la cognición, por lo que han modificado los procesos de aprendizaje, sobre todo de las generaciones jóvenes.

El uso de la computadora ha implicado un procesamiento distinto de la información. Es una instancia que sigue utilizando el lenguaje como principal herramienta y como lo asegura (De Kerkchove, 1999, p. 221) *la lengua es todavía el código más poderoso al alcance de los seres humanos y seguirá siendo el principal en un futuro previsible*, pero también es evidente que ha agregado otro tipo de códigos para su uso, y *“Cualquier cosa que afecte al crecimiento y desarrollo del lenguaje también afecta al desarrollo de la inteligencia”* (De Kerkchove, 1999, p. 221).

De igual manera, De Kerkchove afirma que actualmente el mundo se enfrenta a la aparición repentina de un enorme entorno cognitivo para el que nadie ha dictado reglas.

En verdad, parecemos desear que nuestras máquinas personales, ya sea un automóvil o un ordenador, estén dotadas de poderes que vayan más allá del uso que nosotros hacemos de ellas (De Kerkchove, 1999, p. 30). Es cada vez más evidente que, el avance de las tecnologías está muy sustentado en la velocidad. Los que usamos teléfonos celulares, hornos microondas, computadoras,

videojuegos, etc., nos sentimos estafados cuando los aparatos tardan más segundos de lo ofrecido por las compañías vendedoras.

De Kerkchove sostiene que la tecnología digital ha causado no sólo una nueva condición cognitiva, sino también psicológica y social, y señala que McLuhan consideró que las personas se vinculaban a sus aparatos con un patrón psicológico de identificación narcisista, por lo que la tecnología es tomada como una extensión de nuestras facultades y trascienden nuestras limitaciones físicas. Por esa razón, muchos individuos desean adquirir los equipos con “las mejores funciones” posibles, para no sentirse “minusválidos” frente a otros (De Kerkchove, 1999, p. 31). Los videojuegos también han implicado este tipo de fenómenos de transformación, sobre todo en las nuevas generaciones.

El juego, como vimos en el capítulo uno, es una característica de la especie humana, no sólo es una actividad universal sino que es posible encontrar las mismas actividades consideradas como juego, en diferentes culturas. Hasta finales del siglo XIX, la acción de jugar había estado asociada al entretenimiento y a la diversión. Desde el punto de vista educativo, este hecho cambió gracias al movimiento pedagógico de la Escuela Nueva en la que el juego adquirió un importante protagonismo como metodología de enseñanza.

Con el desarrollo tecnológico surgen nuevos tipos de juego, como los videojuegos que con el paso del tiempo forman parte de los juguetes más vendidos del mercado, éstos son una nueva forma de entretenimiento, se han vuelto un modo de identificación social, ya que los jóvenes buscan relacionarse con personas afines a los juegos que usan. Las redes por internet les permiten competir con individuos que pueden estar físicamente lejos, pero que se integran en el mismo mundo virtual. En este sentido los videojuegos han alcanzado un alcance mayor que otro tipo de juegos, y por lo tanto de mayor significado lúdico. Jugar con ellos constituye un reto para los sujetos que ponen a prueba su competencia, su autoestima y sus habilidades. Al mismo tiempo facilitan la interacción con las computadoras y otros medios tecnológicos. Los video juegos

son una forma de entretenimiento que poco a poco va formando parte de la vida diaria y ocupando cada vez más el tiempo libre de niños y jóvenes,

Según De Kerkchove, representan un medio de comunicación y tienen un extraordinario potencial para la interacción y la instrucción.

En un plano puramente físico, los videojuegos normalmente aceleran el tiempo de reacción y de coordinación entre la mano y el ojo, pero, con más acierto, permiten a los niños formar y mejorar esquemas en sus mentes, instalando, como un nuevo software, las aproximaciones físicas y mentales necesarias para manejar las computadoras e Internet (De Kerkchove, 1999, p. 52).

Uno de los mayores atractivos de los éstos es la experiencia de inmersión que producen, por lo que actualmente son una herramienta para el desarrollo de destrezas, habilidades, lógica, entre otros. Al combinar estos elementos se pueden crear ambientes propicios de aprendizaje y favorecer el rendimiento escolar del niño. Una ventaja de su uso es la retroalimentación inmediata que se puede recibir, lo que coadyuva a generar una sensación de satisfacción por el reconocimiento de las habilidades, y por consiguiente el fortalecimiento de la autoestima.

1.5 Videojuegos y educación.

Investigadores como Begoña (2008, p.15) señala que los videojuegos pueden jugar un importante papel, como generadores de conocimiento, pues poseen tanto capacidad de entretenimiento como de información. Según esta autora, los jóvenes pueden mejorar en su desarrollo académico, al utilizar ciertos videojuegos. Otros investigadores atribuyen a éstos el incremento de la violencia o de la discriminación, pero Begoña (2008, p.23) menciona que el valor educativo/formativo de los videojuegos radica en:

- Su capacidad para potenciar la curiosidad por aprender
- Favorece determinadas habilidades
- Permite el desarrollo de distintas áreas transversales curriculares

- Refuerza la autoestima y el valor de uno mismo

Incluso podemos decir que muchos aprendizajes relacionados con los videojuegos, se explican por posturas ya desarrolladas por la pedagogía que predicaba Dewey, ya que él decía que *toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia* (1966, p.24) y que una situación educativa es resultado de la interacción entre la actividad, el contexto y la cultura en que se desarrolla y utiliza.

Autores como Funk (1993, p.86-90), y la ya citada Begoña (2008, p.37) señalan que existen muchas otras habilidades y conocimientos que se encuentran implícitos en los juegos como son:

- Desarrollo del pensamiento reflexivo y del razonamiento
- Desarrollo de la capacidad verbal
- Desarrollo de la capacidad de atención y la memoria
- Desarrollo de las capacidades de trabajo colaborativo
- Desarrollo de la capacidad visual y espacial
- Desarrollo de las habilidades necesarias para resolver conflictos o situaciones problemáticas.
- Desarrollo de la capacidad de relación
- Desarrollo de conductas sociales

En Noviembre del 2009 se presentó en Madrid la guía *Videojuegos en el instituto: ocio digital como estímulo en la enseñanza*. Este documento de trabajo fue elaborado por un grupo de psicólogos y psicopedagogos de la Universidad de Alcalá de Henares, la UNED y la Universidad Autónoma de Madrid. En éste se demuestra que los videojuegos no siempre son nocivos para los niños y adolescentes, sostiene que algunos ayudan a fijar ciertos conocimientos y al mismo tiempo motivan al alumno a establecer un diálogo con sus profesores.

El resultado de estudios reportados en el mismo, validó la hipótesis de que los videojuegos, pueden ser utilizados como herramientas educativas de primer orden, ya que producen en los estudiantes un aumento de la motivación hacia el aprendizaje de las materias y logran que el aprendizaje sea mucho más atractivo.

El lanzamiento de consolas como el Wii y el Kinect han tenido gran éxito en el mercado, y la extensión de las consolas hacia nuevos públicos y capas de la sociedad está promoviendo iniciativas como la que recoge el diario *Daily Mail* de Reino Unido (2008). Según informa esta publicación, cinco escuelas de Worcestershire han incorporado consolas Wii a sus clases de educación física para estimular a los alumnos y los directivos de estas escuelas.

La iniciativa pretende combatir así la falta de atención que los jóvenes de hoy día prestan al ejercicio físico incluso en el ámbito de la escuela, dejando de lado asignaturas como Educación Física. Practicar deporte con el Wii puede ser una solución para aquellos alumnos que no están habituados a ejercitar el cuerpo y una interesante forma de quemar calorías y evitar, en menor medida, el aumento de la obesidad. (Daily Mail de Reino Unido, 2008).

1.6 Xbox 360, Kinect y Kinect Sports

Las nuevas generaciones de niños y jóvenes se han caracterizado por vivir en la era de la tecnología, por lo que su crecimiento va ligado a la industria del videojuego. Los videojuegos son una forma de entretenimiento que aportan diversión y la capacidad de adentrarse en un mundo ficticio donde ellos son los protagonistas.

La extensión tan rápida de la industria tecnológica del videojuego se debe a la facilidad de llevar a las casas y establecimientos la diversidad de juegos, ya que podemos encontrar juegos de acción, de simulación deportiva, de lucha, de rol, de estrategia, etc.; además de ofrecer variedad de consolas como Xbox 360, la PlayStation 3, la Wii U, la Psp vita, la 3Ds, etc.

Ante tales circunstancias el Kinect para Xbox 360, y el videojuego Kinect Sports, resultan una alternativa divertida y atractiva para los usuarios, ya que permite realizar actividades deportivas en un lugar cerrado (sólo se necesita un espacio amplio de aproximadamente $3 \times 3 m^2$). No es necesario utilizar ropa deportiva, aunque es recomendable; lo que permite que los niños y jóvenes se ejerciten aún en espacios reducidos.

El Kinect es una barra horizontal electrónica de aproximadamente 28 cm, cuenta con una cámara que captura colores rojo, verde y azul (RGB), que colabora con el reconocimiento facial, un sensor infrarrojo que detecta movimientos corporales, permite ver el espacio en tres dimensiones, también cuenta con un micrófono que detecta voces y extrae el sonido ambiente; Xbox360 Kinect ofrece al usuario una sensación única al ser tú el propio “mando” de la consola.

Para iniciar es necesario que el sensor realice un reconocimiento del cuerpo y espacio donde se llevará a cabo la práctica del juego para esto es necesario se identifiquen cinco puntos principales los cuales son: la cabeza, manos y pies.

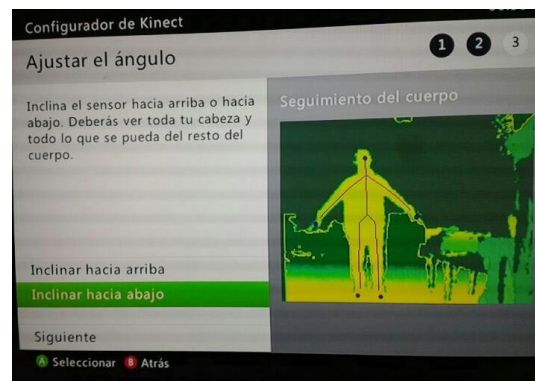


Fig. 01 Configurador de movimiento
Del aditamento Kinect

Para utilizar el aditamento Kinect es necesario crear un perfil personalizado que es un nombre o seudónimo con el que se reconocerá al usuario y donde se guardarán los avances, puntajes, logros y records, el cuál puede ser modificado mediante los niveles del juego, al mismo tiempo se crea un “avatar” que es una

imagen que nos representará en el mismo, que puede ser modificada al gusto del usuario. Cuando se crea una competencia donde hay muchos jugadores se accede como invitado, esto quiere decir que no es necesario crear un perfil, se registran los puntajes y records realizados sólo durante dicha competencia.



Fig. 02 Imagen de la pantalla de Inicio con el avatar



Fig. 03 Pantalla de competencia en el videojuego Kinect Sports

En particular el juego de atletismo, elegido para sustentar la propuesta pedagógica planteada, además del movimiento corporal que implica desarrollar habilidades motoras, inserta al jugador en una competencia virtual. Incluye cien metros planos, lanzamiento de jabalina, salto de longitud, lanzamiento de disco y una carrera de vallas. En tales juegos, el participante va recibiendo puntos por rendimiento en cada deporte, y compite contra otros atletas controlados por inteligencia artificial. Esto nos permite jugar en equipo y trabajar con las habilidades que la Secretaria de Educación Pública menciona dentro de Plan de estudios para la asignatura de Educación Física en México como son la agilidad, coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza, resistencia y velocidad (Cfr. capítulo 2).

Durante el juego se requiere de movimientos similares a los reales para cada uno de los deportes y ubicarse en el espacio determinado para que el sensor trabaje correctamente.

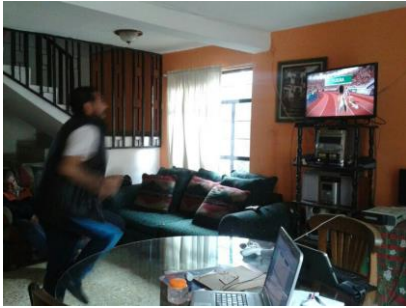


Fig. 04 Jugando Carreras

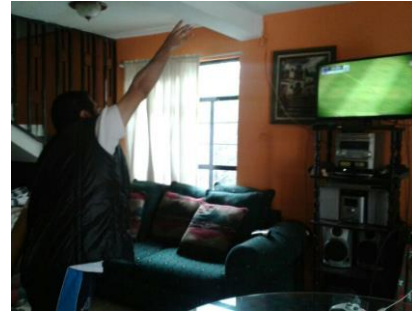


Fig. 05 Jugando Lanzamiento de Jabalina

Cuando un jugador sale del área detectada por el sensor del kinect automáticamente la pantalla detiene el juego y manda un cuadro de diálogo para avisar que debe moverse.

Al terminar cada una de las competencias el videojuego muestra una pantalla de resultados de acuerdo a los puntajes obtenidos durante todas las actividades.

Salto de longitud - Resultados					
	Nombre	1	2	3	Puntos
100	Atleta 1	9.02m	7.38m		100
73	Jane	6.69m	6.69m	7.28m	73
67	Ben	5.02m	6.69m	5.1m	67
64	Pichito	6.39m	Nulo	4.56m	64
64	Riko	6.39m	Nulo	5.02m	64
63	Lisa	4.83m	6.26m	6.24m	63
58	Daniela	5.53m	4.84m	Nulo	58
51	Antoine	5.02m	5.00m	4.43m	51

Fig. 06 Pantalla de resultados

El mundo del videojuego, cómo hemos notado ha ido evolucionando de manera extraordinaria dando inicio en las computadoras hasta llegar a las consolas en todos sus formatos, por así decirlo son una de las tecnologías más influyentes en la sociedad sobre todo en los niños y jóvenes. Por consiguiente, consideramos que el uso del Kinect puede ser un recurso óptimo que proporciona una gama de posibilidades educativas. El juego es una actividad divertida, catártica y placentera que proporciona medios de comunicación, socialización y expresión. Si unimos estos dos medios podemos realizar actividades físicas de manera divertida para la

asignatura de Educación Física y aprovecharlas cuando sea necesario como herramienta de apoyo o bien para que en los días lluviosos y/o con contingencia ambiental se puedan seguir aplicando las clases sin problema alguno.

1.7 Adolescencia

La adolescencia es una etapa del desarrollo humano, que implica enormes cambios físicos y emocionales; en ésta ocurrirá la transformación del(a) niño(a) hacia la adultez, por lo que aspectos como la independencia, la autoestima y el autoconcepto de las personas, se verán afectados. Según Peter Blos (2004 p. 87) otros la adolescencia se divide en tres fases: la pre-adolescencia o pubertad, la cual da inicio entre los 8 y 10 años y comienza con el crecimiento de los ovarios (y de órganos relacionados con ellos, como es el útero) en las mujeres, y de la glándula prostática y las vesículas seminales en los hombres. Ocurren modificaciones corporales, tales como aparición del vello púbico, axilar y facial (este último sólo en los varones) y una aceleración brusca del crecimiento, tanto de altura como de peso, que dura aproximadamente dos años. En cuanto al desarrollo moral en esta etapa, se amplía en la comprensión de conceptos como justicia y negociación. El adolescente va abandonando paulatinamente una posición egocéntrica, lo que le permite considerar la perspectiva de los demás. Aunque todavía tiene una fuerte dependencia afectiva y emocional de sus padres, que repercute enormemente en su autoestima y autoconcepto, muestra incipientes indicios de independencia. Esto lo va logrando por la nueva importancia que los chicos y chicas conceden a los pares, lo cual también implica la imitación de estereotipos de moda, con tal de ser aceptados por el grupo de iguales. En cuanto a las características psicológicas, nace un afán mayor de hacer planes y cumplir con objetivos, lo cual les representa un reto, pues suelen ser muy desorganizados en esa etapa.

Los cambios en los adolescentes provocan modificaciones en las relaciones familiares, pues se generan discusiones acerca de los deberes a realizar dentro

del hogar, así como aumentan los problemas con hermanos si es que los hubiese. Respecto a las amistades eligen compañeros con aficiones y gustos similares rechazando a los que no cumplan con las características necesarias para pertenecer al grupo.

La segunda etapa, denominada adolescencia media, se encuentra entre los 11 y 15 años de edad. El apetito y el periodo de sueño se incrementan notoriamente. Hay evidente desarrollo de los órganos sexuales, cambios en el tono de voz y olor corporal.

En el área cognitiva se despliega la capacidad de interpretación abstracta y aumenta el nivel de pensamiento; despliegan capacidad para la ironía y el doble sentido en el lenguaje. Se encuentran más centrados en la sexualidad, lo que incrementa los conflictos con los padres ya que cuestionan principios morales, sociales y éticos.

Dentro del desarrollo moral su tendencia sigue siendo egocéntrica buscando la aprobación social de sus compañeros, el concepto de sí mismos en esta etapa depende de lo aprendido durante la pubertad, se acrecienta la preocupación por el aspecto físico (peso, talla, piel, etc.). Dentro de las características psicológicas requieren más intimidad en el hogar, existen cambios de humor de forma rápida pasando de la tristeza a la alegría en cuestión de horas, se preocupan por la opinión de otros y tienden a ser olvidadizos. Sin embargo, tienen un deseo intenso de tomar decisiones de manera autónoma, sobre todo en cuanto a su sexualidad y la búsqueda de pareja.

La tercera etapa, adolescencia tardía, que ocurre de los 15 a 18 años, los chicos y chicas alcanzan una relativa estabilidad. Su cuerpo ya no tiene cambios tan drásticos y su grupo social muestra homogeneidad. En cuanto a la cognición, existe mayor capacidad para pensar en el presente y futuro al poder entender y compartir mejor los comportamientos de los que los rodean, y así pueden adoptar una conciencia social.

Dentro del desarrollo moral se nota menor egocentrismo y mayor énfasis a principios morales, es una etapa algo contradictoria ya que es posible que al mismo tiempo de que el adolescente crea principios y reglas, no resulta difícil que las trasgreda. En el concepto de sí mismos, se encuentran en la etapa en la que consolidan su identidad, experimentando distintos aspectos sociales y contextuales; como características psicológicas existe vulnerabilidad ante posibles preocupaciones, depresiones y trastornos como la bulimia o la anorexia. La relación con los padres puede ser mejor, ya que comprenden que sus acciones forman parte de ciertos valores.

Considerando estos cambios podemos afirmar que la adolescencia es una etapa de la vida, durante la cual las personas se transforman sustancialmente, pasando de la infancia a la adultez. Es un momento de máxima creatividad y descubrimientos vitales, pero también es un periodo en el que se encuentran más expuestos a riesgos y por consiguiente, se hace necesario que se les guíe, apoye y ayude de manera sistemática, continua y comprometida. Este apoyo deben darlo principalmente los padres, pero también los profesores dentro de la escuela, sobre todo en el nivel de educación secundaria, pues coincide con la adolescencia media, que significan la toma de decisiones para la elaboración de un proyecto de vida.

Sin embargo, actualmente el ritmo de vida que se ha impuesto a la mayoría de las familias, ha generado dificultades para llevar a cabo esta guía tan importante para los jóvenes, lo que tiene repercusiones negativas, tales como la deserción escolar, bajo aprovechamiento académico y conductas antisociales en los chicos y chicas.

1.8 Adolescencia, autoestima y aprendizajes

La Asociación Nacional para la Autoestima (1986) la define como *la experiencia de tener capacidad para enfrentar los desafíos de la vida y ser merecedor de la felicidad. Las personas que tienen una autoestima auténtica y saludable se ven a*

sí mismos como seres humanos positivos, responsables, constructivos y confiables; esto quiere decir que la autoestima tiene tanto que ver con la cognición, como con la emoción; es decir, es el concepto que tenemos de nuestra valía y se basa en todos los pensamientos, sentimientos, sensaciones y experiencias que sobre nosotros mismos hemos ido recogiendo durante nuestra vida; creemos que somos listos o tontos, nos gustamos o no, y esto se traduce en las actitudes que el individuo tiene hacia sí mismo. Es un juicio sobre nuestra propia competencia personal.

El modo en que nos sentimos con respecto a nosotros mismos afecta en forma decisiva todos los aspectos de nuestra experiencia, desde la manera en que funcionamos en el trabajo, el amor, hasta nuestro proceder como padres y las posibilidades que tenemos de progresar en la vida. Nuestras respuestas ante los acontecimientos dependen de qué pensamos, cómo nos sentimos ante los estímulos y si cómo consideramos nuestras capacidades o habilidades para resolver las situaciones. Por lo tanto, la autoestima es fundamental en el éxito o el fracaso de las empresas que emprendemos en la vida, y clave para comprendernos y comprender a los demás.

Tener una alta autoestima es sentirse confiadamente apto para la vida, es decir, capaz y valioso; tener una autoestima baja es sentirse inútil; errado, no con respecto a tal o cual asunto, sino equivocado como persona. Desarrollar la autoestima es ampliar la convicción de que uno es competente para vivir y merece la felicidad, y por lo tanto enfrentar a la vida con mayor confianza, benevolencia y optimismo, lo cual nos ayuda a alcanzar nuestras metas y experimentar la plenitud. Desarrollar la autoestima es ampliar nuestra capacidad de ser felices.

La escuela es una de las fuentes más importantes de socialización durante la adolescencia, en ella los alumnos aprenden importantes pautas de comportamiento ante los demás individuos. Es un contexto en el cual el alumno manifiesta todo tipo de emociones y afectos, por lo tanto es un periodo crítico en la formación del autoconcepto.

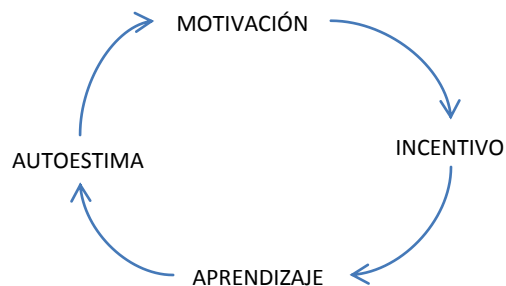
Las actividades académicas no sólo significan aprendizajes de las materias escolares, sino que también contribuyen a la creación de metas en cada uno de los alumnos. Dichas metas tienen que ver con los recursos que cada quien necesitará para lograrlas, y por consiguiente, tendrán que ver con habilidades y capacidades. Al respecto Tapia dice *el significado básico que toda situación de aprendizaje debería tener para los alumnos, es el de incrementar sus capacidades, haciéndoles más competentes de forma divertida* (Tapia, 2005, p. 22). Lo último, se refiere al papel que él le otorga a la escuela, para que los chicos y chicas se sientan incentivados al autodescubrimiento y desarrollo de capacidades.

Es importante mencionar que existe una confusión entre motivar e incentivar a un alumno, puesto que la motivación es una variable interna que impulsa una acción y el segundo como un factor externo que provoca la realización de esa acción.

Durante la adolescencia, es importante incentivar porque aunque exista motivación, es posible que ésta no se manifieste sin estímulos agradables, que la hagan surgir, sin este factor es mucho más difícil generar un aprendizaje. Los alumnos no responden por igual, por lo que es necesario buscar y realizar actividades cercanas a sus inquietudes que causen una mayor participación e implicación del alumnado en el aula.

Cuando los adolescentes logran un aprendizaje, de forma continua adquieren seguridad y confianza, por lo tanto aumenta su autoestima.

Fig. 1 Esquema Fuente: Elaboración propia



Actualmente es necesario incentivar eficientemente a los adolescentes para que realicen de manera cotidiana actividad física intensa.

Estudios en el Reino Unido (Van Wersch, Trew, & Turner, 1992, p.62) o Grecia (Papaioannou, 1998, p.421) mencionan que el interés por la práctica y la participación en deportes disminuye gradualmente con la edad, señalando que el desinterés y el abandono comienza a darse, con mayor fuerza a partir de la adolescencia, lo que resulta paradójico, pues esta etapa está signada por las enormes posibilidades físicas de los jóvenes.

CAPÍTULO II

EDUCACIÓN SECUNDARIA Y EDUCACIÓN FÍSICA EN MÉXICO.

En el año de 1924 la educación secundaria constituía una especie de puente entre las primarias y las escuelas propiamente universitarias; era una institución con métodos apropiados para atender a los alumnos cuyas edades abarcaban entre los 13 y 16 años; y buscaba ofrecer diferentes posibilidades educativas, al proporcionar diversas salidas hacia diferentes campos de la actividad laboral y ocupacional futura (Meneses, 1998, p. 23).

En 1976 ya se valoraba la necesidad de decretar a la enseñanza secundaria como obligatoria, pues era evidente que la formación académica que proporcionaba a los jóvenes, era sustento primordial de futuros estudios, así como de una formación disciplinaria, cognitiva y social que favorecía la inserción de los adolescentes en sus entornos culturales y sociales, de una manera más productiva, que llevaba al mejoramiento de la calidad de vida (Meneses, 1999, p. 25).

En 1993 la educación secundaria se hizo obligatoria y se convirtió en el último tramo de escolaridad básica. Esta obligatoriedad se vio influenciada por el fenómeno de la globalización que, aunque ha sido entendida más en el aspecto económico, sin duda ha traído enormes retos a los sistemas educativos actuales. Es decir, que las necesidades educativas de nuestra sociedad se han visto afectadas por los procesos de industrialización y urbanización de las comunidades. Se ha entendido a la educación como uno de los factores principales que impulsan a los sujetos a insertarse en un determinado mercado laboral (Zoraida, 2002, p. 42).

En este sentido, la inserción o restricción de los individuos a la escuela, serán los principales motores que fomenten la cohesión social, y de igual manera servirá para preparar a los jóvenes en las competencias necesarias para construir un estilo de vida sano y satisfactorio, tanto para ellos, como para las comunidades que los rodean.

Afrontar los nuevos problemas que trae consigo la educación implica un continuo proceso de innovación e intervención. La educación debe constituirse no sólo en una institución que pretende la formación integral de los alumnos, sino que debe promover la cohesión social, apuntalar las bases para la convivencia armónica y solidaria entre los individuos en desarrollo.

Los jóvenes del siglo XXI enfrentan nuevas dificultades, como son la rápida modernización tecnológica, la desigualdad socioeconómica del país y la marginación. Por eso, hoy más que nunca la escuela debe ofrecer recursos para fomentar la circulación de información a través de procesos de comunicación eficaces, directos y claros. Además debe contribuir a que los niños y jóvenes configuren valores positivos de convivencia social.

Especialmente la escuela secundaria, dada la etapa de vida en la que se encuentran sus alumnos, debe apoyar su formación integral, procurando que éstos desarrollen cualidades, competencias, habilidades y destrezas, que les sirvan para que al terminar el ciclo escolar sean capaces de proseguir sus estudios, para lograr una mejor calidad de vida y mayores oportunidades laborales.

El Programa Nacional de Educación 2001 – 2006 se ha propuesto realizar una Reforma Integral de la Educación Secundaria (RIES) con objeto de lograr su continuidad curricular y su articulación pedagógica y organizativa con los dos niveles escolares que la anteceden. Dicha articulación de la educación básica constituye una de las acciones que se juzgan necesarias para mejorar su eficacia y equidad.

2.1 Reformas Educativas: modernización y obligatoriedad de la secundaria en México

Al hablar de modernización educativa, es necesario tener presente el mandato del presidente Lic. Carlos Salinas de Gortari, cuya política centró sus objetivos en el Plan Nacional de Desarrollo (1989-1994), reconociendo que la educación era parte primordial del cambio; el plan enfatizaba que el mejoramiento de la educación impactaría en la modernización del país (Zoraida, 2002, p. 47).

En este contexto se consideró fundamental impulsar la educación y la investigación para maximizar el logro educativo. Algunos objetivos que priorizaba la modernización educativa eran (*Ley General de Educación, SEP, 2009, p. 15*):

- a) Mejorar y maximizar la calidad del sistema educativo nacional.
- b) Elevar el nivel de escolaridad de toda la población.
- c) Descentralizar la educación.
- d) Impulsar la participación de la sociedad en el sistema educativo.

Con estos objetivos, la reforma educativa pretendía aumentar la cobertura nacional de la educación primaria, considerando como prioridad las zonas más marginadas de la nación. El modelo establecido para esto se enfocaba en minimizar las desigualdades sociales, en la idea de que al tener los mismos niveles de escolaridad, las oportunidades de elevación de la calidad de vida, serían más equitativas. Se deseaba integrar la educación en la economía, de manera en que la primera apuntalara a la segunda, con una mejor calidad en la productividad.

Los objetivos en cuanto a la calidad educativa eran (*Ley General de Educación, SEP, 2009, p. 21*):

- a) Eliminar el aprendizaje memorístico.
- b) El mejoramiento de la calidad docente.
- c) Vinculación de la escuela con los padres de familia.
- d) Cultivar y motivar la creatividad de los alumnos.
- e) Vincular la ciencia con la tecnología, dentro de las materias.
- f) Promover la innovación científica tecnológica.

Para que se pudieran cumplir estos objetivos, el Estado garantizó ofrecer los servicios educativos a toda la nación, considerando que se debe cursar de manera obligatoria la educación preescolar, primaria y secundaria, entendida éstas como de nivel básico. Éstas deben ser gratuitas, laicas y promover el desarrollo integral de los alumnos, así como favorecer la adquisición de habilidades y destrezas para formar

seres críticos y reflexivos, capaces de interactuar con sus contextos sociales y culturales, de manera positiva y productiva.

Por ello, el 7 de enero de 1992 tras hacer varios cambios al sistema educativo, en el periodo presidencial del Dr. Ernesto Zedillo (1994-2000), se proclamó dentro del Plan de Modernización Educativa *La educación básica obligatoria* (Zoraida, 2002, p.15).

Sin embargo, este carácter obligatorio también ha implicado ciertas consecuencias sociales, como es que los jóvenes entre 12 y 15 años de edad no contemplan más panorama que la escuela. Es decir, se le ha conferido a la escuela la total responsabilidad de la formación y capacitación de nuestros jóvenes.

En 2011, la Secretaría de Educación Pública modifica el Plan de Estudios para la Educación Secundaria, cambiando los programas que conforman las asignaturas de este nivel, con el propósito de que los docentes, mejoren sus prácticas, conozcan y articulen acciones relevantes para impulsar el desarrollo en sus escuelas y contribuyan a que los alumnos desempeñen con calidad el derecho a una educación básica.

2.2. La Educación Física

Se ha considerado a la Educación Física como una disciplina formativa; que pretende desarrollar actitudes, habilidades, hábitos, conocimientos, y elevar la calidad física del estudiante mediante actividades deportivas.

La Secretaria de Educación Pública (2001, p.23) define la Educación Física como:

Una disciplina que se ocupa de la enseñanza y del aprendizaje de los diferentes campos de la actividad física, su propósito es el desarrollo del cuerpo humano a través de diferentes ejercicios controlados y disciplinas deportivas que además de fortalecer el cuerpo y mejorar la salud, la educación física pretende generar un bienestar mental en el estudiante.

Según Torres (2006, p.37) la Educación Física es una disciplina que utiliza de modo metodológico el ejercicio físico, con el objeto de contribuir al desarrollo de las potencialidades humanas.

Pero, la Educación Física no sólo busca el desarrollo corporal, sino que también es una asignatura recreativa que mediante actividades físicas permite fortalecer el cuerpo humano y sus sentidos. Se centra en el movimiento corporal para alcanzar un desarrollo integral de las capacidades físicas, pero también busca el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes. En otras palabras, facilita el desenvolvimiento tanto de aspectos biológicos (habilidades motrices y físicas), como psicológicos (importancia que tiene el deporte en la vida del ser humano) y sociales (trabajo en equipo).

2.3. Antecedentes de la Educación Física en México

Desde épocas antiguas el ser humano ha tenido la necesidad de realizar ejercicio físico en su afán de mantenerse en forma ya sea para la batalla o sólo como estética. A través del tiempo, se ha hecho mayor énfasis en esta necesidad física, al grado de que en la actualidad, se ha constituido en disciplinas de índole institucional; es decir, se ha considerado parte fundamental de la formación educativa de las nuevas generaciones

En el México Prehispánico, se daba gran importancia al desarrollo de un cuerpo fuerte y sano. En el *Calmecac*, donde estudiaban los hijos de los nobles, existía el adiestramiento físico y religioso, con el objeto de formar jóvenes para gobernar. En el *Tepochcalli*, escuela a la que ingresaban las clases populares o del pueblo, también se daba mucho énfasis al fortalecimiento físico y temperamental de los jóvenes, para formar buenos soldados para la guerra (Robles, M. (1977). *Educación y sociedad en la historia de México*. Siglo XXI. p.17-19).

Los Juegos Prehispánicos son un claro ejemplo de la importancia que tenía el desarrollo físico y la ejercitación, esta educación incluía ejercicios y disciplinas para mantener mayor resistencia, estimular la velocidad, agilidad y destrezas con las

armas, veían al cuerpo como un todo: mente, sociedad, cuerpo y cosmos eran un solo ente.

En 1882 se crea el Congreso Higiénico Pedagógico presidido por el Dr. Ildefonso Velasco (Bravo, E. L. (1999). *Gobiernos revolucionarios y educación popular en México, 1911-1928*. El Colegio de México, Centro de Estudios Históricos)., donde se expone la importancia del trabajo conjunto entre los médicos y profesores, el uso de espacios abiertos para las escuelas y el ejercicio gradual de acuerdo al crecimiento de los niños, con el fin de fortalecer la salud de los alumnos, aspectos que implican el nacimiento de la Educación Física. A partir de esta fecha las escuelas se construyeron con patio escolar y se incluyó una materia llamada “gimnasia”.

En 1889 se lleva a cabo el Primer Congreso Nacional de Instrucción Pública, en el cuál se logra que la materia de gimnasia se incluyera como contenido curricular en el programa de primaria, así mismo se crea la escuela de instrucción primaria superior (secundaria).

En 1907, Porfirio Díaz crea la Escuela Magisterial de Esgrima y Gimnasia, que tenía como objetivo preparar profesores para enseñar en escuelas militares y oficiales esgrima, tiro, gimnasia, deporte e instrucción militar (De Saldaña, M. B. (1993). *Historia de la educación durante el porfiriato*. El Colegio de Mexico AC. p.219).

En 1921 al crearse la Secretaria de Educación Pública, se incorpora de manera oficial la clase de gimnasia al programa escolar teniendo como antecedente legislativo el congreso constituyente de 1917. En este mismo año nace la Escuela Elemental de Educación Física para preparar docentes en la materia cuyo único requisito para ingresar era el haber practicado en forma sobresaliente algún deporte.

En el año de 1927 se crea la Escuela Universitaria de educación Física dependiente de la U.N.A.M. con la finalidad de formar docentes en educación física (Cetina Franco, 1999 p. 18).

En 1930 se llevan a cabo los juegos deportivos nacionales creándose oficialmente la Confederación Deportiva Mexicana, el cual se función era promover y normar todas las prácticas deportivas así como gestionar la participación de México en los juegos Olímpicos.

En 1936 se crea la Escuela Normal De Educación Física, cuya finalidad era formar maestros especialistas que favorecieran principalmente a las grandes masas trabajadoras de la ciudad y del campo, las materias que se impartían eran básicamente con un enfoque deportivo y militar (Ana Luisa Cetina Franco, 1999 p. 20).

En 1944 se crea un nuevo plan de estudios para la primaria en el que ya se integra a la Educación Física en el conjunto de materias con el fin de lograr la formación integral de la personalidad y en 1950 se crea el Instituto Nacional de la juventud Mexicana, que reconoce a la juventud como un grupo que requiere trato especial, estimulando las áreas de la educación, orientación vocacional, deporte, recreación, asistencia social y otras.

En 1960 se crea la Escuela Normal de Educación Física y en el mismo año se pone en marcha el nuevo programa de educación física con un enfoque deportivo orientado a generar competencias y planear actividades recreativas.

A principios de los 60' se concede por primera vez a un país latinoamericano (México) la organización de los XIX Juegos Olímpicos llevándose a cabo el 12 de Octubre de 1968, este hecho fue trascendental para la Cultura Física en nuestro país ya que permitió revalorizar y sensibilizar los programas educativos en el área de Educación Física. En 1970, se lleva a cabo el IX Campeonato Mundial de Futbol con la participación de 16 países. Estos eventos de magnitud mundial y ligados uno con el otro, dieron más impulso al deporte creando instalaciones más apropiadas para trabajar en el fomento deportivo (Ana Luisa Cetina Franco, 2009 p. 11).

En 1976 se crea el Instituto Nacional del Deporte, cuya función es la de promover programas masivos de cultura, recreación y deporte orientados a la formación integral del ciudadano.

De 1983 a 1988 se establece el Programa *Impulso a la Educación Física, el Deporte y la Recreación* que estaba a cargo de desarrollar la infraestructura y programas de Educación Física necesarios para promover de forma masiva el deporte y la apertura de instalaciones deportivas públicas.

En los años de 1989-1994 en el periodo presidencial de Miguel de la Madrid, se establece el Plan Nacional de Desarrollo, donde se plantean las estrategias del programa de Modernización Educativa, que marca la reformulación de contenidos y materiales educativos, encaminados a brindar un sentido pedagógico a la clase involucrando al profesor, alumnos y aula, propiciando un replanteamiento del quehacer docente que tomara en cuenta la experiencia y conocimiento teórico existente (Ana Luisa Zetina Franco, 2009 p. 18).

Como hemos visto, la importancia concedida a Educación Física, se ha ido transformando de forma significativa, confiriéndole cada vez mayor peso en el desarrollo integral de los niños y jóvenes; en la actualidad se llevan a cabo reformas en el Plan de Estudios de la asignatura de Educación Física para ir dando paso a la innovación educativa, de acuerdo al contexto en el que actualmente se desarrollan los estudiantes en nuestro país.

2.4. Reforma del Plan de Estudios de la Asignatura de Educación Física (2011).

De acuerdo a la SEP (RIEB 2001), la educación física en la Educación Básica es una forma de intervención pedagógica que estimula las experiencias sociales de los niños y adolescentes, sus conductas y acciones, favorece a las experiencias motrices, aficiones y sus gustos, además de sus necesidades de movimiento e interacción, y por consecuencia debe centrar su atención en el alumno como principal protagonista de la clase.

La Reforma Integral de la Educación Básica (2011, p.32) reconoce a la Educación Física como:

Una forma de intervención pedagógica que se extiende como práctica social y humanista; estimula las experiencias de los alumnos, sus acciones y conductas motrices expresadas mediante formas intencionadas de movimiento. También favorece las experiencias motrices, sus gustos, motivaciones, aficiones e interacción con otros, tanto en los patios y las áreas definidas en las escuelas, como en las diferentes actividades de su vida cotidiana.

En la actualidad, la Reforma Educativa 2011, respecto a la Educación Física, busca:

- Concentrar la atención e intervención docente en la canalización positiva de las distintas motivaciones, intereses y expectativas de la acción y la movilización del cuerpo de los alumnos.
- Procurar que las actividades contribuyan al conocimiento y cuidado personal.
- Promover una actitud crítica y ética respecto a la interacción entre géneros y las posibilidades motrices de los alumnos.
- Incorporar los gustos y las motivaciones de los estudiantes en los juegos y deportes, así como en las distintas modalidades de la iniciación deportiva y la expresión corporal.

Con el estudio de la Educación Física en Educación Básica, se pretende que los niños y los adolescentes:

- Desarrollen su motricidad y construyan su corporeidad mediante el reconocimiento de la conciencia de sí mismos, proyectando su disponibilidad corporal; se acepten, descubran, aprecien su cuerpo y se expresen de diversas formas utilizando el juego motor como medio.
- Propongan actividades que les permitan convivir en ambientes caracterizados por el buen trato, el respeto, el interés, la seguridad y la confianza, afianzando sus valores a partir de la motricidad.
- Participen en acciones de fomento a la salud en todo su trayecto por la Educación Básica, compartiendo y reconociendo su importancia como un elemento

primordial de vida, a partir de prácticas básicas como la higiene personal, la actividad física, el descanso y una alimentación correcta.

- Reconozcan la diversidad y valoren la identidad nacional, de tal forma que los juegos tradicionales y autóctonos constituyan una parte para la comprensión de la interculturalidad.

Según la Secretaria de Educación Pública *La contribución de la educación física a la formación de los escolares sólo será posible cuando el profesor diseñe y presente ambientes de aprendizaje donde sus alumnos, puedan interactuar, expresarse* (2013).

Esto significa que los docentes deben crear estrategias adecuadas para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje, es por ello que en esta tesis se proponen formas innovadoras de planeación de la clase de educación física a nivel secundaria partiendo de una secuencia didáctica aplicada con la consola Xbox 360 y su aditamento Kinect, utilizando el juego Kinect Sport.

2.5. Asignatura de Educación Física, en el nivel de educación secundaria

En la actualidad la SEP pretende que el aprendizaje corporal tenga la misma importancia que las demás asignaturas; así mismo intenta que se fomente un sano espíritu competitivo y se estimule la conducta deportiva, para elevar el nivel de salud y bienestar de los estudiantes.

La Educación Física a nivel secundaria, según la Reforma Educativa (2011) establece los siguientes criterios:

- Actualizar la orientación de la educación física, colocando al centro la acción motriz.
- Priorizar para los alumnos el desarrollo del conocimiento de sí mismos, sus posibilidades y límites (entidad corporal).

- Superar la dicotomía cuerpo-mente para arribar a la integración de la corporeidad. Actualmente se reconoce que la educación física puede superar la dicotomía cuerpo-mente, potenciar el aprendizaje de los alumnos, reforzar su búsqueda de la autorrealización y, desde luego, mejorar su desempeño motriz para que puedan ser competentes.

El Programa de Educación Física, pretende que los alumnos:

- Disfruten de la actividad física, la iniciación deportiva y el deporte escolar por medio de juegos motores que les permitan reencontrarse consigo mismos, tomar decisiones, elaborar respuestas motrices y cognitivas reconociendo sus posibilidades para enfrentar diversas situaciones y solucionar problemas.
- Diferencien los roles de participación, vinculando los procesos de pensamiento con la expresión, la actuación estratégica y la acción motriz.
- Identifiquen la importancia de la actividad física y el uso adecuado del tiempo libre como prácticas permanentes para un estilo de vida activo y saludable.
- Acepten su cuerpo y reconozcan su personalidad interactuando con sus compañeros en actividades en las que pongan en práctica los valores personales, sociales, morales y de competencia, como la amistad; la responsabilidad y la inclusión; el respeto; la tolerancia y la serenidad frente a la victoria o la derrota; la satisfacción por lo realizado personalmente, así como el gusto por el trabajo colectivo.
- Participen en contextos que favorezcan la promoción de valores, sin discriminaciones, y ajenos a la tendencia competitiva, que les permita una mejor convivencia y reconocer a los demás.

La RIEB (2011) organiza el programa de trabajo de la asignatura bajo tres ejes pedagógicos, ámbitos de intervención educativa y competencias, cuyo propósito es orientar la práctica docente, y son los siguientes:

Eje 1. El Significado del Cuerpo: Implica concebir al cuerpo desde la perspectiva social, expresión corporal, comprensión y valoración del actuar del alumno. Dar al cuerpo un significado en la educación física da sentido al juego, comunicación e iniciación deportiva, por lo tanto el docente debe procurar que todos los alumnos se expresen y manifiesten sus actitudes, valores, habilidades y destrezas motrices, a través de actividades que propicien el uso del cuerpo dentro de contextos pedagógicos y de sana convivencia.

Eje 2. El Desempeño y la Motricidad Inteligente: Busca pasar del movimiento eminentemente automático a uno razonado y definido, es la integración de diferentes facultades del ser humano; por ejemplo, al utilizar el lenguaje para llegar a acuerdos; pues la inteligencia verbal nos permite comunicarnos. Este eje pedagógico permite entender las competencias desarrolladas a partir del uso de estrategias fundamentadas en el juego motor, en la iniciación deportiva y en el deporte escolar. Los juegos donde el alumno explora y experimenta posibles resultados, desencadenan acciones cada vez más complejas, hasta el punto de encuentro y demostración de capacidades entre unos y otros, por lo que es un excelente medio didáctico para construir hábitos.

Eje 3. La Acción Motriz con Creatividad: Este eje Pedagógico permite que el docente analice las características de sus alumnos y promueva la creatividad y el pensamiento estratégico en acciones de la vida cotidiana, a través del juego, promoviendo la creación de recursos diversos. Es necesario que el alumno aprenda a crear y producir cosas, acciones o conductas nuevas y valiosas; con ello, las posibilidades de solucionar problemas serán cada vez mayores, porque los retos a que los alumnos se enfrentan cada día en la escuela y en su entorno les demandan una manera de pensar y actuar cada vez más compleja y creativa.

Los Ámbitos de Intervención Educativa pretenden delimitar la actuación docente y al mismo tiempo brindar herramientas para entender quehacer, desde las condiciones escolares, lo que implica:

- Identificar los alcances del trabajo de la asignatura en el contexto escolar.
- Sustentar pedagógicamente lo que circunscribe la actuación del docente.
- Dar sentido e intencionalidad a las actividades que se desarrollan en las Sesiones.

En el Programa que la RIEB (2011) se destaca tres ámbitos básicos en los cuales, la Educación Física debe incidir:

- 1) Salud y Vida Sana: Uno de los propósitos de la escuela y de quienes intervienen en ella es la formación de ciudadanos que participen en los procesos de desarrollo de la sociedad, de manera más específica la Educación Física pretende promover en los adolescentes un estilo de vida saludable favoreciendo el crecimiento y desarrollo de los alumnos al mismo tiempo de colaborar en el fortalecimiento de la confianza y autoestima.
- 2) Competencia Motriz: Tiene un origen biológico, social y cognitivo-afectivo y su ejercicio favorece en los alumnos a superar las distintas situaciones motrices a que se enfrentan, tanto en las sesiones de Educación Física como en la vida cotidiana, involucran al alumno para comprender y consolidar una habilidad, y desemboca en la capacidad de resolver tareas en distintas condiciones.
- 3) Iniciación Deportiva y Deporte Escolar: la intención del acto educativo es que los adolescentes pongan en práctica sus habilidades y destrezas motoras, así como sus capacidades perceptivas, físicas, sociales y motrices al participar en diversas actividades que los inicien en la práctica de algún deporte (basquetbol, volibol, futbol, atletismo, natación, beisbol, gimnasia, etc.) o su combinación. La iniciación deportiva en este nivel es un espacio fundamental de la Educación Física, dado que es una actividad donde los alumnos pueden tener un alto nivel de participación, lo que les permite que vayan aprendiendo

las reglas básicas de cada deporte, como son: las nociones básicas, las disposiciones espaciales, su participación individual y colectiva, y sus ejecuciones específicas.

La Educación Básica busca favorecer el desarrollo de las competencias, a partir de saberes validados desde lo social, por medio de diversas actividades que propicien una mejor forma de vida y convivencia, una competencia revela la puesta en práctica de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en contextos y situaciones diversas, por esta razón se concibe a la competencia como la movilización de conocimientos. Por este motivo el planteamiento curricular de los programas de estudio de Educación Física, se orienta al desarrollo de competencias e implica promover y fortalecer conocimientos tanto declarativos como procedimentales, habilidades y destrezas, así como actitudes y valores, para formar un sentido de la confrontación lúdica, explorar y disfrutar el juego, y satisfacer los intereses personales

2.6. Objetivos de la Educación Física, en el segundo grado de secundaria.

El Programa de Estudio según la RIEB (2011) de la Asignatura de Educación Física de Segundo de Secundaria, que es el grado con el que se trabajó, se divide en los siguientes bloques:

- Bloque 1.- “Proyecto y construyo lo que soy”. Busca favorecer la competencia de Integración de la corporeidad. Sus objetivos son:
 - Identificar emociones, sentimientos y actitudes al realizar diversas acciones vinculadas con el juego y el deporte escolar.
 - Proponer diferentes acciones motrices que le permiten comprender el lenguaje corporal y experimentar sus posibilidades motrices.
 - Expresar satisfacción al finalizar las relaciones con sus compañeros para favorecer los procesos de socialización.

- Bloque 2.- “La importancia del juego limpio”, que pretende fomentar la expresión y realización de desempeños motrices sencillos y complejos.

Objetivos:

- Identificar el móvil del juego para reconocer sus implicaciones y mejorar su desempeño.
- Emplear diferentes roles de participación para entender sus responsabilidades y los retos que el juego requiere.
- Mostrar compromiso consigo mismo y con los demás al participar en las actividades físicas para favorecer el juego limpio.

- Bloque 3.- “Las estrategias en la iniciación deportiva”, que favorece la expresión y realización de desempeños motrices sencillos y complejos.

Objetivos:

- Identificar sus habilidades motrices para utilizarlas a partir del pensamiento estratégico en actividades de cancha propia.
- Adaptar sus movimientos de acuerdo con el tiempo y el espacio, como una forma de poner a prueba sus capacidades
- Tomar decisiones que favorecen una participación grupal equilibrada, respetando la lógica interna de las actividades.

- Bloque 4.- *Acuerdos para Solucionar Problemas*, que busca el dominio y Control de la Motricidad para Plantear y Resolver Problemas. Sus objetivos son:

- Mencionar la importancia de las reglas, el espacio y el tiempo en el trabajo colectivo como elementos que benefician las decisiones grupales en los juegos de invasión.
- Desarrollar alternativas a partir de la utilización del pensamiento divergente para resolver situaciones de acción motriz, al dialogar con sus compañeros y establecer soluciones.

- Aprobar estrategias creadas en colectivo a partir de la toma de decisiones para la consecución de una meta o resultado.
- Bloque 5.- *Todo un reto: mejorar mi condición física*, que trata de fomentar la competencia de la expresión y realización de desempeños motrices sencillos y complejos. Objetivos:
- Identificar la importancia de planear actividades para favorecer su condición física y desempeño motriz.
 - Adaptar sus esquemas motores generales en diferentes tareas y actividades motrices para mejorar su condición física.
 - Establecer acciones que le permiten cuidar su cuerpo y mantener su salud para alcanzar un estado de bienestar óptimo.

Los propósitos de la educación física son generar en el alumno seguridad y confianza por medio de las actividades físicas, fortalecer la formación de valores; Incrementar y mantener las capacidades del educando favoreciendo sus movimientos, estimular la creatividad, ejercitar sus capacidades físicas en función de su higiene, salud y nutrición.

Para la práctica de la Educación Física, según el programa vigente, es indispensable el desarrollo de las siguientes habilidades motrices (2011):

- 1.- Agilidad
- 2.- Coordinación
- 3.- Equilibrio
- 4.- Flexibilidad
- 5.- Fuerza
- 6.- Resistencia
- 7.- Velocidad

2.7. Enfoque didáctico de la Educación Física

El Enfoque Didáctico de la Educación Física en la Educación Básica, según el Programa de Estudio 2011 de la Secretaría de Educación Pública, es el *Enfoque Global de la Motricidad*, en que el alumno asume el rol como protagonista de la sesión, al tiempo que explora y vivencia experiencias motrices con sus compañeros.

De la Reforma Educativa (2011) destaca sobre la educación física que implica la comprensión de los procesos corporales, cognitivos, afectivos y de interrelación. Al lograr lo anterior, se fomenta la aceptación que tengan los alumnos de sí mismos al realizar alguna actividad motriz; la apreciación de la competencia deportiva (saber ganar y perder), el respeto a las reglas de diferentes juegos, y el planteamiento y la resolución de problemas motrices, como el mantenimiento del equilibrio, por ejemplo.

Desde esta perspectiva cabe reconocer el carácter pedagógico de la educación física escolar, la cual:

- a) Favorece que los alumnos desarrollen una actitud abierta al descubrimiento y la exploración, la confianza en sí mismos, y el respeto a los demás y valorar las cualidades y el potencial de niños y adolescentes.
- b) Impulsa la adquisición y consolidación de competencias para:
 - Integrar la acción y el pensamiento, y hacer de ambos un referente fundamental de la identidad personal y cultural.
 - Asumir actitudes éticas y valores propios de la actividad física, de la iniciación deportiva y del deporte educativo.
 - Realizar, en forma constante, actividades físicas que preserven la salud.
 - Usar el tiempo libre en actividades recreativas.

Como se podrá apreciar, la educación física en el nivel de educación secundaria, busca mucho más allá que simplemente el ejercicio físico. Pretende coadyuvar en la formación integral de los alumnos; es decir, incidir en todas las áreas de desarrollo de los adolescentes.

En este sentido, la educación física es un campo relevante para la intervención pedagógica, pues se requiere que los profesores que imparten esta materia cuenten con recursos docentes y didácticos adecuados y suficientes, con el fin de que verdaderamente logren alcanzar los objetivos que la SEP ha trazado en esta área de desarrollo. Los pedagogos pueden, a partir de la investigación concreta de las condiciones de cada institución escolar, aportar estrategias didácticas que favorezcan el desarrollo de las actividades formativas, que implica la educación física.

Por tal razón, a continuación se describe el diagnóstico de necesidades en este rubro, realizado en una escuela secundaria del DF.

CAPÍTULO III

DIAGNÓSTICO REALIZADO EN LA SECUNDARIA TÉCNICA # 93 “ROSARIO CASTELLANOS”, SOBRE LA MATERIA DE EDUCACIÓN FÍSICA.

La educación física, como ya lo pudimos notar, dentro de la escuela secundaria, busca ser mucho más allá de una mera ejercitación física. Pretende crear en los adolescentes una consciencia de su cuerpo en relación a sus entornos, que les permita un desarrollo integral; es decir, que dichas actividades puedan ser sustento del desenvolvimiento de trabajo en equipo, de mejores canales de comunicación y de construir estrategias para alcanzar metas. Todos estos aspectos redundan en el desarrollo de competencias psicológicas, cognitivas y sociales. Por tal razón, decidimos realizar una investigación diagnóstica en una escuela secundaria, con el fin de observar cómo se aplicaban las actividades pedagógicas y didácticas en la materia de educación física y cuál era la apreciación de los alumnos sobre las mismas.

3.1 Definición de Diagnóstico Pedagógico

El diagnóstico pedagógico es una disciplina orientada al conocimiento descriptivo o explícito de una realidad educativa, mediante una metodología científica aplicada, los objetos de estudio de esta disciplina son todos los aspectos y relaciones del sujeto y de su contexto, relevantes para su aprendizaje.

La importancia y necesidad del diagnóstico pedagógico en el contexto de la (tarea educativa se derivan básicamente de dos factores:

- a) Los problemas complejos de encuadramiento y de relaciones que plantea, dentro de las instituciones educativas, la escolarización de toda la población infantil y juvenil del país

- b) La amplitud del fenómeno de las causas del fracaso escolar en las sociedades con sistema educativo totalmente desarrollado.(Víctor Álvarez Rojo p. 17)

Si consideramos que el diagnóstico es un método para conocer las causas de diversas situaciones y con lo que anteriormente menciona el autor podemos decir que el diagnóstico pedagógico nos permite conocer las necesidades, debilidades o habilidades con las que cuentan los alumnos para realizar varias actividades, y esto a la vez nos es útil para conocer mejor a los alumnos y su contexto.

Así este diagnóstico permite realizar planes y programas de estudio que nos permitan reforzar la enseñanza-aprendizaje.

3.2. La Escuela Secundaria Técnica # 93 “Rosario Castellanos”

Después de un periodo de búsqueda, finalmente visitamos la Secundaria Técnica #93 “Rosario Castellanos”, ubicada en Calle Balancán s/n col. Lomas de Padierna, Tlalpan turno vespertino, México D.F.

La Directora del plantel, nos autorizó a hacer observaciones en los grupos, en la impartición de la materia de educación física. Para tal efecto, nos asignó los tres grupos de 2° grado. Le aclaramos que la intención del estudio era realizar una propuesta pedagógica que empleara el uso de la consola Xbox 360 como una herramienta para el mejoramiento didáctico de dicha materia.

3.3 Preguntas de investigación

- ¿Qué tan importante es para los alumnos la clase de Educación Física?
- ¿Los alumnos practican deporte de forma extraescolar?
- ¿Los padres de familia fomentan que sus hijos hagan deporte?
- ¿Qué opina el profesor de educación física sobre la utilidad de la consola Xbox 360 y el aditamento Kinect Sports, en su materia?

3.4 Contexto Delegacional

La investigación se llevó a cabo en la escuela secundaria arriba mencionada, ubicada en la Colonia Lomas de Padierna, entre las calles de Yucalpetén y Contoy, en la delegación Tlalpan, en el D.F. Esta delegación cuenta con una población de 650567 habitantes, con una tasa de alfabetización del 98.3% (INEGI, 2010). Dentro de las características geográficas, existen 141 localidades; limita al Norte con las delegaciones Magdalena Contreras, Álvaro Obregón y Coyoacán; al Este con Xochimilco y Milpa Alta; al Sur con el Estado de Morelos, y al Oeste con el Estado de México y la delegación Magdalena Contreras.



Fig. 2 Mapa delegacional de Tlalpan

Fuente: INEGI 2010

Se puede percibir una zona urbana que cuenta con todos los servicios básicos necesarios como son: agua, luz, teléfono, y con medios de transporte, así como tiendas de autoservicio y abastecimiento. La comunidad estudiantil es variada, por lo que se aprecian diferentes niveles socioeconómicos.





Fig. 07 Contexto delegacional de la escuela Secundaria Técnica #93 “Rosario Castellanos

3.5 Observaciones

Se empleó observación directa, ya que permite obtener información de primera mano, acerca de los alumnos en pleno ejercicio de sus actividades, y anotar los datos en un registro o diario de campo *la observación no es sólo contemplación, implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente* (Hernández, 2000. p. 411). Hernández (2000. p. 414) también aclara que, a diferencia de la observación cuantitativa, el registro de la observación cualitativa puede ser más simple, pero no por ello menos exacto. El formato utilizado fue creado por nosotros; y siempre se efectuó fuera del grupo, es decir, no participamos de manera activa con los miembros del mismo, nos limitamos a mirar y tomar notas; y finalmente fue estructurada ya que conocíamos exactamente lo que se iba a investigar.

Se llevaron a cabo en tres sesiones, los días 14 y 15 de abril de 2011, donde se realizaron anotaciones cada diez minutos del comportamiento y actividades realizadas por los alumnos para así conocer y registrar como se llevaba a cabo una clase de la asignatura de Educación Física en los segundos grados de la escuela mencionada.

3.6 Registro de las observaciones.

El modelo de la ficha de observación fue realizada en base a las necesidades de conocer que actividades realizan los alumnos durante los 100 minutos que tienen de clase de Educación Física, así como conocer las estrategias que el profesor emplea frente a sus estudiantes.

Sesión 1 Grupo 2° H TOTAL DE ALUMNOS: 15		Fecha: 14 de Abril de2011 Hora inicial de la clase: 15:30 Hora final de la clase: 17:20
Nombre de la Escuela:	Secundaria Técnica #93 "Rosario Castellanos"	
Materia:	Educación Física	
Turno:	Vespertino	
Material Didáctico Utilizado por el Profesor	Hojas impresas con biografías de Octavio Paz, Rosario Castellanos, Bodet, Jaime Sabines	
Observadores:	Xóchitl Hortensia Zetina Barragán Gerardo Rodríguez Del Moral	
LAPSO DE REGISTRO	OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA	COMENTARIOS
15:54	Inicia tarde la clase, se toma lista	Hay contingencia ambiental (altos índices de contaminación), solo 6 de 15 alumnos en clase
16:04	Se explica actividad a realizar que consta de un resumen de biografías de escritores mexicanos.	Los alumnos ríen, juegan y no ponen atención a las Indicaciones proporcionadas por el profesor.
16:14	inician la actividad (resumen en parejas)	Los alumnos tardan demasiado tiempo en iniciar la actividad
16:24	Siguen trabajando en el resumen	Los alumnos se distraen con mucha facilidad y no trabajan
16:34	Siguen trabajando en el resumen	toca el timbre que da por finalizada la primera hora de clase
16:44	Siguen trabajando en el resumen	Terminan los primeros alumnos el resumen
16:54	Siguen trabajando en el resumen	el profesor realiza preguntas sobre las biografías, los alumnos no hacen el menos caso.
17:04	Siguen trabajando en el resumen	Los alumnos juegan y se distraen
17:14	Termina la clase	Un equipo no terminó la actividad
Sesión 1 Grupo 2° F		Fecha: 14 de Abril de2011 Hora inicial de la clase: 19:00 Hora final de la clase: 20:40
Nombre de la Escuela:	Secundaria Técnica #93 "Rosario Castellanos"	

Nombre del Profesor:	Cristian Medina Memije
Materia:	Educación Física
Turno:	Vespertino
Material Didáctico Utilizado por el Profesor	Hojas impresas con biografías de Octavio Paz, Rosario Castellanos, Bodet, Jaime Sabines
Observadores:	Xóchitl Hortensia Zetina Barragán Gerardo Rodríguez Del Moral

LAPSO DE REGISTRO	OBSERVACIÓN	COMENTARIOS
19:30	Inicia la clase 30min después, se toma lista	Hay contingencia ambiental, solo 9 alumnos en clase
19:40	Se explica actividad a realizar	Se emplea un método alternativo (resumen) de las biografías
19:50	inician la actividad (resumen en parejas)	No todos los alumnos cuentan con el uniforme
20:00	Siguen trabajando en el resumen	A los alumnos parece no importarles la clase
20:10	Siguen trabajando en el resumen	Se realiza una sola actividad durante dos horas
20:20	Siguen trabajando en el resumen	El profesor realiza preguntas acerca de los personajes leídos
20:30	Realizan actividad lúdica (te vendo un gato)	Juego de reversa, memoria, coordinación
20:40	Termina la clase	Los alumnos juegan

Sesión 1 Grupo 2° G	Fecha: 15 de Abril de 2011 Hora inicial de la clase: 17:40 Hora final de la clase: 19:20
Nombre de la Escuela:	Secundaria Técnica #93 "Rosario Castellanos"
Nombre del Profesor:	Cristian Medina Memije
Materia:	Educación Física
Turno:	Vespertino
Material Didáctico Utilizado por el Profesor	Hojas impresas con biografías de Octavio Paz, Rosario Castellanos, Bodet, Jaime Sabines
Observadores:	Xóchitl Hortensia Zetina Barragán Gerardo Rodríguez Del Moral

LAPSO DE REGISTRO	OBSERVACIÓN	COMENTARIOS
17:50	Inicia tarde la clase, se toma lista	Tarda en controlar al grupo, no hay teoría
18:00	Se explica actividad a realizar (resumen de biografías)	Se inicia con estiramientos, de brazos, piernas.
18:10	Inician calentamiento	Los alumnos solo juegan y se insultan
18:20	Siguen con el calentamiento	Los alumnos no trabajan, el profesor no los espera y no controla al grupo
18:30	Inician Flexiones	Los alumnos siguen con el desorden solo 6 trabajan
18:40	Cambio de actividad (cuerdas)	No hay teoría el profesor solo las entrega y les dice que hacer

18:50	Sigue actividad de cuerdas	Se rompe la actividad entran alumnos de otros grupos a jugar
19:00	Actividad lúdica (te vendo un gato)	Misma dinámica de coordinación pero sigue sin control
19:10	Termina la clase	Los alumnos se van, no esperan a que el profesor termine la clase

3.7 Diagnóstico

Como se puede notar en los registros, se presentan varios problemas en el desarrollo de la clase. Uno es que ésta depende del clima, por lo que muchas sesiones son realizadas dentro del aula. En tales casos, el profesor recurre a actividades que nada tienen que ver con el contenido de su materia, más en el afán de darles un trabajo que mantenga ocupados a los adolescentes, que de brindarles información sobre la educación física. Pero, también encontramos que la clase fuera del aula es aburrida para los chicos y chicas, y aunque el profesor emplea técnicas grupales de integración, éstas tienen un pobre resultado pues el docente las aplica sin control y sin objetivo claro, y por consiguiente no se obtiene ningún aprendizaje de las mismas. En general falta interés y compromiso por parte de la comunidad estudiantil, que posiblemente sea efecto de la falta de planeación del profesor. Otro aspecto importante a mencionar es que la clase de Educación Física no tiene la misma importancia que las demás materias en el currículo; por lo que se imparte un sólo día a la semana; registra un alto nivel de inasistencia, y más bien es utilizada para jugar y distraerse de manera desorganizada.

3.8 Problemática

Como ya se comentó, en las sesiones observadas se manifestaron algunas problemáticas en las clases de educación física. Las actividades programadas en esta materia deben realizarse en un espacio abierto, por lo que cuando no hay condiciones apropiadas, dichas actividades se suspenden, pero las acciones a las que se recurren cuando están dentro de un aula, nada tienen que ver con los contenidos de la materia ni con los objetivos planteados en la misma. Esto sin duda surge de las limitaciones didácticas que muestra el profesor, pues no recurre

a innovaciones o estrategias que pueda implementar en un espacio cerrado. Esto conduce a otro problema, que es el desinterés y el aburrimiento que propicia en los adolescentes, lo que incrementa la inasistencia. Otros comportamientos que demuestran la falta de motivación de los chicos y chicas es el incumplimiento de las normas, como portar el uniforme. De igual modo, se generaba mucho desorden, gritos, plática, peleas, etc., cuando el profesor aplicaba “técnicas grupales”. En realidad, éstas eran más para pasar el tiempo, que para formar algún aprendizaje en los alumnos.

Pateti (2008, p. 17) señala que la escuela ha creado un parcelamiento en los saberes que los adolescentes deben construir. En este sentido ha asignado toda la responsabilidad de la educación corporal a la asignatura de Educación Física. Esto quiere decir que, el cuerpo en la educación está obstaculizado en lo que se refiere a la integración de saberes intelectuales con los aprendizajes físicos, al ir exaltando los primeros como fundamento del avance escolar y relegando los segundos a “cuando haya buen tiempo”.

En la actualidad es necesario que la escuela asuma un papel más protagónico en la conformación de experiencias corporales significativas que permitan desarrollar las habilidades motoras básicas de los estudiantes ya que son más frecuentes los episodios de rechazo y poca disposición de muchos alumnos hacia la clase de Educación Física, y al mismo tiempo se ha convertido en una experiencia penosa para varios estudiantes. (Pateti, 2008, p. 19).

Una de las consecuencias actuales de esta falta de educación física, lo constituye el aumento del sobrepeso y la obesidad en los niños y jóvenes, con las repercusiones negativas que conllevan, como son las enfermedades de hipertensión y la diabetes. En este sentido, resulta imprescindible que el pedagogo proponga estrategias innovadoras y creativas, que permitan que los adolescentes hagan consciencia de su corporeidad y no la escindan de su mente. Todas las personas somos mente y cuerpo integrado, la salud física es requisito para un buen desarrollo intelectual, social y afectivo. De igual modo, el sobrepeso y la

obesidad repercuten en generar bajas autoestimas en los chicos y chicas, e incluso aumenta la posibilidad de ser víctimas de acoso escolar, determinando un impacto negativo en el rendimiento escolar y en el futuro académico de los alumnos.

3.9 Instrumentos de recolección de datos

Se aplicó un cuestionario a los alumnos con los que se realizaron las observaciones. También se efectuaron algunas preguntas mediante una escala Likert con el objetivo de recopilar información que nos permitiera perfilar la propuesta.

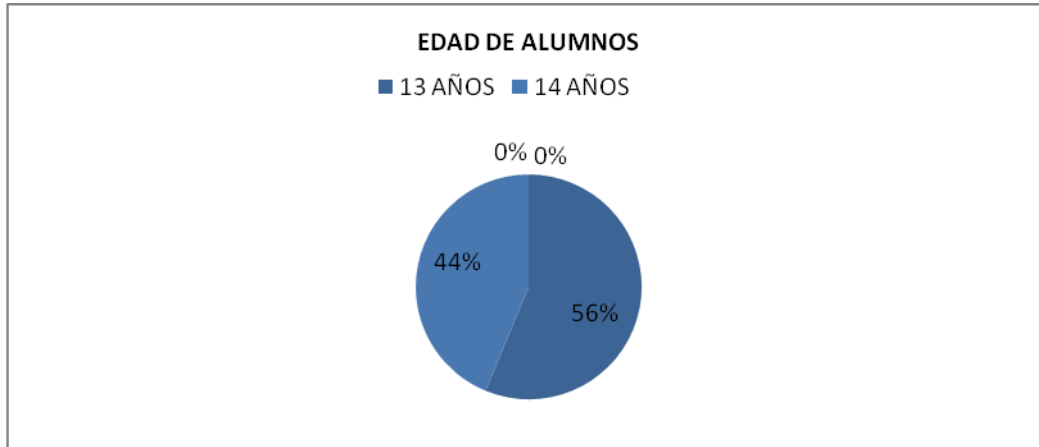
Se llevó a cabo una entrevista semiestructurada al profesor de educación física del plantel, con la finalidad de conocer su opinión en torno a la importancia que se le brinda a esta asignatura en el nivel de educación secundaria; si había tenido contacto con los videojuegos de manera educativa y cómo consideraba su aplicación en sus clases.

3.9.1 Cuestionarios

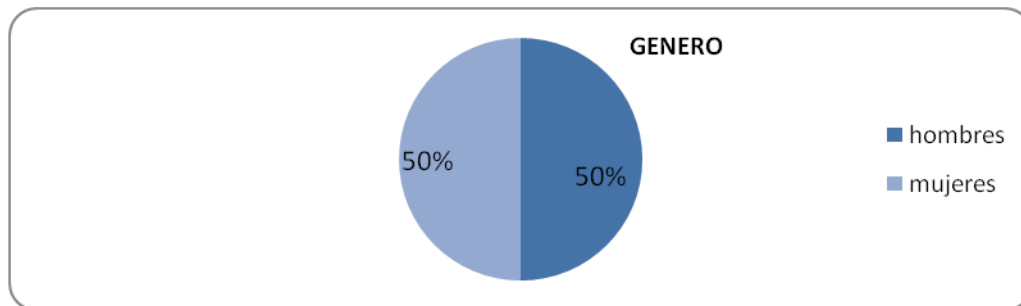
Se aplicaron un total de 48 cuestionarios con preguntas cerradas a los alumnos de segundo grado de secundaria (véase anexo 1). El objetivo fue conocer qué tanto practican deporte de forma extraescolar, cuánto influían los padres de familia en la realización de deportes y qué tanto gusta la práctica de esta asignatura.

3.9.2 Resultados Graficados de los Cuestionarios

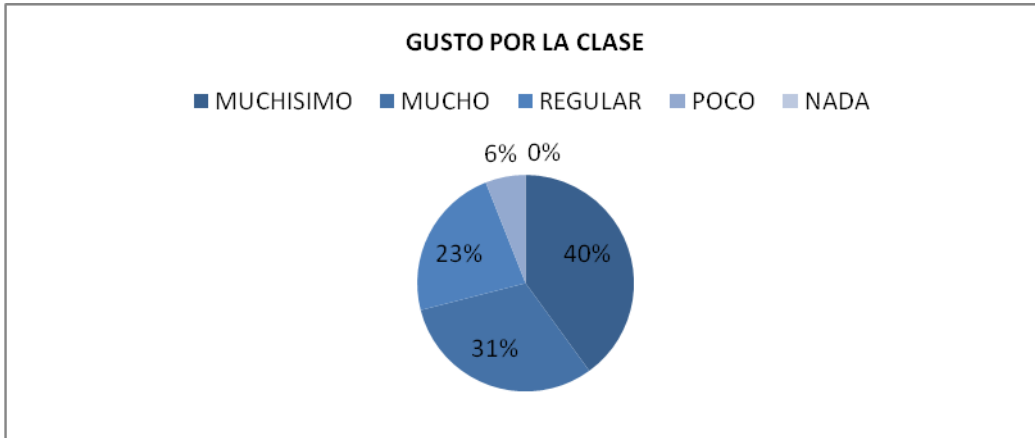
Población Total: 48 alumnos



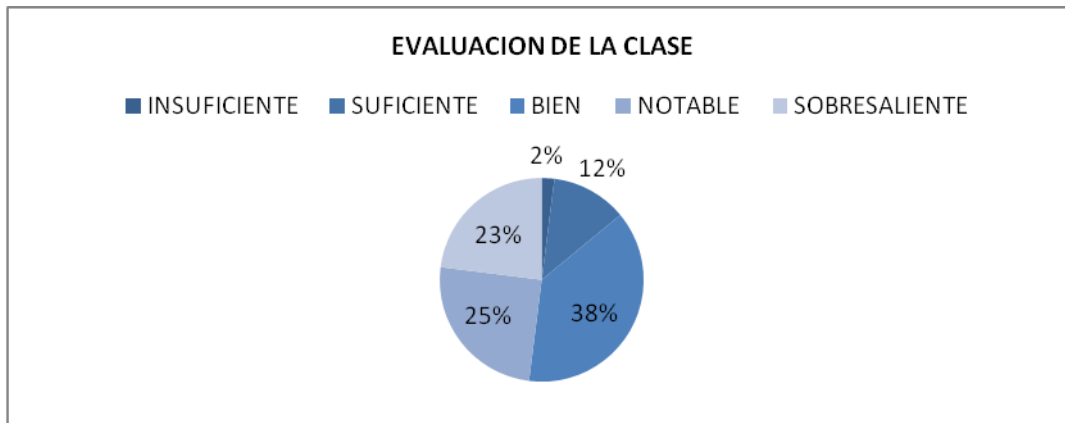
1.-El 56 % tiene 13 años y el 43% tiene 14 años, lo que los sitúa a todos en la fase de adolescencia media.



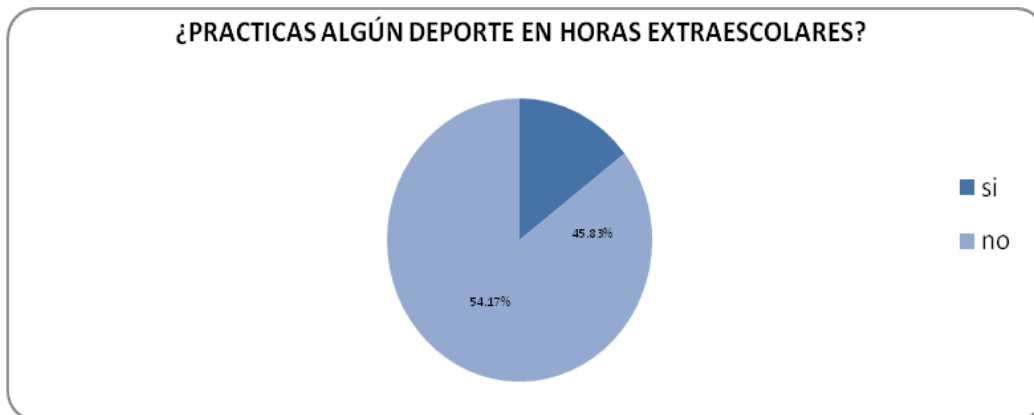
2.- La muestra consideró 50% de mujeres y 50% de hombres



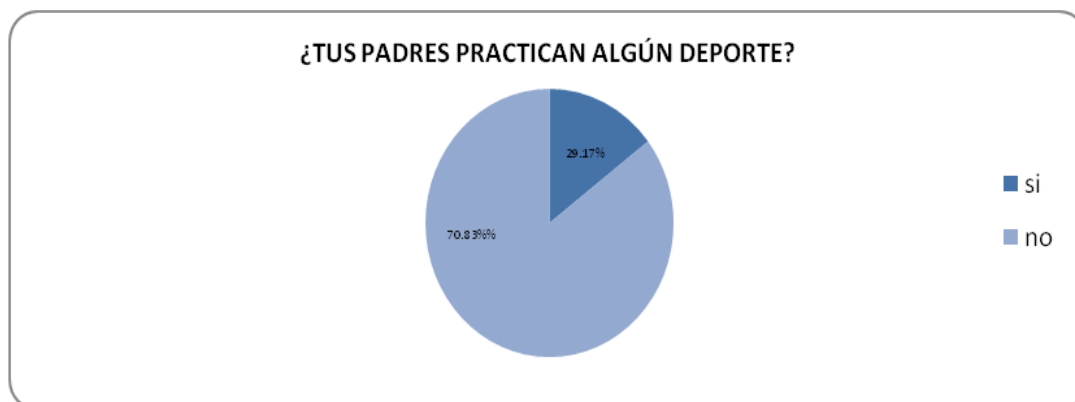
3.- Todos los alumnos declararon que la clase de educación física les gusta, pero un 26% dijo que regular o poco.



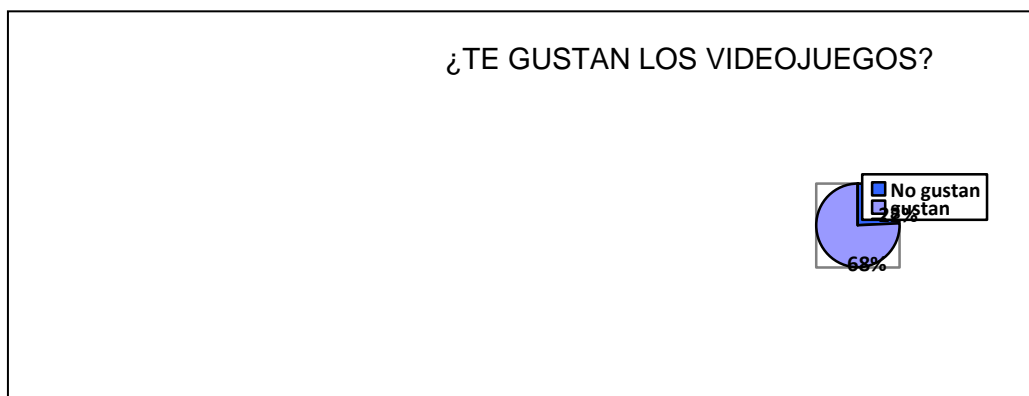
4.- Respecto a qué calificación le otorgarían a esta clase, el 86% dio una valoración positiva.



5.- Sólo 22 de los alumnos dijeron practicar deporte (futbol y basquetbol), de los cuales solamente dos eran mujeres.



6.- Más del 70% contestó que los padres no practicaban ningún deporte. De los que respondieron afirmativamente, señalaron la práctica del futbol.



7.- El 68% dijo que si le gustaban los videojuegos, pero el resto afirmó que no y que les daban flojera.



8.- El 58% afirmó contar con equipo (Xbox y Play Station) para videojuegos, en su hogar.

3.9.3 Análisis de los resultados

Se trata de una población de adolescentes, cuyas edades frisaban entre los 13 y 14 años de edad, lo que los colocaría en la fase de adolescencia media. Como ya se mencionó (p. 25), este momento de vida se caracteriza por un crecimiento acelerado, lo que los lleva a modificar su manera de comer. También implica el enfrentamiento a una serie de decisiones, una relación muy estrecha con los pares y el descubrimiento de intereses. Es una etapa importante en la vida de las personas, pues se definen metas y se estructuran hábitos. Es en este último aspecto que consideramos relevante la educación física en esas edades, pues es un periodo propicio para que los chicos y chicas formen hábitos deportivos que contribuyan a mejorar su salud.

La muestra se formó por 50% de mujeres y 50% de hombres. El 74% dijo que la clase de educación física les gusta y le daban una valoración positiva; sin embargo, sólo 22 de los alumnos declararon practicar algún deporte, de los cuales sólo dos eran mujeres, lo que aparece como un rasgo de género. Esto es preocupante, pues las mujeres tienden a acumular más grasa en esa etapa, por el desarrollo de su capacidad reproductora, por lo que se requeriría que ellas formaran hábitos de ejercicio cotidiano.

Otro aspecto importante, es que más del 70% dijeron que sus padres no practicaban ningún deporte. Esto constituye una causa de la falta de motivación de los chicos y chicas para desarrollar actividades físicas de manera diaria y

sistemática, ya sea en la escuela o en otros ámbitos. Los padres son modelos importantes en la formación de los hijos, y muchos de los intereses de los primeros, son adquiridos por los segundos a través de las relaciones emocionales vinculares que existen dentro de la familia.

El 68% dijo que le gustaban los videojuegos, pero sólo un poco más de la mitad dijo contar con equipos para jugarlos en su hogar, lo que pudiera significar que el uso de un equipo de estas características dentro de la escuela, fuera un mayor atractivo para las clases de educación física.

3.9.4 ESCALA LIKERT

Se realizaron algunas preguntas basados en la escala Likert o método de evaluaciones sumarias, la cual según Guillermo Briones (1982, p. 52) consta de una serie de ítems relacionados con la actitud que queremos medir y se seleccionan aquellos que expresan una posición claramente favorable o desfavorable. Éstas se aplicaron con el fin de valorar las actitudes de los adolescentes frente a las clases de educación física.

RESULTADOS

Población total: 48 alumnos

1.- Importancia de la clase de Educación Física

1 La E.F. es aburrida.	
En desacuerdo	45 alumnos
Algo de acuerdo	3 alumnos
Bastante de acuerdo	0 alumnos
Totalmente de acuerdo	0 alumnos

2 Lo que aprendo en E.F. no sirve para nada.	
En desacuerdo	30 alumnos
Algo de acuerdo	11 alumnos
Bastante de acuerdo	0 alumnos
Totalmente de acuerdo	7 alumnos

3 No deberían existir las clases de E.F. en las escuelas.	
En desacuerdo	40 alumnos
Algo de acuerdo	4 alumnos

Bastante de acuerdo	3 alumnos
Totalmente de acuerdo	1 alumno
4 Los conocimientos que recibo en E.F. son necesarios e importantes.	
En desacuerdo	3 alumnos
Algo de acuerdo	38 alumnos
Bastante de acuerdo	5 alumnos
Totalmente de acuerdo	2 alumnos
Análisis: En este primer bloque sobre la importancia que los alumnos conceden a la EF, destaca que la mayoría la valora positivamente. 2.- Valoración del tiempo y estrategias de la clase de E.F.	
5 El número de horas de clases de E.F. semanal es suficiente.	
En desacuerdo	40 alumnos
Algo de acuerdo	5 alumnos
Bastante de acuerdo	3 alumnos
Totalmente de acuerdo	0 alumnos
6 Estoy satisfecho con las clases prácticas que desarrollo.	
En desacuerdo	33 alumnos
Algo de acuerdo	8 alumnos
Bastante de acuerdo	7 alumnos
Totalmente de acuerdo	0 alumnos

7 En E.F. me relaciono con mis compañeros más que en otras clases.	
En desacuerdo	1 alumno
Algo de acuerdo	3 alumnos
Bastante de acuerdo	34 alumnos
Totalmente de acuerdo	10 alumnos
8 Me cuesta realizar los ejercicios que propone mi profesor de E.F.	
En desacuerdo	33 alumnos
Algo de acuerdo	13 alumnos
Bastante de acuerdo	0 alumnos
Totalmente de acuerdo	2 alumnos

Análisis: En este segundo bloque, se enfatiza que los alumnos no están satisfechos ni con el tiempo, ni con la práctica que se desarrolla en las clases de EF.

3.- Relevancia de la materia de EF, en la formación académica y personal de los jóvenes

9 Mi profesor me anima a hacer ejercicio físico fuera de clase	
En desacuerdo	36 alumnos
Algo de acuerdo	5 alumnos
Bastante de acuerdo	7 alumnos
Totalmente de acuerdo	0 alumnos

10 La E.F. es la asignatura menos importante del curso.	
En desacuerdo	10 alumnos
Algo de acuerdo	22 alumnos
Bastante de acuerdo	5 alumnos
Totalmente de acuerdo	21 alumnos

11 La asignatura de E.F. no me preocupa como el resto de las asignaturas.	
En desacuerdo	5 alumnos
Algo de acuerdo	18 alumnos
Bastante de acuerdo	5 alumnos
Totalmente de acuerdo	20 alumnos

Análisis: En este último bloque, los alumnos manifiestan que aunque les es importante y atractiva la materia de EF, piensan que no tiene la misma importancia que las demás materias, así como no tiene efecto en su vida fuera de la escuela, pues no los induce a formar hábitos deportivos.

3.9.5 ANÁLISIS DE LAS RESPUESTAS

Como podemos observar, en el primer bloque la mayoría de los alumnos califican positivamente a la clase de Educación Física en las primeras tres instancias, pero en la cuarta la mayor parte dice que sólo está algo de acuerdo en que los conocimientos que ahí reciben son importantes. En este sentido, parece que ellos consideran que es entretenida y divertida, por lo que les agrada, pero no se percatan de la relevancia que tiene la formación de hábitos deportivos en la vida diaria, en cuanto a su salud y desarrollo. En el segundo bloque, la mayoría también expresó inconformidad por la manera en qué se llevan a cabo las clases, lo cual podemos relacionar con lo descrito en nuestras observaciones, que las clases dependen del clima y que cuando ocurren en interiores, les resultan muy aburridas. Este dato resulta significativo en cuanto a la propuesta del uso de la consola Xbox 360, el aditamento Kinect y el videojuego Kinect Sports.

En el tercer bloque, se reitera que para los alumnos, la materia de educación física no es tan importante como las demás materias. Consideramos que la misma institución educativa; es decir la escuela secundaria, ha promovido esta actitud

frente a la educación física, pues tanto los directivos como los docentes ponen mayor énfasis, en cuanto al tiempo invertido y actividades a realizar, en las otras materias que conforman el plan curricular, y aunque la reforma educativa de 2011 (p. 46) amplía los objetivos de la educación física, más allá de la ejercitación corporal, vinculándolos con el desarrollo general de los y las adolescentes, por ejemplo con las áreas sociales y cognitivas, tales objetivos no son trabajados. En este sentido pareciera que dicha materia se limita a ser un espacio para el juego y relajamiento de los alumnos, en el mejor de los casos, pero sin ofrecerles mayores posibilidades formativas.

3.9.6. ENTREVISTA

La entrevista al profesor de educación física proporciona el punto de vista antes y después de la aplicación de la secuencia didáctica y el enfoque que se puede dar a la educación y los videojuegos; se divide en cuatro bloques de acuerdo a las necesidades de la investigación.

Entrevista aplicada al Prof. de Educación Física

Escolaridad: Lic. en Educación Física en la Escuela Superior de Educación Física en Acapulco, Guerrero.

Edad: 30 años

Experiencia laboral: Dos años como Profesor de Educación Física a nivel preescolar, un año como Profesor de educación Física a nivel primaria, un año como Profesor de Educación Física a nivel medio superior y dos años como Instructor Deportivo en la Escuela de Enfermería militar, actualmente un año como Profesor de Educación Física en la secundaria “Rosario Castellanos”.

<p style="text-align: center;">Bloque A</p> <p style="text-align: center;">Opinión acerca de la educación física en nuestro país</p>	<p style="text-align: center;">Educación Física en México</p>
<p>1.-¿Qué opina acerca de la Educación Física en México?</p>	

<p>La educación física es fundamental y necesaria dentro de las escuelas y debe aplicarse desde el nivel preescolar hasta la licenciatura; en nuestro país el apoyo al deporte es muy poco y creo que necesita más atención así como lo tienen las demás materias para lograr que México sobresalga en el deporte.</p>	
<p>Bloque B</p> <p>Nos interesa conocer desde su experiencia laboral si México reconoce realmente el deporte</p>	<p>Experiencia laboral</p>
<p>2.-¿A lo largo de su experiencia como profesor de Educación Física cree que en México se le da a la asignatura la importancia que merece?</p> <p>No claro que no ya que algunos profesores no toman la materia realmente como debería, pocos son los profesores que realmente trabajan con la materia llevando una secuencia clara con los niveles en los que trabaja.</p>	
<p>Bloque C</p> <p>Punto de vista de los videojuegos, así como qué tanto ha tenido contacto con ellos</p>	<p>Videojuegos</p>
<p>3.-¿Cuál era su punto de vista acerca de los videojuegos y la educación antes de conocer la consola Xbox 360 Kinect y el juego Kinect Sports?</p> <p>Yo los consideraba una pérdida de tiempo, ocio y nunca los llegué a verlos con fines educativos.</p> <p>¿Ha tenido contacto directo con videojuegos?</p> <p>Si, hace mucho tiempo.</p> <p>¿Qué consola?</p> <p>Atari.</p> <p>¿Qué videojuego?</p> <p>No recuerda.</p>	

3.10 Análisis de los datos obtenidos

A partir de los datos obtenidos en nuestros instrumentos, vemos que la manera en cómo se imparte la educación física en esta escuela secundaria, no cumple con los objetivos planteados por la SEP en cuanto al carácter otorgado a la educación física. Los objetivos planteados implican desarrollar actividades que no sólo permitan la ejercitación a través de ciertos deportes como el fútbol, basquetbol, etc., o a través de ejercicios de gimnasia, sino que conlleven al desarrollo de una consciencia corporal en los adolescentes con el fin de que puedan implementar buenos hábitos de salud. De igual modo, se pretende que a través de la educación física se desarrollen pautas adecuadas de relaciones sociales, que faciliten que los chicos y las chicas puedan convivir sin conflictos. Consideramos que las actitudes, tanto del docente como de los alumnos ante las clases de educación física, son parte importante de esta problemática, pues no se le concede relevancia en la generación de conocimientos para la vida futura. Pensamos que dicha materia requiere de apoyos didácticos, que incentiven la participación de los alumnos y alumnas, les permita una mayor integración a nivel grupal, y coadyuve a formar hábitos deportivos en los mismos.

Como ya se mencionó en los capítulos anteriores, el juego tiene un carácter lúdico que tiene implicaciones psicológicas, cognitivas y sociales. Cuando un adolescente juega al fútbol, no sólo pone en marcha mecanismos motrices para correr y patear la pelota, sino que también debe entender las reglas del juego y que es un juego de equipo, lo que lo induce necesariamente a relacionarse con los demás. A través del juego se construye conocimiento acerca de nuestro entorno natural y social, razón por la cual éste resulta imprescindible para los niños desde los primeros meses de nacido.

En particular la adolescencia, representa una etapa en la cual la educación física debe ser formativa, tanto en el sentido corporal-motriz, coadyuvando al desarrollo de una mejor coordinación, como psicológico y social, en relación a que los jóvenes se sientan competentes en el dominio de sus propios cuerpos, lo que

repercutirá en el mejoramiento de un autoconcepto y autoestima, que al mismo tiempo les permita sentirse más seguros de sí mismos, lo que incide en la aceptación de los demás.

Por consiguiente, se determinó construir una propuesta didáctica que apoyara las actividades de educación física en la Escuela Secundaria Técnica #93 “Rosarios Castellanos”, basándonos en el uso de la consola Xbox 360, el aditamento Kinect y el videojuego Kinect Sports.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA APOYAR LA IMPARTICIÓN DE LA MATERIA DE EDUCACIÓN FÍSICA, A TRAVÉS DEL USO DE UN VIDEOJUEGO

Durante el último año cursado por nosotros en la Universidad Pedagógica Nacional, en el área de Comunicación Educativa nos dimos a la tarea de buscar un tema de investigación, que visualizara la relevancia de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Nos enfocamos en los Videojuegos, por dos aspectos. El primero, los comentarios negativos sobre éstos, que escuchamos de los padres de familia, amigos, vecinos y profesores, sobre sus efectos nocivos en los jóvenes, y por otro lado al observar la enorme atracción que ejercen los mismos en los niños y adolescentes, llegando incluso a destinar buena parte de su día a utilizarlos. Así, la intención es construir una propuesta pedagógica que permita su utilización como una herramienta lúdica en la educación básica.

Al investigar qué tipos de videojuegos han sido usados en Instituciones Educativas, nos dimos cuenta que la mayoría están relacionados con las materias de Español, Matemáticas e Historia. Los que implicaban el uso del cuerpo a través de movimientos físicos, brillaban por su ausencia. Hasta el momento, la escuela había ignorado distintas consolas como el Xbox 360 Kinect y el Kinect Sports, que requieren que el jugador mueva distintas partes de su anatomía para implicarse

virtualmente en competencias de atletismo, salto de obstáculos, lanzamiento de jabalina, etc.

4.1 Diseño y didáctica

La palabra didáctica proviene del griego *didaktike*, que quiere decir "enseñar", es la parte de la pedagogía que se encarga de mostrar las vías mediante métodos prácticos de enseñanza destinados a poner en práctica las diferentes teorías pedagógicas (Minnick Santa, C. y Alvermann, D. 1994 p.25). La didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Salvador (1992, p.124) menciona que la Didáctica de la Educación Física centra su estudio en las relaciones profesor/alumno que se establecen en un proceso intencional de enseñanza y aprendizaje, en torno al movimiento humano como objeto de comunicación. Dicho estudio se encuentra orientado hacia la búsqueda de explicaciones sobre el cómo hacer posible que el alumno desarrolle sus actividades de aprendizaje en aquellas condiciones que faciliten el significado y eficacia de tales actividades.

Tales actividades deberán validarse y reconstruirse a través de propuestas concretas de intervención docente orientadas hacia las finalidades educativas planteadas. Esto quiere decir que la didáctica de la educación física, debe orientarse hacia la búsqueda de explicaciones y herramientas, para que el alumno construya aprendizajes al respecto, y para tal efecto puede vincularse con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa.

Marqués (2001, p.32) hace notar que las tecnologías sirven como una estrategia didáctica entre el profesor y el alumno, como se muestra en la siguiente figura, con la finalidad de generar un aprendizaje motivado y orientado.

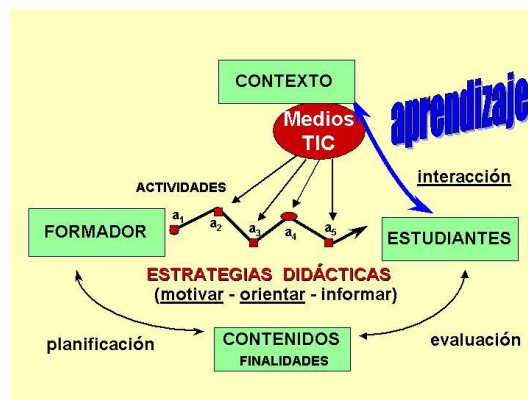


Fig. 08 Representación de Estrategia Didáctica Profesor- Alumno

Fuente: Marqués (2001, p.32)

Gimeno (1981, p.123) señala que si consideramos a los medios como recursos instrumentales, entonces estamos haciendo referencia a un material didáctico de todo tipo, que implicarían desde los materiales del entorno a cualquier recurso audiovisual, computadoras, o en este caso videojuegos.

Así el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación física, no puede sustentarse sólo en aspectos biológicos o corporales, sino que debe considerarse decisiva la interacción socio-cultural, de los contextos que rodean a los alumnos, así como la influencia del grupo de pares.

En definitiva, el desarrollo de métodos didácticos innovadores y lúdicos, que permitan el desarrollo de actividad física en cualquier espacio, además de fomentar la socialización y la relación entre pares, al apoyar la formación de equipos en las actividades lúdicas, significan un aporte importante para alcanzar los objetivos propuestos para la materia de educación física, dentro de las escuelas.

4.2 Objetivo General de la Propuesta Pedagógica

Diseñar e Implementar una secuencia didáctica empleando la consola Xbox 360, el aditamento Kinect y el videojuego Kinect Sports, para la asignatura de

Educación Física, dirigida a los tres grupos de estudiantes de segundo grado, de la Escuela Secundaria Técnica #93 “Rosario Castellanos”.

4.3 Metodología

Para conocer si el Xbox 360 Kinect y el videojuego Kinect Sport son viables para ser utilizados con este fin en la educación física en secundaria, aplicamos una metodología que consistió en tres fases:

- 1.- Diagnóstico de las necesidades de los alumnos de segundo grado, de la Escuela Secundaria Técnica # 93 “Rosario Castellanos”.
- 2.- Aplicación de la Propuesta Pedagógica
- 3.- Evaluación de la Propuesta.

4.4 Aplicación de la Propuesta

Se llevó a cabo la primera semana del mes de junio, tiene lugar en la Escuela Secundaria Técnica Rosario Castellanos #93 ubicada en Calle Balancán s/n col. Lomas de Padierna, Tlalpan turno vespertino, con alumnos de los tres grupos que conforman el segundo grado: 2°F, 2°G y 2°H, tomando a 48 alumnos en total. Se decidió trabajar con alumnos de los tres grupos, con el fin de obtener mayor información. Se realizaron tres sesiones con el acompañamiento del profesor de la asignatura.

4.5. Secuencia Didáctica

La secuencia didáctica que aquí se propone, se entiende como un plan estratégico, según el enfoque de Zabala, donde el docente crea un recorrido pedagógico, el cual deben transitar sus alumnos con su apoyo, para construir conocimiento, ajustándose al contexto y demandas sociales.

Las actividades de la Secuencia Didáctica se debe componer de actividades de apertura, ya que tiene como propósito identificar y recuperar los conocimientos previos de los estudiante para que a partir de ellos se

introduzcan los procedimientos; actividades de desarrollo, para favorecer, complementar y profundizar en los aprendizajes; actividades de cierre, sintetizan los conocimientos construidos durante la secuencia (Zabala, 2000, p. 53).

Así, es una forma de organización de los contenidos, que tiene el propósito de generar una variedad de experiencias motrices que determinen en los alumnos un aprendizaje significativo y por lo tanto, una mayor disponibilidad para la acción que proporciona a los profesores y estudiantes nuevas estrategias y herramientas para desarrollar los contenidos en la escuela.

A continuación se presenta la secuencia didáctica, estructurada se por cuatro etapas:

- Exposición

Consistió en explicar a los alumnos de forma general las características de la educación física, su historia y cómo se conforma el atletismo; se habló del Atletismo porque era el tema manejado en el videojuego Kinect Sports.

- Conformación de Equipos

Con el propósito de organizar u orientar en las actividades que se realizarían, se organizaron equipos de cinco o seis alumnos dependiendo de la cantidad de alumnos, por medio de la técnica de conteo repetido.

- Calentamiento

Por recomendación del Profesor de Educación Física, se realizó un calentamiento previo con la finalidad de preparar al organismo para realizar alguna actividad física y evitar lesiones posteriores.

- Jugando con el X Box 360 y Kinect Sport

Los alumnos utilizaron los videojuegos propuestos.

4.6 Desarrollo

La aplicación ocurrió en la biblioteca de la secundaria (espacio cerrado). Esta área cuenta con pantalla, proyector, home theater y espacios libres de mobiliario para poder desplazarse (fig. 09 y 10).

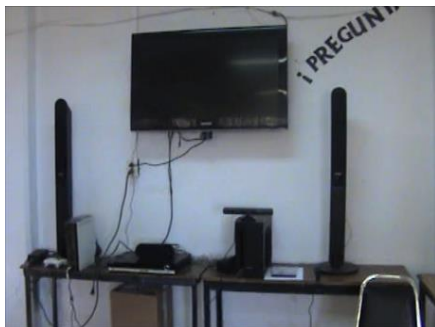


Fig. 09 Equipo Necesario para llevar a cabo la Secuencia Didáctica



Fig. 10 Biblioteca de la secundaria "Rosario Castellanos"

También se tuvo acceso al área de la cancha para realizar el calentamiento antes del uso de los videojuegos.



Fig. 11 Cancha de la Secundaria "Rosario Castellanos"

Cabe mencionar también que en el tiempo medio entre unas y otras observaciones, se les avisó a los alumnos que después del calentamiento se iba a llevar a cabo la aplicación de la secuencia didáctica con el dispositivo Xbox 360.

4.7 Cronograma de las sesiones

A continuación se muestra paso a paso como se llevó a cabo la aplicación de la Secuencia Didáctica.

DÍA	GRUPO	HORARIO
Jueves 16 de junio del 2011	2º F	15:40 a 17:20 hrs.
Jueves 16 de junio de 2011	2º H	19:20 a 20:45 hrs.
Vienes 17 de junio del 2011	2º G	17:40 a 19:20 hrs.

TABLA 3: Días de aplicación por grupo y horario

TIEMPO TOTAL DE 100 MINUTOS POR CLASE

DURACIÓN DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDAD	INDICACIONES Y LINEAMIENTOS DIDÁCTICOS	MATERIAL
10 min	PRESENTACIÓN DE LOS INSTRUCTORES	Cada uno de los instructores se presentará y se dará una breve explicación del motivo de la visita, así como las reglas de comportamiento dentro y fuera del aula.	No necesario
15 min	EXPOSICIÓN	<p>Se exponen los temas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la educación física? • Historia de la educación física • ¿Qué función tiene la educación física? <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el atletismo? • Breve descripción de los deportes que intervienen en el atletismo. (Educación Física 1.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla • Proyector
5 min	FORMACIÓN DE EQUIPOS (6 ALUMNOS POR EQUIPO APROX.)	<p>Los alumnos formarán equipos, partiendo de la temática de numeración.</p> <p>Tabla 4: Etapa de Exposición teórica</p>	No necesario

CALENTAMIENTO															
10 min	CALENTAMIENTO	<p>El calentamiento será en el patio de la escuela donde se harán los siguientes ejercicios :</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Trotar alrededor de la cancha</td> <td>1 vuelta</td> </tr> <tr> <td>Correr alrededor de la cancha</td> <td>2 vueltas</td> </tr> <tr> <td>Correr a máxima velocidad</td> <td>20 segundos</td> </tr> <tr> <td>Estiramiento de extremidades</td> <td>1 min</td> </tr> <tr> <td>Flexiones</td> <td>1 min</td> </tr> <tr> <td>Aflojar articulaciones (tobillos, muñecas, cadera, etc.)</td> <td>2 min</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">Tabla 5: Etapa de Calentamiento</p>	Trotar alrededor de la cancha	1 vuelta	Correr alrededor de la cancha	2 vueltas	Correr a máxima velocidad	20 segundos	Estiramiento de extremidades	1 min	Flexiones	1 min	Aflojar articulaciones (tobillos, muñecas, cadera, etc.)	2 min	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio adecuado.
Trotar alrededor de la cancha	1 vuelta														
Correr alrededor de la cancha	2 vueltas														
Correr a máxima velocidad	20 segundos														
Estiramiento de extremidades	1 min														
Flexiones	1 min														
Aflojar articulaciones (tobillos, muñecas, cadera, etc.)	2 min														
PRACTICA CON XBOX 360 KINECT															
5 min	INSTRUCCIONES GENERALES	Se darán las instrucciones sobre el flujo de la sesión así como las instrucciones del juego de XBOX 360 KINECT	No necesario												
1 min	UBICACIÓN DE EQUIPOS	Se darán los espacios de los equipos en donde deben estar para que el flujo de la sesión sea lo mejor posible y no sea interrumpido.	No necesario												
4 min	DEMOSTRACIÓN DE LA ACTIVIDAD	Los instructores darán un ejemplo de cómo utilizar la herramienta de XBOX 360 KINECT.	Xbox 360 Kinect Pantalla												
40 min	VIDEO JUGAR CON LOS ALUMNOS	Los alumnos harán uso de la herramienta.	Xbox 360 Kinect Pantalla Home theater												

Tabla 1: Etapa de Juego Formativo

4.7.1 Exposición

Una exposición, es un acto que permite dar a conocer a diferentes tipos de personas diferentes temáticas (Giovanni Martínez 2007, p. 54). En esta investigación, el objetivo fue que los alumnos hicieran un breve recorrido por la historia de la asignatura de educación física, identificar cuál es su función y qué nos ayuda a desarrollar. También se pretendió dar una introducción específicamente el deporte del atletismo, ya que en el videojuego utilizado en la secuencia didáctica (Kinect Sport) este deporte es el reto.



Fig. 12 Imagen de la Exposición Realizada

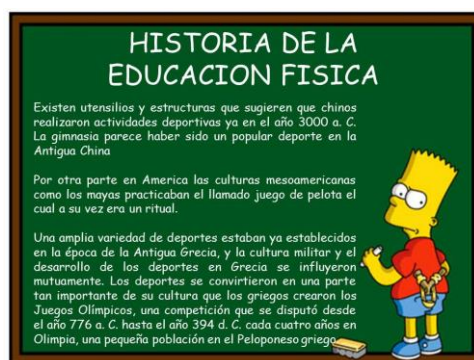


Fig.13 Ejemplo de Diapositiva utilizada En la Exposición Realizada

Durante la exposición los alumnos estuvieron atentos y participativos, ya que realizamos preguntas como: ¿Quién de ustedes realiza algún deporte fuera de la escuela?, ¿Cuáles creen que sean para ustedes las razones por las que los adolescentes no realizan actividades deportivas fuera de la escuela? ¿Para ustedes qué es el atletismo? Se comentó acerca de los deportes que se realizan en el atletismo y preguntamos si conocían sus reglas. Consideramos que la participación de los alumnos fue activa y mostraron interés en el tema.



Fig. 14 Alumnos del Grupo 2° "F", durante la exposición

4.7.2 Formación de equipos

Se llevó a cabo la formación de equipos para trabajar con la consola Xbox 360 Kinect, ya que el objetivo era generar una cohesión entre los alumnos; que formaran una idea de cooperación y trabajo juntos para lograr un mismo fin. El total de los alumnos por grupo fue de entre 15 y 17 personas. Se usó la técnica del conteo para tal fin.



Fig. 15 Alumnos del Grupo 2° "H", formando equipos.

4.7.3 Calentamiento

La actividad de calentamiento se llevó a cabo en el patio de la escuela y estuvo a cargo del profesor de Educación Física, quien coordinó los siguientes ejercicios:

- Una vuelta trotando alrededor de la cancha



Fig. 16 Corriendo en la cancha

- Dos vueltas corriendo alrededor de la cancha



Fig.17 Calentamiento

- Estiramientos de extremidades



Fig.18 Estirando extremidades

- Flexiones



Fig.19 Realizando flexiones

Durante el calentamiento los alumnos se mostraron renuentes para realizar las actividades, ya que no estaban acostumbrados a llevarlas a cabo. Sin embargo, con el interés de ir a jugar en la consola Xbox 360 Kinect, la efectuaron debidamente.

4.7.4 Jugando XBOX 360 KINECT

Una vez en el salón y con la formación de equipos, se entró en materia explicándoles en qué consistiría la segunda parte de la clase de Educación Física.

Esta explicación consistió en dar las instrucciones para prender e iniciar la consola Xbox 360.



Fig. 20 Prendiendo la consola Xbox 360 y el aditamento kinect



Fig. 21 Inicio del Juego Kinect Sports

Se insertó el juego Kinect Sports. En la pantalla de inicio (navegador de Xbox 360) se mostró al avatar que consta de una imagen que nos representará en el juego, los alumnos se pusieron de acuerdo según las habilidades de cada quién cuál de ellos realizaría cada uno de los deportes.



Fig.22 Poniendo en práctica el Videojuego Kinect Sports



Fig.23 Jugando con la consola Xbox 360, el aditamento Kinect y el Videojuego Kinect Sports

Se realizó una demostración de cada uno de los deportes que se iban a realizar en esta secuencia, y a continuación los alumnos empezaron a jugar, algunos de los deportes que practicaron durante la Secuencia Didáctica fueron:

- Lanzamiento de Jabalina



Fig.24 Jugando lanzamiento de jabalina

- Lanzamiento de Disco



Fig.25 Jugando Lanzamiento de Disco

- Carreras con vallas



Fig.26 Jugando carreras con vallas

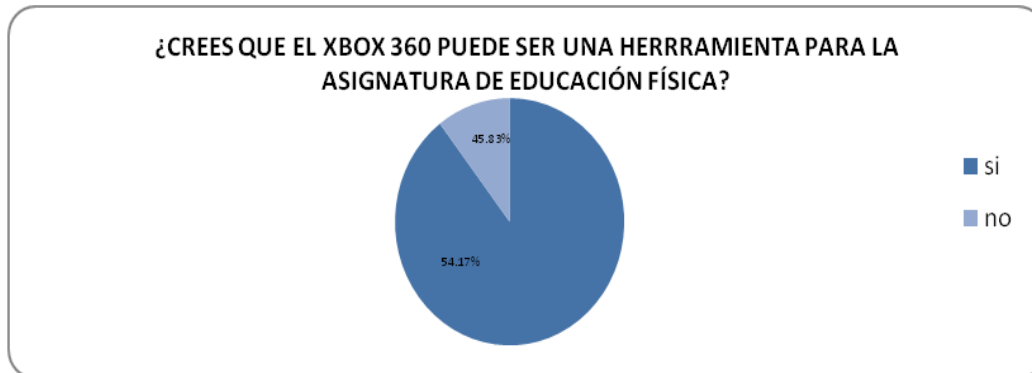
4.8 Evaluación

Para evaluar el impacto que tuvo la utilización del Xbox 360 Kinect y el videojuego Kinect Sport, se aplicó un cuestionario a los alumnos y otra entrevista al docente.

4.8.1 Resultados graficados



1.- La mayoría de los alumnos no tuvo problemas al trabajar con el Xbox, diciendo que las reglas son muy claras. Pero algunos aseguraron que les costó trabajo, básicamente por sentirse avergonzados frente a sus compañeros, al realizar las actividades.



2.- El 89% contestó afirmativamente, en razón de que frecuentemente el mal tiempo les impedía utilizar las áreas abiertas y sólo los ponían a escribir. El 11% contestó que sería muy costoso y que más bien constituye un distractor.

¿TE GUSTARÍA QUE SE INTEGRARA EL XBOX 360 KINECT EN TU ESCUELA?



3.- Más del 90% dijeron que les gustaría porque es innovador, divertido y pueden utilizarlo en épocas de lluvias y contingencias ambientales.

4.8.2 Análisis de las respuestas

Las respuestas obtenidas respecto a la propuesta pedagógica aplicada con la consola XBox 360 Kinect y con el videojuego Kinect Sports, nos permiten ver que para la mayoría de los alumnos resultó interesante, atractiva y divertida. El trabajar con equipos para repartir las actividades de atletismo, fomentó la convivencia entre ellos. El jugar este videojuego también implicó el respeto a las reglas planteadas por la programación del mismo, que están relacionadas con los deportes reales. Asimismo, aseguraron que consideraban que la consola XBox 360 Kinect y el videojuego Kinect Sports, podrían ser un recurso útil para la materia de Educación Física.

4.8.3 Entrevista con el Profesor de Educación Física

Posterior a la aplicación de la propuesta, se realizó un último bloque de preguntas al profesor, para conocer su opinión en cuanto a la utilización del videojuego y su pertinencia como apoyo didáctico en la clase de Educación Física dentro de la secundaria.

Bloque D	Sesión Aplicada
Opinión acerca de la secuencia didáctica aplicada en su clase	

1.-¿Qué le pareció la secuencia didáctica aplicada con el Xbox 360 y el juego Kinect Sport?

Bastante buena, muy interesante, divertida; vi cómo los chicos tuvieron un poco más de interés por la materia y en este caso por el deporte; en mi caso, que tuve la oportunidad de también participar, fue algo nuevo e innovador.

2.-¿Qué ventajas y desventajas notó en la aplicación de la secuencia didáctica y al jugar Xbox 360 con el Kinect Sport?

Ventajas: es una muy buena herramienta, mantendría la atención de los chicos, podría explicarles las reglas y practicar deportes que muy difícilmente podríamos realizar en el aula o patio. Si una propuesta como esta fuese aceptada dentro de la institución, podría generar una investigación acerca de qué tipo de videojuegos podrían adaptarse a mi materia.

Desventajas: el costo por la consola el aditamento y los videojuegos.

3.-¿Anexaría la consola Xbox 360 con el aditamento Kinect como herramienta para su clase?

Si por supuesto que sí.

4.-¿Bajo qué circunstancias utilizaría esta herramienta para su clase?

Contingencia ambiental, lluvia, en caso de que yo pueda faltar.

5.-¿Seguiría por su cuenta la incursión de esta tecnología, con la búsqueda e investigación y demás aplicaciones para la asignatura?

Sí claro, principalmente me dedicaría a buscar juegos relacionados con mi materia.

4.8.4 Análisis de la entrevista.

De acuerdo con las respuestas proporcionadas en la última entrevista realizada al Profesor de Educación Física, podemos considerar que apreció de manera positiva el uso de ciertos videojuegos, como apoyos didácticos para su clase. Los objetivos que persigue el programa de educación física en el nivel de educación secundaria, son muy ambiciosos, pues no sólo se busca que los adolescentes

realicen deportes, sino que se construya en ellos una serie de recursos corporales que les permitan una vida más saludable.

De igual modo, la materia propone que a través de las actividades que se realicen durante ésta, se promueva la convivencia entre pares, para que sean capaces de apoyarse mutuamente y de trabajar en equipo para el logro de alguna meta. Sin embargo, paradójicamente, no tiene la importancia curricular que las demás, lo que dificulta en parte la labor del docente para procurar que los chicos y chicas formen hábitos deportivos.

Esta experiencia, con el uso del Xbox 360 con el aditamento Kinect, le permitió visualizar al profesor, la posibilidad de implementar recursos a través de los videojuegos, para apoyar la educación física de los alumnos, pues además contribuyen a generar un ambiente lúdico de diversión y satisfacción, al hacer ejercicio.

Así mismo comentó que podría empezar a realizar por su cuenta investigaciones acerca de videojuegos, y consolas para poderlos llevar al salón de clases, aunque una de las desventajas que encontró fue si realmente la institución participaría para llevar a cabo el proyecto.

CONCLUSIONES

La educación es un proceso que repercute en todos los ámbitos de la vida de las personas. Interviene en la formación de aspectos físicos, emocionales, psicológicos, cognitivos, sociales y culturales. Todas las sociedades humanas han creado sistemas educativos, formales, no formales e informales, para lograr un tipo determinado de sujeto social.

Actualmente la Secretaría de Educación Pública ha señalado la importancia de una educación integral que no sólo permita el desarrollo de conocimientos de índole científica, sino que también apoye un desarrollo físico y mental adecuado, que conduzca a niños, adolescentes y adultos a generar buenos hábitos de salud, apoyados en la ejercitación corporal y alimentación adecuada. En este sentido, la educación física tiene el importante papel de educar a los niños y jóvenes, en la formación no sólo de hábitos deportivos, sino también de concientizarlos respecto a sus competencias físicas, lo que repercute indiscutiblemente en todas las áreas de desarrollo, pues nuestra mente no está separada del cuerpo, somos una unidad. Sin embargo, en la experiencia vivida en nuestra investigación, nos dimos cuenta de que en la escuela en la que se realizó el estudio, existe una gran distancia entre lo que se postula en los objetivos a alcanzar y lo que se hace en la realidad escolar. Pudimos apreciar que son varios los elementos que intervienen en tal situación; por un lado la poca importancia que se le concede a la materia de educación física dentro del currículo. Parece más un espacio para entretener y relajar a los alumnos, que para formar conocimiento, pues durante nuestras observaciones nos percatamos que esta materia era el pretexto perfecto para bromear, reír, burlarse, y quitarse el cansancio de las materias anteriores, pero con falta de disciplina.

Por otro lado, la falta de capacitación del docente en cuanto al manejo de estrategias didácticas, para incentivar a los adolescentes. También influye de manera importante el entorno familiar, pues la mayoría de los padres no realizan deportes de manera cotidiana, ni exhortan a sus hijos a hacerlos. Esto último

puede estar relacionado con la zona pues, aunque no fue un dato que investigáramos directamente, nos pudimos percatar de que es una zona que presenta riesgos, como el de vandalismo y drogadicción, por lo que es posible, que las madres y padres prefieran que sus hijos no salgan de casa. Si este fuera el caso, resulta aún más relevante el papel de la escuela en la educación física de los adolescentes, pues dada la etapa que atraviesan, en la que ocurren tantas transformaciones significativas y se toman tantas decisiones para el futuro, la reflexión sobre las posibilidades corporales son indispensables para la construcción de una identidad estable, armoniosa y satisfactoria, que le permita a los individuos relacionarse con los demás de manera constructiva y no violenta.

El desarrollo de hábitos deportivos no quiere decir que los chicos y chicas abracen un deporte y se comprometan con él toda su vida, sino que encuentren el gusto por la ejercitación, ya sea jugando fútbol, basquetbol, o incluso bailando. Lo importante es la formación de competencias motrices, que les apoyen en el desarrollo de todas las demás áreas.

Dadas estas situaciones, consideramos que el uso de videojuegos en la materia de educación física, representa un buen recurso didáctico, no solamente para divertir a los alumnos, sino también para hacerles comprender las reglas que definen las interacciones en tal o cual deporte, y desarrollar una buena actitud competitiva. Actualmente los videojuegos juegan un papel importante en la vida de los niños y adolescentes e incluso de muchos adultos. Por esta razón, mucho se les ha acusado de “hacerles perder el tiempo” a los que los usan, y si bien es cierto que puede haber efectos negativos, también lo es que ofrecen alternativas para el aprendizaje en varios ámbitos. Los avances tecnológicos nos han dotado de una multitud de posibilidades; encontramos videojuegos de todo tipo y en variadas presentaciones, lo que ha posibilitado que las personas puedan adquirirlos y tenerlos en casa.

Pensamos que la propuesta didáctica aquí planteada, representa una herramienta innovadora, divertida, fácil de utilizar y permite realizar actividades físicas tanto en días lluviosos, contingencias ambientales y cuando no tienen clase; permite que tanto hombres y mujeres se diviertan y aprendan las reglas de muchos deportes. No todos los videojuegos generan reacciones negativas, muchos de ellos pueden servir como herramientas tecnológicas para complementar la impartición de una clase.

Los videojuegos pueden ser capaces de generar cambios en la sociedad si son empleados de forma adecuada, pueden generar valores como el trabajo en equipo, el respeto hacia el sexo opuesto así como generar el interés a la incursión de alguna actividad específica como los deportes que fue nuestro caso, y podemos encontrar muchas más posibilidades.

En el campo de estudios como la ludología que centra sus intereses en las capacidades socializadoras o culturales de los videojuegos, los resultados han sido positivos y alentadores, ya que en su mayoría consideran la práctica de esta actividad como generadora de nuevas relaciones, como creadora de espacios vitales necesarios para el desarrollo y transmisores de un mundo simbólico.

Con esta propuesta pretendemos proporcionar un nuevo enfoque para la competitividad, que las nuevas generaciones de maestros, conscientes de la importancia que tienen los avances tecnológicos en los contextos sociales y el desarrollo humano, se actualicen y pongan a la vanguardia tecnológica, incentivando a la juventud a desempeñarse y a crear diferentes formas de lograr sus objetivos.

Es necesario sensibilizar a los docentes hacia las posibilidades educativas que estas tecnologías proporcionan, y que coadyuvan a generar un aprendizaje significativo, y de esa manera sirven y para que los alumnos puedan desarrollar habilidades físicas, cognitivas, competitivas, de trabajo en equipo y sociales.

ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO APLICADO A LOS ALUMNOS DE 2° DE SECUNDARIA

ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA # 93 "ROSARIO CASTELLANOS"

TURNO: VESPERTINO GRUPO: _____

BLOQUE A	DATOS
1.- EDAD: _____ AÑOS	
2.GENERO: MUJER	<input type="checkbox"/>
HOMBRE	<input type="checkbox"/>

BLOQUE B	EDUCACION FISICA
3.-CUANTAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA TIENES A LA SEMANA	
1 CLASE	<input type="checkbox"/>
2 CLASES	<input type="checkbox"/>
3 CLASES	<input type="checkbox"/>
4.- TE GUSTA LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA	
MUCHISIMO	<input type="checkbox"/>
MUCHO	<input type="checkbox"/>
REGULAR	<input type="checkbox"/>
POCO	<input type="checkbox"/>
NADA	<input type="checkbox"/>
5.-EVALUACIÓN DE LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTE CICLO ESCOLAR	
INSUFICIENTE	<input type="checkbox"/>
SUFICIENTE	<input type="checkbox"/>
BIEN	<input type="checkbox"/>
NOTABLE	<input type="checkbox"/>
SOBRESALIENTE	<input type="checkbox"/>
8.-EN TU ETAPA ESCOLAR ¿SIEMPRE HAS TENIDO PROFESOR DE EDUCACIÓN	

FÍSICA?

SI NO

BLOQUE C

DEPORTES EXTRAESCOLARES

6.- ¿PRÁCTICAS ALGÚN DEPORTE EN HORAS EXTRAESCOLARES?

SI NO

¿CUÁL? _____

7.- ¿TUS PADRES PRÁCTICAN ALGÚN DEPORTE?

SI NO

¿CUÁL? _____

BLOQUE D

VIDEOJUEGOS

10.- ¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?

SI NO

¿PORQUÉ? _____

11.- ¿EN CASA CUENTAS CON ALGÚN EQUIPO PARA VIDEOJUEGOS?

SI NO

¿CUÁL? _____

BLOQUE E

SESION APLICADA

9.- ¿ESTUVISTE PRESENTE EN LA SESIÓN APLICADA CON EL XBOX 360 KINECT Y EL JUEGO KINECT SPORT?

SI NO

12.- ¿QUÉ SENSACIÓN TE CAUSO TENER UNA CLASE CON EL XBOX360 KINECT Y EL VIDEOJUEGO KINECT SPORT?

13.- ¿SE TE HIZO COMPLICADO TRABAJAR CON EL XBOX 360 KINECT Y EL VIDEOJUEGO KINECT SPORT?

SI NO ¿POR QUÉ?

14.- ¿CREES QUE EL XBOX 360 KINECT PUEDE SER UNA HERRAMIENTA DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN FÍSICA?

SI NO ¿POR QUÉ? _____

15.- ¿TE GUSTARIA QUE SE INTEGRARA EL XBOX 360 KINECT EN TU ESCUELA COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA?

SI NO ¿POR QUÉ? _____

16.- ¿CUÁLES CONSIDERAS QUE SON LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE TOMAR CLASE UTILIZANDO EL XBOX KINECT COMO HERRAMINETA DE APOYO?

VENTAJAS:

DESVENTAJAS:

ANEXO 2

ESCALA LIKERT

Señala el grado de conformidad con las siguientes cuestiones.

1: En desacuerdo 2: Algo de acuerdo 3: Bastante de acuerdo 4: Totalmente de acuerdo

Escala de valoración tipo Likert

1. La E. F. es aburrida				
2.Lo qu e aprendo en E.F. no sirve para nada				
3.El profesor de E.F. intenta que sus clases sean divertidas				
4.Considero que el profesor se esfuerza en conseguir que mejoremos				
5.No deberían existir las clases de E.F. en los colegios				
6.El profesor de E.F. debe trabajar con pants				
7. Prefiero más las clases de E.F. en horario de tarde que de noche				
8.Se podría mejorar la asignatura de E.F.				
9.Para mí es muy importante la E.F				
10.El número de horas de clases de E.F. semanales es suficiente				
11.Los conocimientos que recibo en E.F. son necesarios e importantes				
12.Estoy satisfecho con las clases prácticas que desarrollo				
13. En E.F. me relaciono con mis compañeros más que en otras clases				
14.Educación Física y Gimnasia es lo mismo				
15.La evaluación en E.F. es justa y equitativa				
16.Me cuesta realizar los ejercicios que propone mi profesor de E.F.				
17.En E.F. no se aprende nada				
18.Las clases de E.F. me serán válidas para el futuro				
19.Mi profesor me anima a hacer ejercicio físico fuera de clase				
20.Me parecen bien los exámenes teóricos de E.F				
21.La E.F. es la asignatura menos importante del curso				
22.La asignatura de E.F. no me preocupa como el resto de asignaturas				
23.Me parecen bien los exámenes prácticos de E.F.				
24.Educación Física y Deporte es lo mismo				
25.En E.F. siempre competimos unos contra otros				
26.En clases de E.F. sólo practicamos deportes				
27.En las clases de E.F. utilizo mucho material (balones, aros, picas, etc.)				
28.En las clases de E.F. el profesor me exige a ir con ropa deportiva				
29.Prefiero las clases prácticas a las clases teóricas				
30.El profesor trata igual a los chicos que a las chicas				

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO Tapia, J. (2005). *Motivación para el aprendizaje: la perspectiva de los alumnos*. Foro Educativo, 7, 13-54.
- Álvarez Rojo, V. (1984). *Diagnóstico pedagógico*. Sevilla: Alfar. P.17-24
- BEGOÑA Gros Salvat (coor.), Antonia Berrnat Cuello, Alejandro Catala Bolos, Carles Feixa Pampols Grupo F9, Javier Martínez, Pilar Lacasa Díaz, Rut Martínez Borda, Laura Méndez Zaballos, J. Antonio Mocholi Agües, Isidro moreno Sánchez *Video Juegos y Aprendizaje* (2008). p.12-25.
- BRIONES, Guillermo *Método y técnicas de investigación cuantitativa en las ciencias sociales* (1995), Trillas p. 219.
- CAMACHO, Coy Hipolito *Pedagogía y Didáctica de la Educación Física* (2003), Armenia Colombia, Kinesis p. 60-97
- CAVALLI, Diego, *Didáctica de los Deportes en Conjunto* (2008) Buenos Aires, Stadium p. 85-93.
- CETINA Franco, Ana Luisa, Gutiérrez Reyna, Rosario, Martínez Jaime, María de Lourdes *Educación Física 1de* (1999) México S.E.P. p. 15-24.
- CETINA Franco, Ana Luisa, Gutiérrez Reyna, Rosario, Martínez Jaime, María de Lourdes *Antología de Educación Física* (2009) México S.E.P. p.11-23.
- De Saldaña, M. B. (1993). *Historia de la educación durante el Porfiriato*. El Colegio de México AC. p.219
- DEWEY John, *Escuela y Sociedad* (1966) Francisco Beltrán, Madrid. p.24
- ESCALANTE Gonzalo Pablo; *Historia mínima de la educación en México*, El Colegio de México, Seminario de la Educación en México, 2010. 261 p
- ESTALLO, Juan Alberto, *Videojuegos: Juicios y prejuicios*. Barcelona, Editorial Planeta (1995). P. 64-82
- FERLAND, F. (2005) *¿Jugamos?: el juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Ed. Narcea
- FERRÉS, Joan y MARQUÈS, Pere (Coord.) *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. (1996) Barcelona: Praxis p. 342/23-342/28.
- FRASCA, Gonzálo: *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. (2009) p.p. 18-40.

- FUNK, J.B.: *Reevaluating the impact of Video Games*, in *Clinical Pediatrics* 32 (2, Feb); (1993) p. 86-90, 521 243
- GIMENO Sacristán, J. (1981). *Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículum*. Madrid: Anaya. p.238
- GROS, Begoña (Coord.). *Jugando con los videojuegos: educación y entretenimiento* (1998). Bilbao: Editorial Desclée De Brouwer. P. 40-74
- GROS, Begoña; Grupo F). *Los videojuegos: mucho más que un entretenimiento* (2001) Revista Comunicación y Pedagogía, núm. 172, p.37-43.
- GROS, Begoña; grupo F9. *Máquinas y cambio de energía con el juego 'La máquina increíble'*(1998) Comunicación y Pedagogía, núm. 152, pp. 57-62.
- GUTIERREZ, Dávila Marcos *Metodología en las Ciencias del deporte* (2007) Madrid, síntesis S.A. p. 47-52
- JUUL, JHalf-Real: *Videogames between real rules and fictional world* Cambridge, . (2005):
- KERCKHOVE, Derrick de ; Dewdney, Christopher *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica* (1999) Barcelona : Gedisa p. 30-60
- LEVIS, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (1997). Barcelona, Paidós. p.167
- MARQUÈS Graells, Pere *Los videojuegos y sus posibilidades educativas* (2001) p. 27-60
- MARQUÈS Graells, Pere. *Videojuegos. Las claves del éxito*. (2000) Cuadernos de Pedagogía, 291, p. 55-62.
- MATA Francisco Salvador, *Didáctica General 2º Ed.*, (2009) Madrid: Prentice Hall, p. 470
- MENESES, Morales, Ernesto (1998). *Tendencias Educativas oficiales en México 1976-1988, Vol. V*, CEE, UIA, México.
- MINNICK Santa, C. y Alvermann, D. (1994). *Una didáctica de las ciencias*. Buenos Aires: Aique. P. 23-68
- PASCUAL Estapé, Juan A., *La pequeña gran historia de los videojuegos* (1997).Madrid, Hobby Press. p. 32-90
- PATETI, Moreno Yesenia *“Educación y Corporeidad: La despedagogización del cuerpo* (2008) Universidad pedagógica Experimental Libertador: Kinesis p. 17-50.

- PIAGET, J. (1985) *El criterio moral en el niño*. (5ª edición), México, ed. Roca
- PUGMIERE-Stoy, M.C. e Pablo Manzano *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. (1996) Madrid: Narcea, p.20
- Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, 22.ª ed. Madrid: Espasa, 2001.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista universidad y sociedad del conocimiento*, 1(1), 1-16.
- SAMPIERI, Hernández Roberto "Metodología de la Investigación" (1991) México, Mc Graw p. 316-132.
- TORO Bueno salvador *Educación Física. Planteamiento didáctico* , ALJIBE, España 1992 p. 256
- TORRES Solís, José Antonio *Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Física Escolar* (2006) Madrid: Trillas p. 37-50
- TORRES, Solís José Antonio: *Didáctica de la Clase de Educación Física Ed. Trillas p.26-80*
- VALENTINE, C. W (1966). *Anormalidades en el niño normal*. Buenos Aires, Argentina, Paidós.
- ZAVALA, Vidiella Antoni *La Práctica Educativa. Como Enseñar* (2000) p.53
- Comunicación, núm. 7, p. 37-44. On-line en: <http://www.revistacomunicacion.org> 01/05/2013) 16:25 hrs.
- Diario *Daily Mail* de Reino Unido (2008).www.dailymail.co.uk 17/03/2013 16:54 hrs.
- Fernando García Fernández. 2005 http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf 04/05/2013
- <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/index.php?act=rieb>
- <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/sitio/pdf/secundaria/plan/EFisica1a3Secundaria.pdf>.
- http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw479db598a2469&pic=GEN
- <http://www.solas.name/> 12 Febrero 2012
- http://www2.sepdf.gob.mx/info_dgef/archivos/secundaria/fundamentacioncurricular.pdf
- Javier Raya. (2012). Ludología: Videojuegos y cultura, de Levelup Sitio web: <http://www.levelup.com/articulos/163788/Ludologia-videojuegos-y-cultura>.

- M. Violeta Beyeler Lasagna. <http://educarparalohumano.blogspot.mx/p/sobre-mi.html>. 04/01/2013. 15:00 hrs.
- Videojuegos en el instituto: Ocio digital como estímulo para la enseñanza Gipinvestigación, Universidad de Alcalá 2009. <http://archivo.uah-gipi.org/t/videojuegos-en-secundaria-ocio-digital-como-estimulo-de-la-ensenanza/videojuegos/2.htm> 24/03/2013 16:24 hrs.
- www.sep-edusat