
**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**USO DIDÁCTICO DEL X-BOX 360 CON KINECT PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO Y
TERCER AÑO DE PREESCOLAR
PROPUESTA PEDAGÓGICA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA:
NIDIA ANDREA AGUIRRE VALENCIA**

**ASESOR:
PROFR. SAMUEL UBALDO PÉREZ**

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE 2016

A mis abuelos:

Teresa Curiel Rodríguez, Aurora López Rodríguez y Fernando Alberto Aguirre Tapia, por ser un ejemplo de vida y superación personal, así como por su amor incondicional y eterno.

A mis padres:

Lidia Valencia Curiel y Leonardo Aguirre López, porque gracias a ustedes existo, por los logros que he alcanzado, por su apoyo incondicional a pesar de no siempre estar de acuerdo con mis decisiones, por su comprensión, por el ejemplo de profesionalismo y amor por la educación y sobre todo por el amor y cariño que me han brindado siempre.

A mis hermanos y hermana:

Diana Paulina, por ser lo mejor que me ha pasado en esta vida, mi principal fortaleza y a la vez de debilidad, José Alberto y Leonardo Antonio, ustedes tres son mejores amigos, cómplices y compañeros en esta aventura que llamamos vida, gracias por su tolerancia, consejos, abrazos, risas y llanto que hemos compartido, ustedes me han ayudado a alcanzar este sueño, los amo con todo mi ser. También agradezco al hermano que tengo por elección Gamaliel Gutiérrez Quiroz por acompañarnos y ser parte de nuestra familia.

A mi tío Rafael Valencia Curiel:

Por sus palabras de aliento que sin saberlo muchas veces me dieron fuerza para seguir adelante y sobre todo por nunca dejar de creer en mí.

A mi asesor:

Samuel Ubaldo Pérez, por ser mi guía en el transcurso de la carrera y durante este largo y satisfactorio proceso, mil gracias, porque además de un excelente profesor es un gran ser humano del cual aprendí y sé que seguiré aprendiendo aun más, para usted toda mi admiración, cariño y amistad.

A mis amigos y a la Universidad Pedagógica Nacional:

Por ser mi segunda familia y mi segundo hogar.

A mi misma:

Por nunca darme por vencida, por creer en mí y luchar por alcanzar mis sueños a pasar de ir contra la corriente.

Y a todas esas personas que de alguna u otra forma me acompañaron antes, durante y al finalizar este camino y dar comienzo a otro... Gracias.

INDICE

Introducción	1
Capítulo I Contexto de la sociedad e ideal del ser humano	7
1.1 Globalización	7
1.2 Neoliberalismo	10
1.3 Concepción del hombre	14
Capítulo II El potencial educativo de los videojuegos	17
2.1 Sociedad de la información	17
2.2 Las nuevas tecnologías	21
2.3 Los videojuegos	28
2.3.1 Los videojuegos en el campo educativo	30
2.3.2 X-Box 360 con Kinect	33
Capítulo III Posibilidades del desarrollo de la motricidad infantil	35
3.1 La motricidad infantil y los tipos de motricidad infantil	35
3.2 La motricidad infantil en el preescolar	40

3.3 Impacto de la motricidad infantil en el desarrollo de la infancia	42
3.4 Ventajas y desventajas del desarrollo de la motricidad infantil utilizando el X-Box 360 con Kinect como herramienta didáctica	44
Capítulo IV Didáctica y metodología de la propuesta pedagógica	47
4.1 Reflexión sobre los orígenes y desarrollo de la didáctica	47
4.2 Relación con la pedagogía, ¿Qué tipo de sujeto se pretende contribuir a formar?	52
4.3 Elección del método en función de los objetivos y contenidos a trabajar	53
4.4 Modalidad del proceso educativo	57
Guía de uso	59
Conclusiones	65
Bibliografía	69

INTRODUCCIÓN

Las formas con las cuales nos divertíamos cuando éramos niños no son las mismas con las que los niños de ahora se divierten. Así es como una tarde mientras observaba jugar a uno de mis sobrinos que en ese entonces tenía aproximadamente cuatro años de edad, se encontraba jugando un videojuego en el cual un sensor detectaba sus movimientos mientras él saltaba tratando de “atrapar” monedas mientras en la pantalla un avatar se desplazaba sobre un río. Fue en ese momento que recordé mis clases de educación física en el preescolar (tengo muchos recuerdos de esa época de mi vida) en las cuales tenía que saltar dentro y fuera de aros de plástico que se encontraban en distintas direcciones. Los mismos ejercicios que realizaba en mis clases de educación física durante el preescolar, mi sobrino los estaba realizando mientras jugaba con esa consola y ese sensor, entonces pensé en la aplicabilidad de las nuevas tecnologías que se le podría dar en el desarrollo de la motricidad infantil durante los últimos dos años del preescolar, específicamente en la motricidad infantil utilizando esa consola y el sensor.

La motricidad es una parte esencial en el desarrollo del niño (a) y para el desarrollo que en niño (a) tendrá en etapas futuras. Esta propuesta pedagógica se ubica en la educación básica, a nivel preescolar, en el campo formativo de Desarrollo físico y salud, específicamente en el desarrollo de la motricidad infantil.

En el desarrollo de la motricidad infantil se busca que el niño (a) desarrolle competencias específicas que vienen indicadas en el Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar (2011, p. 68), como por ejemplo, “mantener el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico, utilizar objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas”, por mencionar algunas, pero, no sólo se desarrollan las competencias mencionadas en el Programa de estudios actual, sino, también en este trabajo estas no son las únicas competencias que se pretenden desarrollar en esta propuesta, más adelante se explica cuáles, cómo y por qué se pretende

desarrollar otras competencias y habilidades que favorecerán en su desarrollo físico, emocional, psicológico y social.

Al observar la dificultad con la que un niño de 4 años al realizar algunos movimientos mientras jugaba con una pelota, tales como, tomarla, patearla, hacerla rodar o simplemente saltar, se despertó el interés y motivo de este trabajo, la motricidad infantil.

La motricidad infantil se comienza a desarrollar formalmente en el nivel preescolar que es el primer acercamiento que un niño (a) tiene a la educación formal y es donde comienza su vida académica. En el preescolar los niños adquieren el aprendizaje a través del juego y es gracias a él que comenzarán a formar relaciones cognitivas, afectivas y sociales con personas que son ajenas a su familia.

Existen muchas formas de llevar a cabo el desarrollo de la motricidad a través del juego, pero la forma en la que se lleva a cabo ha cambiado muy poco, sigue siendo muy simple y no se aprovechan las nuevas tecnologías para dicha tarea. Si se aplicaran estas nuevas herramientas tecnológicas se facilitaría y mejoraría el desarrollo de la motricidad, una herramienta adecuada para ello podría ser el X-Box 360 con Kinect.

El X-Box 360 con Kinect es una consola de video juego producida por Microsoft, fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI. Y el Kinect es un controlador de juego libre y entretenimiento creado por Alex Kipman, desarrollado por Microsoft para la videoconsola Xbox 360, y desde junio del 2011 para PC a través de Windows 7 y Windows 8.3, Kinect permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz, objetos e imágenes.

En la presente propuesta pedagógica se ha elaborado con base a la detección de un problema que tienen los docentes con relación a la enseñanza y aprendizaje de la motricidad durante el preescolar, se llevó a cabo una reflexión sobre dicho

problema para posteriormente elaborar un plan de acción y estrategia pedagógica, con la cual se pretende darle la mejor solución al problema detectado.

Esta propuesta pedagogía tiene la finalidad de mejorar la forma en la que se desarrolla la motricidad infantil al implementar una nueva herramienta tecnológica como lo es el X-box 360 con Kinect, ya que “el juego infantil es la más pura expresión de la experiencia motora” (Gross, p. 18).

Cuando el niño (a) mejora su motricidad, no sólo mejora la forma en la que se mueve, también se beneficia como lo menciona Hurlock (1988):

- “Salud: una buena salud es vital para el desarrollo de la felicidad, por ello la importancia de que el niño realice ejercicio durante su vida.
- Interdependencia: produce al niño autoconfianza y felicidad por efectuar cosas por sí mismo.
- Auto entretenimiento: el control de la motricidad le permite realizar actividades significativas por sí sólo.
- Socialización: le es posible desenvolverse en el medio sociocultural en el que se desarrolla”.

Un óptimo desarrollo de la motricidad, también favorece que en un futuro el niño (a) logre desenvolverse de una mejor manera, por ejemplo en la lecto-escritura, es por este y los aspectos antes mencionados que para los especialistas en educación la motricidad es un pilar indispensable en el desarrollo de los niños (as) en sus primeros años de vida personal y escolar, y la idea que el niño (a) se va formando de esta.

Es por eso que “surge la necesidad de crear un modelo educativo que incluya de una manera verdaderamente útil y efectiva, en las que se puedan aplicar las nuevas tecnologías a la vida educativa” (think1.tv, 2014). Para poder cambiar esa forma tradicionalista en la que paradójicamente se pretende desarrollar la motricidad en los niños (as) y a su vez, lograr una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje en ellos (as).

Además de beneficiar la motricidad infantil, los videojuegos aportan otros aspectos favorables en la vida de aquellos que los usan, como lo es la mejora en la salud de los niños, quienes al ejercitarse les ayuda a mantenerse en forma. En el año 2015 nuestro país se encontraba en segundo lugar con sobrepeso infantil a nivel mundial, y se ha comprobado que por medio de la utilización de las nuevas tecnologías se puede disminuir el sedentarismo y obesidad en los niños (as).

Otra forma de aplicabilidad y beneficios de los videojuegos es en la rehabilitación, como lo es por medio del Sistema de Juego de Rehabilitación RGS (Rehabilitation Gaming System) una forma de rehabilitación creada por investigadores de la Universidad Pompeu Fabra, UPF, de Barcelona, España. Este sistema se encuentra equipado con un sensor de Microsoft Kinect, con el cual se logra la rehabilitación de los déficit motores, cognitivos, lingüísticos y afectivos que han sufrido aquellos paciente con alguna una lesión o enfermedad cerebral, logrando en ellos una mejor adaptación a su nuevo estado y mejorar su calidad de vida.

El trabajo que a continuación se presenta tiene como objetivo principal plantear una propuesta pedagógica a través de la cual mediante el uso del X-Box 360 con Kinect como herramienta didáctica se logre un mejor desarrollo de la motricidad en los niños (as) que se encuentren cursando el segundo y tercer año de preescolar, además de; identificar algunos de los problemas que tiene actualmente la educación preescolar para desarrollar la motricidad infantil, identificar la forma en la cual se desarrolla la motricidad infantil, detectar la importancia de la motricidad infantil en la vida adulta y fundamentalmente elaborar una propuesta pedagógica con la cual se plantea una nueva forma de desarrollar la motricidad infantil mediante la aplicación de las nuevas tecnologías en la vida de los niños (as) de segundo y tercer año de preescolar.

Para su realización, se utilizaron diversas fuentes bibliográficas que van desde libros, planes de estudio, fuentes electrónicas, mesas de debate presenciales y el línea sobre videojuegos, videos en internet en los que se especifica las ventajas y desventajas del uso de los videojuegos, beneficios y mejoras en las vidas de aquellas personas que los utilizan frecuentemente.

El presente trabajo se encuentra conformado por cuatro capítulos con sus respectivos subcapítulos, estos capítulos son:

- Capítulo I. El contexto de la sociedad actual y el ideal de hombre que se pretende formar.

En este capítulo se abordan los procesos políticos, económicos, sociales e ideológicos que han dado origen a la sociedad actual. Dichos cambios modificaron las estructuras sociales bajo las cuales nos encontrábamos organizados, también han transformado el tipo de ser humano que el sistema educativo pretende formar y el cómo se desenvuelve en la sociedad para que este ser humano responda adecuadamente a la oferta laboral que el mercado demanda con base en las políticas económicas globales y una forma de pensamiento que favorezca el desarrollo de dichas políticas.

Más allá de estas políticas, existe un ideal y una concepción de hombre que se desea alcanzar, en el que en lugar de preocuparse y ocuparse por alcanzar una vida plena en la que la sociedad conviva armónicamente; se preocupan por las necesidades de la industria privada, el crecimiento económico y promover un ser humano individualista

- Capítulo II. El potencial educativo de los videojuegos

Cada vez las nuevas tecnologías y formas de comunicación se encuentran más implicadas en nuestras vidas y en la forma en la cual interactuamos con otras personas, estas nuevas tecnologías cada vez tienen más aplicabilidad en diversos campos, un ejemplo de esto, es en el campo educativo.

En el caso específico de los videojuegos, muchas personas creen que son perjudiciales en el desarrollo de los niños(as) como una pérdida de tiempo, sin embargo, varios estudios han demostrado la gran cantidad de beneficios que aportan los videojuegos y no sólo en los niños, sino, también en los adultos, ya que no se trata de alejar a los niños (as) de las nuevas

tecnologías, sino, de darles el uso y enfoque adecuado para que contribuyan de una forma positiva al desarrollo pleno de los niños (as)

- Capítulo III. Posibilidades del desarrollo de la motricidad infantil

La motricidad es una parte fundamental en la vida de los niños (as) y en la vida que tendrán como adultos.

Es durante el preescolar, específicamente en el segundo y tercer año, cuando el sistema educativo le da mayor importancia a un óptimo desarrollo de la motricidad.

Existen dos diferentes tipos de motricidad y cada uno de ellos favorece aspectos específicos y esenciales, en este capítulo se plantea como mediante el uso del X-Box 360 con Kinect ambos tipos de motricidad pueden beneficiarse mediante su uso

- Capítulo IV. Didáctica y metodología de la propuesta pedagógica

La didáctica y la metodología son aspectos fundamentales para lograr un excelente proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que es a través de estas que se van a buscar alcanzar objetivos específicos así como las herramientas que se van a utilizar para poder lograrlos.

En este capítulo se mencionan cómo y a través de que, se alcanzaran los objetivos planeados, tomando siempre en cuenta las necesidades y el contexto en el cual se va a llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje en la que se lleva acabo, que en este caso, se trata de una forma innovadora de incorporar las nuevas tecnologías, específicamente el uso del X-Box 360 con Kinect para mejorar el desarrollo de la motricidad en los niños (as) que se encuentran cursando los últimos dos años del preescolar.

CAPÍTULO I. CONTEXTO DE LA SOCIEDAD E IDEAL DEL SER HUMANO

Para llegar a la sociedad que ahora conocemos, se ha tenido que atravesar por una serie de cambios y procesos económicos, políticos e ideológicos que han dado origen a lo que conocemos en la actualidad.

Estos procesos vienen acompañados de una nueva forma de ideal de ser humano y las características que éste debe de poseer para ser considerado como un ser humano integral, aunque estos nuevos procesos políticos e ideológicos más allá de este tipo de sujeto, buscan un ser humano funcional para la oferta laboral, en este capítulo se presentan estos procesos y la forma en la que repercuten tanto en lo social como en lo individual.

1.1 Globalización

La globalización es un proceso económico, político, social y cultural que ha llevado a la integración de los mercados a un nivel mundial, aunque no opera de igual manera en todos los ámbitos sociales ni en todos los países, esto va a depender de la estabilidad económica que posea cada país.

Este proceso surge como resultado de la expansión del capitalismo a finales de los setentas con el crecimiento de la propiedad privada, la acumulación de excedente económico generado por las empresas privadas multinacionales y la inversión de ese excedente para hacer crecer aún más la industria.

Existen aspectos que caracterizan a la Globalización, estos son:

“1.- La desregularización estatal, 2.- Nuevas tecnologías como la microelectrónica, la biotecnología, y los nuevos materiales, 3.- La producción flexible, 4.- La mundialización de los mercados financieros (capital especulativo), 5.- Transformación de los organismos internacionales (MB, FMI), quienes al diseñar las políticas restrictivas, debilitan la capacidad soberana de los Estados-nación, 6.- El desmantelamiento del Estado de bienestar, 7.- La hegemonía de las empresas multinacionales, 8.- El fin de la polaridad con el bloque socialista y 9.- La expansión del sistema económico capitalista”.
(Salazar, 1990, p. 2-3)

Este proceso, logró establecerse gracias a que importantes organismos internacionales lo apoyan y promueven, como es el caso de: el Fondo Monetario

Internacional (FMI) el cual está integrado por 183 países y algunos de sus objetivos son; facilitar el comercio internacional y reducir la pobreza; el Banco Mundial (BM) conformado por 185 países cuyo objetivo es reducir la pobreza mediante préstamos de bajo interés, créditos sin interés y apoyo económico a los países en desarrollo; la Organización Mundial de Comercio (OMC) la cual se encarga de realizar foros de negociaciones comerciales multilaterales con la finalidad de darle solución a diferencias comerciales que puedan surgir entre países, además de supervisar las políticas comerciales; y por último la Organización de las Naciones Unidas (ONU) que es una asociación de gobiernos a nivel global que pretende facilitar la cooperación de los países en aspectos referentes al derecho internacional, la paz, el desarrollo económico y social.

El proceso de la globalización consiste en la imposición del capitalismo sustentado en un libre mercado que trae consigo cambios culturales y políticos para asegurar el funcionamiento del mercado, poco se puede decir acerca de la realidad actual sin verse obligado a hacer alusión a la globalización de una forma u otra; ya se trate de asuntos referentes a la economía mundial o doméstica, ante las cuales resulta evidente la fuerza de determinación de la Globalización, o también si se trata de la cultura, el Estado o el impacto de las innovaciones tecnológicas en las sociedades modernas (Ramos, 2002, p.27).

Los procesos de transnacionalización como lo es la globalización, necesitan de acuerdos transnacionales para ejercer el libre comercio, “en el caso de América Latina constituye un área de influencia de Estados Unidos, y el primer paso de la conformación del megamercado de Américas lo constituye el Tratado de Libre Comercio entre Estados Unidos, México y Canadá”(Morales, 1998, p. 1)

La globalización, va más allá del libre comercio, también implica la libre circulación de capitales, en la que los capitales financieros globales con un mayor poder son los que instauran las condiciones, privilegios y movilidad de los países que se encuentran dentro de dicho mercado.

En el caso específico de México, al ingresar al Tratado de Libre Comercio (TLC) pasa a formar parte del proceso globalizador y más allá de obtener algún

beneficio, se vio afectado al anteponerse a un par de países con un desarrollo ya estable, ya que tanto Estados Unidos como Canadá son quienes establecen las condiciones de intercambio, siendo México el menos favorecido en todos los casos.

El ámbito educativo también ha sufrido un gran impacto debido a la globalización, “los procesos educativos están sujetos a cambios externos a sus sistema que repercuten en su función social y en su funcionamiento institucional” (Banal, Tarabino-Castellani y Verger, 2007, p. 13 y 14).

La globalización utiliza a la educación para que a través de ella y por medio del currículo implícito, pero sobre todo del currículo oculto, en el cual se incluyen intereses, valores, normas sociales, condicionantes económicas y sociopolíticas, parámetros culturales, religiosos, etcétera, por medio de las cuales realizan un ajuste al control que la globalización requiere para poder desarrollarse libremente.

Existe una serie de repercusiones que la globalización tiene directamente sobre la educación, estas son:

- “Reconfiguración según las demandas y las leyes del mercado: privatización, falta de financiamiento a la educación pública, pérdida del control del Estado sobre la educación, presión evaluativa y competitiva, aplicación de políticas educativas acordes a los intereses laborales y del mercado
- Conversión en una fuente de desigualdad y exclusión social: acceso restringido a ciertos centros educativos, fomento al individualismo, competitividad y excelencia
- Transformación en una herramienta de control: manipulación y control del currículo, cambio en los valores, pensamiento y cultura, fomento a la capacidad de adaptación y asimilación, y la eliminación del pensamiento crítico
- Convergencia internacional: en el aspecto curricular, estructural, la administración y políticas educativas establecidas por el gobierno” (Sánchez, 2011)

Es difícil más no imposible cambiar estos efectos provocados en la educación por causa de la globalización; la mejor manera de lograrlo es cambiando el enfoque en las medidas establecidas, por ejemplo, en el caso de las competencias trabajarlas de una forma en la que el alumno (a) razone para enfrentar los cambios y circunstancias que se le presenten y más adelante sea capaz de controlar y responder favorablemente a estos cambios, y de esta forma continuar con su crecimiento social, político y laboral dentro del medio en el cual se desarrolla sin perder su identidad y preocupación por el bienestar social a pesar de educarse bajo las condiciones establecidas por la globalización, en este caso, el docente juega un papel esencial, ya que de él dependerá realizar las adecuaciones pertinentes para disminuir la mayormente posible los efectos antes mencionados.

Esta nueva fase histórica del capitalismo, no solo ha dado origen a la globalización, sino, también al Neoliberalismo y la Sociedad de la Información.

1.2 El Neoliberalismo

Posterior a la segunda guerra mundial, la corriente neoliberal aprovecha para difundir sus ideas de cambio y progreso, basándose en el individualismo y la creación de nuevas empresas, a esta nueva forma de pensamiento se le conoce como Neoliberalismo en la que el principal fin es privatizar cada proceso o servicio que pueda ser transformado en capital privado, con lo que se pretende una reducción de los gastos público, además de considerar que el Estado más allá de proporcionar soluciones a los problemas, es el causante de ellos.

El Neoliberalismo sirvió de base al capitalismo, con apoyo del individualismo y la libertad de las empresas, sosteniendo que el culpable de la crisis económica es el Estado y que este es ineficiente para la producción de bienes y servicios, de esta forma las empresas privadas son las que toman el rumbo de la economía, asegurando que el mercado por sí solo es capaz de regularse a sí mismo.

“El desequilibrio entre el Estado y el mercado en favor de este último, se ha reforzado con una ofensiva en el terreno ideológico, que por un lado, “sataniza” al Estado, y por el otro, resalta las supuestas virtudes del mercado y su libre funcionamiento. Incluso

el sentido común neoliberal sostiene que siempre será preferible sacrificar la democracia del bienestar de la población (“el pueblo quiere comer y luego ser libre”), haciendo excluyentes y negando la posibilidad de alcanzar ambas” (Ornelas, 2004, p.6).

Algunos piensan que el neoliberalismo al igual que la globalización son procesos inevitables, por lo que resulta inútil estar en contra de él, la opción que tienen los Estados para no perder su autonomía es buscar maneras de globalizarse sin perder ese espacio regulador entre la actividad económica y social, ya que el Estado es el único medio por el cual los sectores populares pueden luchar y alcanzar un proyecto de nación popular.

Sin embargo muy pocos son los países que han logrado evitar perder su autonomía de mercado, y los que la han conservado con aquellos que establecen las condiciones bajo las cuales se rige el mercado y las reglas para poder participar en él.

El neoliberalismo ofrece opciones para “salvar” a los países de la crisis, esas opciones son:

- Privatización y liberación de la economía
- Desaparecimiento de programas de seguridad social, programas de construcción de vivienda por el Estado, leyes de salario mínimo, legislación a favor de los sindicatos, impuestos a las importaciones y controles de los precios
- Maximización de las ganancias de los empresarios (lucro económico)

Parte fundamental del neoliberalismo es el Banco Mundial ya que es un factor clave para llevar a cabo la inclusión de los países en ese proceso ya que como agencia de préstamos tiene como prioridad las políticas educativas, en la que bajo la condición de un préstamo condiciona al país acreedor de la deuda a llevar a cabo determinados modelos educativos y a la realización de pruebas internacionales, entre otros, con el único fin de que dicho organismo sea quien dicte cual es el enfoque bajo el que se debe de impartir la educación.

“Esta ofensiva en contra del Estado y la promoción de individualismo que aísla y debilita la posición de los principales sujetos sociales en el contexto de la globalización, se acompañan con una visión política y de la relación entre el Estado sociedad civil que refuerza la tendencia hacia el desmoronamiento de las formas de organización social que se desarrollaron durante décadas en todo el mundo, se cuestiona el avance de la democracia, aunque se elogia la supuesta ola democratizadora de los últimos quince años” (Ramos, 2002, p. 117 y 118)

Aquellos países que poseen un poder económico y político fuertemente establecidos son los encargados de dirigir el Banco Mundial así como las reglas que los países que solicitan un préstamo deben de seguir para que esté sea concedido, de esta forma aseguran una permanencia de ese sistema político y económico, el cual es injusto y excluyente, que se puede entender como lo plantea (Ramos, 2010. p. 100): “El Neoliberalismo es el desmantelamiento de las relaciones sociales articuladas alrededor del Estado social”, en el Neoliberalismo el bienestar social es un obstáculo y una distorsión para el mercado, al igual que la libertad política, por lo que es necesario un sistema político represor.

En México es durante el sexenio de Miguel de la Madrid Hurtado en el año de 1982 que el proyecto neoliberal se instaura en el país y se reemplaza el modelo de industrialización sustitutiva por una liberación y desregularización de la industria, dando prioridad al capital financiero que aceptara (y aceptaron) las reglas e imposiciones del FMI y el BM. Sin embargo es la nacionalización de la banca (1982) el hecho que sin duda representa la mayor intervención estatal.

El neoliberalismo en México se manifestó bajo dos principales aspectos:

- I. “Superar los desequilibrios macroeconómicos en tres rubros: revertir el déficit público mediante recortes de presupuesto, controlar la inflación mediante un control salarial, y, la renegociación de la deuda externa
- II. Iniciar las reformas estructurales, que fueron: la liberación comercial y financiera con el ingreso de México al Acuerdo General sobre Aranceles y Comercio (GATT) en 1986, acelerar la venta de empresas paraestatales para aumentar la eficacia de la economía y fortalecer las finanzas públicas, y, eliminar la regularización” (Salazar, 1990, p. 9)

Como ya se mencionó con anterioridad, tanto la globalización como el neoliberalismo tienen implicaciones culturales y si afectan la cultura por ende, afectan la forma en la que el Estado imparte la educación, procurando cumplir lo requerido e impuesto por los organismos internacionales (FMI y BM) que los controlan.

A la globalización se le atribuye un impacto en la educación, principalmente son cuatro tipos de impactos los que se pueden distinguir: decisionales, institucionales, distributivos y estructurales” (Brunner, 2000, p.23).

Estos impactos exigen un nuevo modelo educativo así como cambios estructurales en todos los niveles económicos específicamente en el nivel superior en el cual los principales cambios son una formación más sólida para la adquisición y actualización de conocimientos y para lograr el desarrollo de nuevas competencias que cumplan las expectativas de la oferta laboral.

La mala administración y planeación educativa que se ha venido llevando ejecutando han sido las culpables al 100% de la crisis educativa que atraviesa el país, aunque tener como vecino a la primera potencia económica y tecnológica sin duda también afecta el rumbo que lleva el país. Es innegable que la educación continuará en crisis y que la educación humanista poco a poco está siendo sustituida por una educación técnica, “bancaria” y privada, a la cual muy pocos tendrán acceso.

Para minimizar este impacto, se proponen tres posibles alternativas en tres aspectos:

1. Político (la educación como derecho, la escuela pública)
2. Organizativo (escuelas democráticas, escuelas aceleradoras, las comunidades de aprendizaje y la educación inclusiva)
3. Curricular (currículo intercultural y currículo realmente coeducativo)

No existe una sola solución y no precisamente las soluciones son a base de dinero; es cierto que se requiere el apoyo económico pero también se requiere una planeación estratégica y, sobre todo, de una buena administración sin

embargo se ha visto y demostrado que la educación mexicana adolece de ambas cosas: apoyo económico y planeación estratégica.

1.3 Concepción de Hombre

La sociedad en la que vivimos se encuentra en un constante cambio y al modificarse la sociedad también se transforma el tipo de ser humano integral que se quiere formar y la manera en la que responde eficiente y correctamente a estas nuevas necesidades.

En cada época histórica se han considerado ciertas características y cualidades con las que debe de contar un ser humano para determinar que este es apto para que se pueda catalogar como un ser humano “completo” o integral.

Por ejemplo, “para los griego el ideal de ser supremo sintetizaba a la belleza con la bondad, la perfección ética y moral” (Aguayo, 2013. p.16). Esta idea de supremo cambio durante la Edad Media en la que las personas son consideradas como una unidad de emociones y se interpretan las manifestaciones corporales como expresiones del alma y se considera al cuerpo mismo como un medio de acceso a lo divino. Durante el Renacimiento se enaltecen los valores individuales y se busca un desarrollo más integral, surge una nueva idea de moral que implica una serie de comportamientos y actitudes específicas que son impuestas por la sociedad de esa época.

Y así como en esas etapas históricas, ahora nuevamente se busca la transformación del tipo de ser humano que debe de cubrir las necesidades de la sociedad y la forma en la que ser humano convive con su entorno.

La sociedad en la que vivimos se encuentra inmersa tecnología, globalizada y neoliberal, al ser así, la realidad es que más allá de formarse un ser humano integral, se conforma un ser humano parcial en el sentido de que esté sólo cuenta con un desarrollo profundo en áreas específicas, por ejemplo, el manejo de las nuevas tecnologías, esta situación no es negativa, lo que la hace serlo es que no se le brinda la misma importancia a otros ámbitos, por ejemplo las artes plásticas

o la literatura, factores con los que un ser humano integral también debe de contar, además este ser humano integral también debe ser capaz de desarrollar todas sus capacidades conforme va creciendo y adquiriendo la capacidad de emanciparse e ir eliminando lo que para él de ser útil, en este proceso de evolución transforma su relación con la naturaleza y por lo tanto, también se transforma así mismo.

Este ser humano integral debe de saber que “no sólo las circunstancias hacen al hombre sino que también el hombre hace las circunstancias” (Fromm, 1961, p.33), es decir, el hombre mismo debe ser capaz de crear las condiciones necesarias para poder crear tanto como los medios para salir adelante por sí sólo y a su vez debe de ser capaz de ser su propio productor.

Para asegurarse de que en verdad se está transformando al ser humano para que este sea un ser integral Morin (1999, p. 26) propone lo que él denomina “bucles, estos están formados por:

- homosapiens-homodemens
- homofaber-homoludens
- homoempiricus-homoimaginarius
- homoeconomicus-homoconsumans
- homoprosáico-homo poético”

Con los cuales se formaran triadas que serán los elementos que conformarán y transformarán este ser humano integral. Según Morin en estas triadas (1999, p. 59) “cada uno de estos términos es a la vez un medio y un fin de los otros, donde surge nuestra conciencia y nuestro espíritu propiamente humano”, con lo que no sólo se conforma un individuo preocupado y ocupado por su bienestar, sino, también por un bienestar social.

En la escuela debería de buscarse que se desarrollen estos tipos de *homo*, pero la realidad es que no es así, si se desarrollan dos o tres de esos *homos* son demasiados, muestra de ellos es que en el plan de estudios de nivel preescolar del año 2011, como se verá más adelante, no se consideran como propósitos educativos el óptimo desarrollo de la motricidad y este aspecto forma parte del

homoempiricus y el *homolundes* lo cual es uno de los motivos de esta propuesta pedagógica, en la que la corporeidad y la motricidad son un factor clave para un óptimo desarrollo de un ser humano integral.

La corporeidad y la motricidad son elementos que ayudaran a lograr este hombre integral aunque no sólo ellos lo harán, ya que como antes se menciona es un conjunto de elementos lo que conformaran este ser humano integral, sin embargo en esta propuesta pedagógica no se abordaran todos pero sí se conoce la importancia de cada uno de ellos.

CAPITULO II. EL POTENCIAL EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

Durante este capítulo, se abordarán temas que competen a la sociedad de la información, las nuevas tecnologías, así como las consolas y los videojuegos, específicamente el X-Box 360 con Kinect y la forma en la que estas han llegado a modificar la forma en que socializamos, compartimos información, pasamos el tiempo y hasta la forma en la que aprendemos, por mencionar algunas.

Estas nuevas tecnologías han surgido y se han desarrollado a la par de las nuevas generaciones, lo que lleva a generaciones anteriores a hacer un reajuste en su forma de vida para lograr desenvolverse adecuadamente en esta nueva era digital.

2.1 Sociedad de la Información

El mundo se encuentra en un periodo de revolución tecnológica que ha contribuido a la transformación de la sociedad, esta transformación no es provocada únicamente por las nuevas tecnologías, sino que también son los factores sociales, políticos y económicos mundiales los que han contribuido a dicha transformación.

Cada vez son más las tecnologías y aparatos electrónicos de los cuales disponemos para hacer nuestras vidas más sencillas o por simple vanidad. También se ha modificado nuestro estilo de vida, como interactuamos, en la que se nos presenta la información el cómo la procesamos, administramos y compartimos.

La sociedad de la información al igual que la globalización, hace referencia a un proceso en el cual se encuentran involucrados aspectos sociales, económicos, culturales y políticos que se han modificado y continúan cambiando por el uso de las nuevas tecnologías de la información, el término “Sociedad de la Información” comenzó a utilizarse a mediados de los noventas.

Los orígenes del concepto de Sociedad de la Información se remontan a la década de los años sesentas cuando comenzó a observarse que la Sociedad Industrial empezaba a evolucionar hacia un nuevo modelo, en la que el control y la

optimización de los procesos industriales son reemplazados por el procesamiento y manejo de la información. Posteriormente en 1973, el sociólogo estadounidense Daniel Bell introdujo la noción de la «sociedad de información» en su libro “El advenimiento de la sociedad post-industrial”, donde formula que el eje principal de ésta será el conocimiento teórico y advierte que los servicios basados en el conocimiento habrían de convertirse en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad apuntalada en la información.

Se denomina “Sociedad de la Información al hecho de poder transformar la información digital en valor económico y social, en conocimiento útil, creando nuevas industrias, nuevos y mejores puestos de trabajo y mejorando la vida de la sociedad en su conjunto a través de un desarrollo basado en el uso del conocimiento, apostando a convertir el conocimiento en producto interno bruto” (Valentín, 2002, p. 2). La sociedad de la información debe estar centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sustentable y en la mejora de su calidad de vida, sobre la base de los propósitos y principios de la Carta de las Naciones Unidas.

Como ya se mencionó anteriormente, el modelo y los niveles educativos están sufriendo cambios considerables, parte importante de estos cambios es la inclusión de las nuevas tecnologías al proceso de enseñanza y de aprendizaje, lo que algunos llaman “alfabetización tecnológica”, parte de ésta corresponde a la capacidad de procesar y aprender a descartar una gran cantidad de información de la cual se dispone al ingresar a la red.

El acceso a la información se ha vuelto un determinante social principalmente en la inserción de los individuos en un medio moderno de vida, así como una expresión cultural de la globalización, a tal grado de que las personas modifican sus conductas sociales e individuales de acuerdo a lo que establece y difunden los criterios de información.

Para Blázquez en las aulas “El papel de los docentes es más importante cada día en los nuevos entornos culturales y educativos que se están creando y que se deben de crear con ayuda de las tecnologías de la información y la comunicación” (2001, p. 19) delegando a los docentes la responsabilidad de que durante el proceso de enseñanza y de aprendizaje incluyan aspectos tecnológicos y tratar en lo mayor posible de relacionarlos con la vida cotidiana de sus alumnos.

Las nuevas tecnologías tienen su origen en los centros de investigación pero su objetivo principal es que sean llevados a la vida humana cotidiana a través de la realidad social y es la escuela el lugar idóneo para lograr ese objetivo.

“Es indudable que no todo avance tecnológico supone siempre un progreso y eso se demuestra en el feroz expolio a que se ha sometido a la naturaleza, pero éstas se encuentran al servicio del hombre y es natural al «homo faber» transformar y reconstruir la realidad y su entorno, siempre que ello vaya en provecho de la persona: lo que en sí, objetivamente considerado, sea beneficioso” (Blázquez, 2002, p.22)

A pesar de que pareciera que las nuevas tecnologías se encuentran al alcance de todos, la realidad es otra; sólo un número limitado de países poseen los medios necesarios para llevar a cabo grandes investigaciones (en materia de salud, educación, nuevas formas de energía, etcétera.), el acceso a los medios tecnológicos no es igualitario y no todos tienen las mismas oportunidades, lo que va provocando un rezago tecnológico.

Los países que tienen las mejores tecnologías a su disposición, las aplican para satisfacer sus “necesidades” y problemas, alejándose y negándole el acceso a los países en vías de desarrollo. La UNESCO (Delors, 1996) formuló algunas recomendaciones a escala mundial, entre ellas, la de “difundir las nuevas tecnologías llamadas de la sociedad de la información en favor de todos los países, a fin de evitar una agudización aún mayor de las diferencias entre países ricos y pobres”.

Otro de los factores en los que afecta esta “nueva sociedad” en la que sus ejes se encuentran constituidos por la información y la comunicación, es que provoca que

el mundo en que vivimos, la velocidad, diversidad y la gran cantidad de información que existe, tenga una vigencia temporal y sea cada vez más difícil, ponerle atención para analizarla, procesarla y/o desecharla, y comprobar su veracidad.

Así mismo, ha modificado nuestras formas de vida, de tal modo que cada vez se “necesita” de una mayor velocidad para realizar nuestras actividades diarias; en esta sociedad de la información, se pretende reducir lo más posible los tiempos con un único fin de tener más ganancias. Y no sólo ganancias en términos económicos, sino, también ganancias en términos de tiempo. La relación que existe entre el impacto tecnológico en las comunicaciones y la expansión hacia los sujetos sociales, sumando la supuesta dinámica de la globalización, ha provocado nuevos procesos de construcción de identidades sociales y de formas de asumir la experiencia cultural por los individuos y las colectividades, es decir, cada vez es más complicado conservar lo personal e individual para trasladarse hacia asuntos de dominio público y social, rompiendo esa barrera que existía entre lo público y lo privado.

Esta revolución científica y tecnológica, recae sobre la globalización, que tiene como fuente principal un conjunto de innovaciones que alteran significativamente no sólo las formas de producción sino a la vez a las mismas condiciones y formas de vida. Según Ramos, A. (2002, p. 61)

“dichas innovaciones no solamente conmocionan a diferentes ramas productivas ya existentes al reconvertirlas tecnológicamente, sino que además se crean nuevas y más dinámicas ramas industriales y servicios de punta, como los equipos de computación, telecomunicaciones, pero sobre todo la de los servicios de internet o redes de intercomunicación por computadora”

O algún aparato electrónico, como puede ser el caso de las consolas de videojuegos.

Como consecuencia de este exceso de información y reducción de tiempo, las personas deben desarrollar competencias que les ayuden a realizar un mejor

análisis, proceso y manejo de la información que se les va presentando en el menor tiempo posible; actualmente se considera que estas competencias aprendidas en la escuela son obsoletas y que en ella se debe de predecir el futuro pero también la complejidad del presente.

En ese nuevo proceso, los medios de comunicación juegan un papel primordial para los gobiernos, ya que se convirtieron en medios de control de la sociedad, imponiendo estilos de vida que no corresponden a la realidad, promoviendo el conformismo, la desigualdad e individualismo social sin que nadie lo note, creando un sistema represor sin necesidad de ejercer violencia.

Así surge la necesidad de que cada individuo sea consciente de la su entorno actual en el que se desarrolla y considerar que cada realidad posee su propio contexto al igual que sus propios principios, sin embargo, este contexto y estos principios forman parte de lo global, es decir, existe una relación entre el todo y sus partes, que no puede ser separada ni fragmentada.

Estamos en un momento en donde la sociedad “está corrompida por los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación quienes han creado un cambio multitudinal en ámbitos y esferas sociales, sin que lo educativo haya podido estar ajeno a estos nuevos cambios... los niños y adolescentes de hoy han nacido en una revolución cultural y tecnológica que contextualizará de manera distinta sus hábitos ante la vida” Aguded, (2010, p. 1-2).

2.2 Nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías hacen referencia a los recientes desarrollos tecnológicos y las aplicaciones que se les da, centrándose en los procesos de comunicación agrupándose en tres áreas: las informáticas, el video y las telecomunicaciones.

En la actualidad existen un sin número de objetos que en la mayoría de los casos fueron creados para facilitar la vida de aquellas personas que las adquieren, y de las cuales hace cincuenta años no imaginábamos su existencia. "Todos los

artefactos del hombre, el lenguaje, las leyes, las ideas, las herramientas, la ropa y los ordenadores son extensiones del cuerpo humano... Todo artefacto es un arquetipo y la nueva combinación cultural de nuevos y viejos artefactos es el motor de todo invento y conduce además al amplio uso del invento, que se denomina innovación" McLuhan (1993, p.80).

No se puede decir que las nuevas tecnologías se adaptan a nuestra vida, sino, somos nosotros los que nos adaptamos a las nuevas tecnologías. Es cierto que las nuevas han reducido distancias y tiempos para poder comunicarnos y hacer más eficientes algunas de nuestras actividades, ya sean personales o laborales. Esto ha provocado que cada vez se pierda más el contacto personal, nuestros intereses cambian y con ello cambia nuestro modo de vida, debido a esto es necesario realizar un análisis sobre la relación tecnología-sociedad-hombre, en el que le debemos asignar el valor adecuado a cada uno de estos aspectos, sólo queda esperar y educar a las nuevas generaciones para que conforme se van desarrollando las nuevas tecnologías no nos deshumanicemos, considerando siempre que las nuevas tecnologías deben estar a nuestro servicio, y no nosotros al servicio de las nuevas tecnologías.

Estas nuevas tecnologías han llegado a modificar la forma en la que nos comunicamos, entretenemos, aprendemos, en general, la forma en la cual nos conducimos en sociedad. Estas tecnologías "crean nuevos entornos virtuales de comunicación, tanto como humanos como artificiales, establecen nuevas formas de interacción de los usuarios con las máquinas donde unos y otros desempeñan roles diferentes" Barrera, Vilchis y Castro (2009, p. 3-4).

Se considera que el proceso de virtualización de la sociedad inicio a partir de 1998 cuando "el volumen de transmisión de datos iguala las llamadas, dos años después, en América del Norte, las horas que las personas usan la PC, supera las horas de las personas frente a la TV, así surge la Era Digital" Rodríguez (2001, p.4).

Estas nuevas tecnologías forman una globalización de la información, interactividad y de casi todas las actividades humanas. "Las pantallas se transforman en un portal que conjuga lo real, mental, virtual, privado, público y lo

conectivo en un solo medio de transmisión” Rodríguez (2001, p.6), de esta forma la cultura comienza a atravesar por: digitalización, virtualización y centrarse en el trabajo computarizado en red.

En la digitalización; se proporciona información con nuevo material que permite trabajar con y en ella; la virtualización; aporta información con un ambiente de simulación muy similar a la mente en cuanto a operaciones de control y orden. Y el trabajo en red; no sólo con gente sino, también mediante la conexión a objetos digitales y bases de datos

Dentro de esos tres puntos se incluyen aspectos particulares, en cuanto a la digitalización que consiste en: el código binario, la herencia cultural procesada virtualmente y algunas formas tradicionales de procesamiento de información que emigran hacia la esfera digital; estas nuevas formas de tecnologías de la información son creadas para el trabajo en red.

En esta nueva época se forma una división entre la forma en la que se procesaba la comunicación y conocimiento de una manera “tradicional” y en la que ahora se procesa; dando origen a una mezcla entre lo tradicional y las nuevas formas de comunicación y conocimiento, lo que conlleva a una nueva forma de nombrar a quienes han crecido durante el desarrollo de las nuevas tecnologías y aquellos que se han tenido que ir adaptando a ellas, denominándose a los primeros como nativos digitales y a los segundos inmigrantes digitales.

Nativos digitales es un término que describe a aquellas personas menores de treinta años, las cuales han crecido inmersas en la tecnología digital y enfocan su trabajo, aprendizajes y juegos de nuevas formas, a través de la información multimedia de imágenes y videos de una manera igual o mejor a que si se les presentara un texto, de tal manera que se tengan respuestas inmediatas, se logren mantener comunicados constantemente y creando sus propios contenidos y fuentes de información, además de ser capaces de realizar tareas de manera simultánea, lo que a veces ocasiona en ellos mayor distracción o que las tareas que realizan se queden inconclusas.

Se le denomina inmigrantes digitales a aquellos son aquellas personas cuya edad va de los treinta y cinco años en adelante, y que han tenido que adaptar al uso de las nuevas tecnologías a su vida cotidiana, a diferencia de los nativos digitales, estos poseen una mayor capacidad de concentración y el análisis a la información que se les proporciona es más reflexivo y crítico. Los inmigrantes digitales exploran poco a poco el nuevo mundo virtual que crece y se desarrolla a la par de su vida cotidiana, teniendo que adaptar su forma de comunicación a la que les exige la sociedad, creando una “brecha digital y generacional que no puede ser ignorada ni aceptada” Prensky (2001, p. 6).

Esta nueva generación no responde de manera favorable en el campo educativo en el cual se desenvuelven, ya que el sistema educativo bajo el que se desarrollan tiene sus bases en la formación tradicionalista. La escuela debe de innovarse y adaptarse a las características de su nueva población.

Dentro de las escuelas los nativos digitales se encuentran insatisfechos respecto a la forma en la que se aplican las nuevas tecnologías dentro de sus aulas, dejando muy lejos las necesidades educativas y comunicativas que ahora se requieren. La mayoría de los profesores son inmigrantes digitales, lo cual provoca en ellos miedo e inseguridad al aplicar las nuevas tecnologías en sus métodos de enseñanza por la diferencia en el uso y manejo que tiene sus alumnos respecto a ellas. Es por ello que García, Portillo, Romo y Benito (2008, p. 4) sugieren a los docentes que “no deben de caer en el error de suponer que el único lenguaje del aprendizaje es el que monopolizan los inmigrantes digitales y, por el contrario, deben considerar en esos nuevos lenguajes el uso de los ordenadores, Internet y videojuegos”, creando un distanciamiento entre los alumnos, el proceso de enseñanza y de aprendizaje y las nuevas tecnologías. Algunos de los elementos que se debe de tomar en cuenta es que no sólo se trata de utilizar estas herramientas, sino, de una adecuada incorporación al ámbito educativo “facilitando el aprendizaje colaborativo, descentralizado y plural” García, Portillo, Romo y Benito (2008, p. 6) considerando las aplicaciones que usan, cuántas y cómo las usan, la forma en la que se accede a ellas, su dinámica, reglas y forma de juego,

etcétera. Tratando de que no se cree una sobrecarga de trabajo e información hacia los alumnos.

Para evitar que lo anterior llegue a ocurrir, se han propuesto varios modelos educativos los cuales se trabajan en conjunto con de las nuevas tecnologías, un ejemplo de estos modelos plantea los siguientes pasos para llevar a cabo el proceso formativo:

1. Búsqueda de información en la web
2. Diálogo, análisis y reflexión compartida en clase
3. Trabajo individual
4. Selección y clasificación del material teórico
5. Producción de nuevos materiales
6. Simulación práctica
7. Exposición de los materiales para la valoración grupal
8. Evaluación
9. Difusión de los resultados

Este modelo es planteado por García, Portillo, Romo y Benito (2008, p. 6), tomando en cuenta que estos pasos se irán modificando acorde con el grado académico y las necesidades del grupo a los cuales se les está formando, estas modificaciones serán consideradas, analizadas y realizadas por el docente.

La comunicación sea convertido en un aspecto clave para la forma de organizar el mundo, la información se constituye en un recurso básico de la sociedad y la tecnología de la información se convierte en la infraestructura primaria de toda la producción, de bienes y servicios, además de que a diferencia de otras tecnologías, ha conseguido que los cambios y las transformaciones derivados de lo que hoy se llaman “Tecnologías de la Información y las Comunicaciones” (TIC) se produzcan en todos los ámbitos de la sociedad” Martín (2005, p.4).

Las TIC tiene como característica particular la interactividad, la cual consiste en “intervenir o interponer acciones didácticas para la elaboración de conceptos o desarrollo de competencias” Fainholc (2004). En la interactividad se conjugan los avances tecnológicos con diseños didácticos para lograr una estructuración y presentación en los contenidos de enseñanza de tal modo que se amplíe el acceso a los ámbitos socio-culturales.

En la interactividad además de observarse lo tecnológico-informático de la comunicación, también se considera la estructuración y presentación del contenido de la enseñanza con sus actividades didácticas y evaluación. Otra característica de la interactividad es que puede darse en tiempo real o en un tiempo virtual, es decir, pueden realizarse las actividades planeadas en un determinado momento y lugar, en un salón de clases por ejemplo, o por medio de un blog o plataforma virtual en la que cada participante elige en momento en el que accede a dicho medio.

Existen diferentes dimensiones en la interactividad, estas son:

1. “Dimensión pedagógica: diseño de situaciones de aprendizaje virtual basado en la participación, trabajo autónomo y responsable por parte de los alumnos
2. Dimensión de gestión: implica la administración, registro, planificación del curso, procedimiento y archivo de estudiantes, ejecución, etcétera
3. Diseño y producción de materiales, páginas web, herramientas multimedia, autoevaluaciones, etcétera
4. Comunicación tutorial sincrónica y asincrónica entre profesores y estudiantes”
Fainholc (2004)

Sin embargo, “existe un desfase tecnológico entre la sociedad y la escuela, en los centros educativos están anclados al pasado y los alumnos adquieren los conocimientos necesarios para su cultura y dominar los instrumentos tecnológicos de la comunicación fuera de los espacios educativos” Barrera y Vilchis (2009, p.2). En el área educativa se utilizan las nuevas tecnologías en las actividades de estudio y de aprendizaje, sin embargo, esto en algunas ocasiones, crea una distancia mayor entre el alumno y el profesor, debido a que unos son nativos y

otros migrantes digitales. Es necesario que los inmigrantes sean capaces de formar en los nativos la habilidad de seleccionar, actualizar y utilizar el conocimiento en un contexto específico, para lo cual es necesario que se genere una innovación en la práctica educativa.

Esta innovación debe de sugerir del deseo y la acción que mueve al docente a intentar mejorar su práctica profesional, más allá de una técnica o de una teoría y siempre acompañando de una finalidad educativa, esta finalidad debe de tratar de conseguir la mejor y más amplia educación para sus alumnos y alumnas.

Martín plantea que existen características de la innovación:

- “Deseo: ganas de mejorar la práctica educativa y realizar acciones para lograrlo, es decir, que no sólo exista la intención, sino, que también se lleve a cabo de forma consiente
- Finalidad educativa: dirigir la innovación a la mejora de la enseñanza, tomado en cuenta que está no garantiza por sí misma la mejora de la educación
- Praxis deliberativa: detectar las fallas que existen en su propia práctica y experiencias confrontándolas con otros docentes
- Partir de sí: que exista una relación entre sus sentimientos y experiencias, partir de lo particular a lo general”

La innovación siempre está inmersa en un mundo complejo de significados con interpretaciones diversas y en ocasiones enfrentadas, esto debido a que la innovación debe de estar contextualizada ya que requiere del diálogo, el acuerdo y la colaboración en un contexto social, cultural y organizativo favoreciendo los procesos de cambios masivos; un aspecto que se debe de resaltar es que las innovaciones no son la finalidad, sino, el medio para lograr una mejora educativa incorporando a las nuevas tecnologías en ellas.

2.3. Videojuegos

Con la aplicación de las TIC en todos los aspectos de la vida cotidiana, estas se han ido modificando, un ejemplo de esto es la forma en la cual nos entretenemos y jugamos. Y con la aparición de los videojuegos esta diferencia fue aún más notoria. Se le nombra videojuego a un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos en común y se clasifican por: género, gráficas, tipo de interacción con el jugador, la consola, ambientación y sistema bajo el cual se desarrolla el juego, siendo este último el más importante cuando el consumidor realiza la elección un videojuego.

El primer videojuego fue “Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952” Belli y López (2008, p. 161) este es el primer videojuego en el que se produce una interacción entre el ser humano y un sistema computarizado. La evolución que han tenido los videojuegos ha sido constante y progresiva, la diferencia entre unos y otros es cada vez más notorio, no sólo en cuestión de diseño, sino, de la forma en la que el jugador interactúa con el videojuego o con otro jugador sin embargo, se sigue conservando como premisa a la simulación y es esta la responsable del éxito que los videojuegos tienen en el mercado.

Los videojuegos funcionan bajo distintos tipos de software y hardware, en ellos se contiene la información, instrucciones, imágenes, etc. que conforman los elementos del videojuego.

Los videojuegos pueden ser de entrada o de salida; en los primeros, es el jugador quien lleva el control del juego, es decir, es el jugador el que lleva el desarrollo del juego y la forma en la que se conduce en la historia.

Un ejemplo de estos son los videojuegos que contienen detectores de movimiento como lo son el Wii, el X-Box 360 con Kinect y aquellos que se manejan por comandos de voz. Y los dispositivos de salida son los videojuegos que se presentan a través de la televisión, un monitor o una proyección, como es el caso de los procesadores gráficos.

La sociedad se encuentra inmersa en un mundo virtualizado, lo que está llevando a conformar un nuevo tipo de sociedad en la que el conocimiento transmitido de generación en generación está pasando a un segundo plano. “Nos encontramos, pues, ante un cambio radical en la forma de difundir el conocimiento que afecta en gran manera a nuestros esquemas de organización de las ideas” Bernat (2006, p. 2).

Con el desarrollo de las nuevas cada vez es más sencillo jugar en un tiempo y espacio no específico, esto gracias a que los teléfonos móviles poseen un software que tiene la capacidad de almacenar distintos juegos dentro de él. Una de las tecnologías más recientemente utilizada es aquella a la que se le conoce como realidad virtual, la cual consiste en “un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que en sí no es más que ilusiones que se le presentan al jugador para que este se considere dentro de dicho escenario” (Facultat d’Informàtica de Barcelona, n/d).

Algunas de las aplicaciones que tiene la realidad virtual son:

- Reconstrucción de la herencia cultural: por medio de la simulación se recuperan piezas arquitectónicas o de uso común de las antiguas civilizaciones, así como, la recreación de su forma de vida
- Medicina: se simula el cuerpo humano a partir de imágenes del mismo, lo cual permite hacer un diagnóstico más preciso del mismo y considerar posibles panoramas en caso de una cirugía
- Simulación de multitudes: se simula el comportamiento de grandes cantidades de personas y, por ejemplo, el cómo reaccionarían ante un desastre natural
- Educación: a través de la realidad virtual los alumnos pueden “trasladarse” a otros ecosistemas, países, conocer especies de animales y plantas que no existen en el entorno en el que crecen, planetas, eras geológicas, etcétera

Los videojuegos además de convertirse en un modo de entretenimiento, también se han convertido en un indicador de estatus social; se calcula que en México en el 2011 se gastó una suma de 1.200 millones de dólares en videojuegos, la mayor

parte en consolas de videojuegos, “de cada seis hogares en México, en uno afirmaron tener alguna consola de videojuego” Consulta Mitofsky (2016). “Para el año 2013 en países como Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Venezuela y Estados Unidos el mercado de los videojuegos generó alrededor de 18, 480 mil millones de dólares, lo que representa el 41.88% de las ventas de videojuegos a nivel mundial” (Ruíz, 2014).

En este nuevo esquema social y tecnológico, las barreras del tiempo y lugar no son un obstáculo ni impedimento para intercambiar información. En este entorno, la televisión, las redes y los videojuegos actúan sobre la opinión pública, los temas de interés y forma en las que se conduce la sociedad.

Y en el caso específico de los videojuegos “son la puerta de entrada al mundo digital para la mayoría de nuestros niños y de nuestras niñas, facilitando, de alguna manera y la democratización de la cultura digital a todos los niveles” Bernat (2006, p. 3) ayudando a acceder a esa información a aquellos niños y niñas que no tienen los recursos y medios necesarios para hacerlo.

Los videojuegos más allá de convertirse en una forma de entretenimiento, se han convertido un medio de información y transmisión de conocimientos que cuando se dirigen de forma adecuada, se pueden lograr grandes beneficios en la vida académica de los alumnos.

2.3.1. Los videojuegos en el campo educativo

La escuela debe ser un punto medio entre lo tradicional y lo nuevo, dándoles a los niños y jóvenes la oportunidad de ser ellos quienes formen participen directamente en su proceso educativo. Los videojuegos pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar destrezas que ayuden a los niños (as) a incorporar los conocimientos adquiridos en la escuela a su vida cotidiana.

Las TIC cada vez tienen un mayor campo de aplicabilidad en la vida diaria, pero sobre todo, en el campo educativo, lo cual es indispensable para crear ese vínculo entre la educación y las nuevas tecnologías. Para esto se han hecho varios

intentos, como lo fue con Enciclomedia y el PIAD (Programa de Inclusión y Alfabetización Digital), con los cuales se ha intentado hacer un acercamiento entre la escuela, las tecnologías y la sociedad. El videojuego implica diferentes niveles de comunicación: la de los medios electrónicos y la verbal/escrita. Favorece el debate, gracias a la participación en una forma de experiencia, ya sea individual o grupal, al mismo tiempo, y muchos juegos permiten que los jugadores trabajen en equipo o individualmente para lograr ciertos objetivos, lo que facilita discusiones y negociaciones entre los jugadores. La base del videojuego como producto cultural de la industria del entretenimiento radica en su aspecto educativo. Para que un videojuego sea exitoso es necesario incluir principios de aprendizaje en su diseño.

Una de las mejores formas para lograr que esto se lleve a cabo de forma efectiva es a través de los videojuegos que son un medio de comunicación en el que el jugador le da instrucciones al juego y el motor de inteligencia artificial del videojuego le responde con información sobre las consecuencias de sus decisiones y acciones “El videojuego es una herramienta útil dentro del proceso educativo, por cuanto puede impactar en aspectos relacionados con el ser, el conocer, el saber hacer y el convivir. Constituye una de las principales estrategias pedagógicas de apoyo, para el proceso enseñanza y aprendizaje, y representa una experiencia significativa y de contribución en el desarrollo biológico, cognitivo, social, motriz y espiritual del niño” (Torres, Padrón y Cristalino, 2007).

Con lo que se facilita y favorece la adquisición del conocimiento, desarrollo personal y social, así como la formación de determinadas actitudes y valores en los alumnos.

“El videojuego en el aula ha de ser un medio para la construcción y reconstrucción del conocimiento colectivo, para reflexionar y posicionarse sobre valores y conductas, para adquirir compromisos y, nos reiteramos, para la construcción de ideas. La interacción que se da entre el alumnado mientras juega y en el debate final, permite crear estos espacios de participación no exentos de compromiso tanto individual como colectivo. A través del videojuego se crea una dinámica de gestión del conocimiento que se aleja mucho del concepto de clase tradicional”. Bernat (2006, p. 4)

Con el apoyo de los videojuegos se puede facilitar la comprensión, socialización y valores en los alumnos. Algunos de los beneficios educativos que los videojuegos son:

- Pueden estimular el sentido de alerta de los jugadores y mejorar sus habilidades de pensamiento
- Estimular una experiencia o situación de la vida real
- Incrementa la atención de los alumnos
- Puede ayudar en el desarrollo de identificación y asimilación de conceptos, numéricos, de palabras, objetos, colores, etcétera
- Los jugadores pueden transferir las conductas aprendidas a través de los videojuegos a situaciones de la vida real

Los videojuegos favorecen los aprendizajes significativos, con lo que ayudan a los alumnos a comprender situaciones del mundo real por medio de experiencias vivenciales que van a adquirir a través de la interacción que tengan con el videojuego.

Algunas de las ventajas que los videojuegos proporcionan en el aprendizaje son:

- “Una aplicación activa del jugador
- Un entorno controlable
- Una motivación para la mejora de las destrezas y habilidades de los jugadores tales como la coordinación óculo-manual
- Una anticipación a los acontecimientos y un desarrollo de estrategias de actuación” Peña, Viveros y Hernández (1999, p. 10)

La aplicabilidad de los videojuegos en el campo educativo es muy amplia, al igual que las ventajas que estos proporcionan al proceso de aprendizaje y a la vida diaria de los alumnos, es por ello que se debe de buscar el más idóneo de acuerdo a lo que se pretende reforzar y/o desarrollar en los alumnos.

Debemos tomar en cuenta que los videojuegos son un pasatiempo entretenido que los jugadores realizan generalmente en sus tiempos libres, es un pasatiempo que educa, que enseña, que exige que el jugador adquiera ciertas habilidades y los guíe hacia la creación de estrategias que lleven a la resolución de problemas.

2.3.2. X-box 360 con Kinect

En México, el *X-box 360* de Microsoft es el que tiene mayor dominio en el mercado de los videojuegos (61.2% de las consolas vendidas en 2009), seguido por el *Wii* de Nintendo (22%), y al final está el *PlayStation 3* de Sony (16.8%). La consola de videojuego X-Box salió al mercado por primera vez en el año 2001 bajo el sistema operativo creado por Microsoft, actualmente es de las consolas más populares y con mayores ventas a nivel mundial.

Desde el lanzamiento del X-Box 360a la fecha, esta consola ha atravesado por una serie de modificaciones que van desde la presentación de los gráficos hasta la manera en que se realiza el desarrollo del juego, siendo el mismo jugador el control durante el videojuego. Microsoft se había concentrado en tener gran cantidad de juegos interesantes para asegurar el lugar del *Xbox* en el mercado, pero ahora con el lanzamiento del sensor *Kinect* tiene una tecnología superior a la que ofrece el *Wii* en lo que se refiere a los controles necesarios para interactuar con el videojuego.

El Kinect para Xbox 360, o simplemente Kinect (originalmente conocido por el nombre en clave «Project Natal»), es «un controlador de juego libre y entretenimiento» desarrollado por Microsoft para la videoconsola Xbox 360, y en un futuro para PC a través de Windows 8. Kinect permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz, y objetos e imágenes.

El Kinect es un sensor de movimiento y voz con el cual el jugador se vuelve el control y es él quien a través de sus movimientos dirige las condiciones del videojuego y la forma en la que se lleva a cabo; el primer Kinect sólo es capaz de

reconocer a dos jugadores, sin embargo, en su versión actualizada, el Kinect 2.0 es capaz de reconocer a 10 jugadores simultáneamente.

Existen cuatro elementos básicos que diferencian al Kinect de otros sensores:

- Jugar usando el cuerpo: Kinect responde a tus movimientos, así que si tienes que patear, patea, si después tienes que brincar, brinca. Ya sabes cómo se juega, lo único que tienes que hacer es levantarte del sillón
- Todo se trata de ti: Cuando agites tu mano para activar el sensor, tu Kinect podrá reconocerte y tendrás acceso a tu Avatar. Podrás jugar una gran variedad de títulos y mostrar o compartir tus mejores momentos
- Utiliza tu voz: Kinect usa tecnología de entretenimiento avanzada para responder con el sonido de tu voz. Sólo di "X-Box" para mostrar una serie de comandos de voz. Podrás controlar películas con tu voz, sin control remoto
- Siempre hay algo para todos: Seas un jugador experto o un jugador casual, cualquiera puede jugar y divertirse. Con control parental avanzado y con películas para toda la familia, Kinect te brinda una experiencia de juego segura y divertida para todos

Existe una gran cantidad de juegos en el mercado que pueden utilizarse en beneficio del aprendizaje de los alumnos, sin embargo, es importante hacer todas las consideraciones posibles al momento de elegir alguno; estas consideraciones dependerán de las habilidades que se pretendan desarrollar en los alumnos.

Un ejemplo de estos juegos es *Kinect SportsSeasonTwo*, en el cual el jugador realiza diversas actividades deportivas que van desde partidos de fútbol, golf, tenis, entre otros; con lo cual se favorece el desarrollo de la motricidad en los alumnos, ya que por medio de estos juegos, realizan diversos movimientos bajo un medio controlado y lo pueden realizar las veces que sean necesarias son estar sujetos a un espacio y tiempo establecido.

Uno de los elementos esenciales para un desarrollo óptimo como seres humanos es la motricidad, y es en la etapa que va de los cuatro a los seis años en que más se debe de tener una estimulación de la misma.

CAPITULO III. POSIBILIDADES DEL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD INFANTIL UTILIZANDO EL X-BOX 360 CON KINECT

El ser humano atraviesa por cambios significativos en su vida antes de llegar a la etapa adulta, estos cambios no sólo son físicos, también lo son a nivel cognitivo, emocional y social. En especial en la etapa infantil, y que a pesar de ser muy cortos los años de vida se atraviesa por un gran número de cambios.

Caminar, correr, saltar y hasta escribir parecieran ser actividades que por el simple hecho de ser humanos tenemos y poseemos, sin embargo, para que podamos realizar los movimientos antes mencionados y muchos más, es necesario que desde una edad temprana se comience a desarrollar de la mejor forma posible un adecuado control corporal con la finalidad de asegurar vida adulta con la mayor plenitud posible. Para que lo anterior se cumpla es necesaria la motricidad ya que ésta es una parte esencial en el desarrollo de los niños y las niñas durante toda su vida.

3.1 La motricidad infantil y tipos de motricidad infantil

Piaget plantea que el niño es acción y siguiendo los procesos de acomodación, asimilación y equilibrio, desarrolla su inteligencia por su relación con el mundo. A sí mismo, la relación existente entre la motricidad y los procesos de percepción en las primeras etapas de la vida, además del papel del movimiento en la evolución de la inteligencia y del lenguaje. Fundamentó la adquisición de la habilidad verbal en la inteligencia sensorio-motora, a través de la cual el niño (a) estructura un sistema de asimilación y organización de la realidad a partir de esquemas espacio-temporales y sus causales.

En su investigación Piaget plantea que la inteligencia es el resultado de una experimentación motora en la búsqueda del equilibrio ente el niño (a) y el medio en el cual se desarrolla.

Piaget distingue cuatro periodos en el desarrollo de las niñas y niños que son:

- Periodo sensoriomotriz: abarca desde el nacimiento hasta los dos años, en el, aparecen las capacidades lingüísticas, perceptivas y motrices, al igual que la noción del yo, del espacio, del tiempo y el tipo de juego que predomina es motor, pero con mucha dificultad realiza acciones como gatear, enderezarse y sus primeros intentos por caminar
- Periodo preoperatorio: abarca desde los 2 a los 7 años, en este periodo inician y se benefician los procesos cognitivos y de conceptualización. El niño (a) comienza a representar objetos o acontecimientos por medio de símbolos o signos, y adquiere el lenguaje. En los juegos que predomina el egocentrismo y la práctica del juego motor con mayor fuerza, sus movimientos comienzan a tener mayor coordinación y ser un poco más precisos
- Periodo de operaciones concretas: va desde los 7 a los 11 años, en este periodo aparecen las operaciones lógicas y los conceptos más complejos, el niño (a), es capaz de clasificar, seriar, nombrar e inicia el juego con reglas
- Periodo de operaciones formales: comienza a los doce años, utiliza un pensamiento más complejo, proposicional y abstracto, logra un modo de razonamiento referido, es capaz de prever consecuencias, y en los juegos se incluye la codificación de reglas (Aguayo, 2013)

Por la edad en la cual los infantes cursan la educación preescolar (de tres a los cinco años, aproximadamente), se encuentran dentro del periodo preoperatorio, en el cual los aspectos que se desarrollan son: la imitación, el juego simbólico, la imagen mental y un rápido desarrollo del lenguaje hablado. Y es en el juego simbólico donde el desarrollo de la motricidad es la prioridad a desarrollar en los niños y las niñas, ya que es de su óptimo desarrollo dependerán los futuros aprendizajes.

La motricidad infantil tiene diferentes concepciones y la mayoría de los autores que han propuesto una clasificación de la motricidad en; motricidad fina y motricidad gruesa, a continuación se presentan algunos de los conceptos planteados por distintos autores sobre la motricidad infantil.

Aguayo (2013, p. 43) sostiene que “la motricidad es la base para el desarrollo de la inteligencia y afirma que es a partir de la acción motora como se elaboran progresivamente por reorganizaciones sucesivas, las estructuras que dan origen a las formas superiores del pensamiento”.

Así mismo plantea que se identifican diferentes fases en el proceso de aprendizaje motor:

- Primera fase: desarrollo de la coordinación global, el niño (a) construye una idea nueva de movimiento y los primeros intentos de ejecución, se estimulan más células nerviosas de las necesarias para resolver la tarea motriz. En esta fase es común una aplicación desproporcionada y a veces incorrecta de la fuerza
- Segunda fase: desarrollo de la coordinación fina, implica la ejercitación motriz a través del movimiento fluido. Abarca desde que el niño (a) puede ejecutar un movimiento casi sin errores. El aprendizaje se limita al campo estimulativo respectivo en cada una de las áreas corticales: se produce una concentración de la excitación en el área que provoca una ejecución motora adecuada y económica
- Tercera fase: estabilización de la coordinación fina y desarrollo de la disponibilidad variable del movimiento, abarca el periodo desde el estadio de la coordinación fina hasta el estadio en donde el alumno puede realizar el movimiento en forma segura y utilizarlo exitosamente. Se produce una automatización del movimiento o de componentes individuales de la acción motora. La explicación neurofisiológica supone una transmisión de la corrección a centros nerviosos o niveles regulativos subalternos que no se encuentran bajo el control directo de la conciencia. La corteza cerebral no presenta gran excitabilidad por que el sistema de comunicaciones reflejas está consolidado

Para Zapata (1989, p. 53) “la motricidad es la capacidad de generar movimientos y todas las formas de movimiento son producto de la contracción muscular que se

manifiesta por los desplazamientos del cuerpo y sus segmentos, a la vez, que por la actitud y el mantenimiento del equilibrio”.

Además, Zapata (1989, p. 54) llega a la conclusión de que “la motricidad se puede clasificar en:

- Los grandes movimientos gruesos corporales o movimientos gruesos en los que opera la totalidad del cuerpo
- La coordinación motriz dinámica: es la posibilidad y capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo, por separado en tiempo, espacio y esfuerzo
- La coordinación motriz fina: esta coordinación se apoya en la coordinación sensoriomotriz
- La disociación de movimientos.
- Desarrollo del equilibrio”

Otra definición de motricidad, es la que se encuentra en el artículo: (*“La motricidad fina en la etapa infantil”*, (2007, p. 3) y la cual establece que la motricidad es: la estrecha relación entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños (as) como unidad.

Así mismo en el artículo (*“La motricidad fina en la etapa infantil”*, 2007, p. 3) se menciona otra definición de la motricidad y la clasifica en:

- Motricidad gruesa: caracterizada por acciones de grandes grupos musculares y postulares, es decir, movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales
- Motricidad fina: es la acción de pequeños grupos músculos de la cara, los pies y movimientos precisos de manos, cara y los pies

Anaya, E. M. (2013), afirma que “la motricidad es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo, para esto tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el

movimiento (sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculoesquelético)”.

Y que está a su vez, se divide en: el desarrollo motor grueso que se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

Dicho factor es el primero en hacer su aparición en el desarrollo del niño (a), desde el momento en el que empieza a sostener su cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir escaleras, etcétera; son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo.

El desarrollo motor fino se refiere a los movimientos voluntarios mucho más precisos que “implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación y se desarrolla más tarde. Cuando el pequeño se descubre las manos, las mueve, comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluye habilidades como: dar palmadas, tomar objetos con los dedos, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad” (Anaya, 2013).

En la propuesta curricular de educación básica (Programa de estudio 2011, p. 68) la motricidad se considera como: “la estimulación del desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices (temporalidad, espacialidad, lateralidad, ritmo, equilibrio, coordinación). Es estos procesos no sólo se movilizan las capacidades motrices sino las cognitivas y afectivas también”.

Después de hacer una revisión sobre las distintas definiciones y clasificaciones que existen de motricidad, se crea una definición propia que es la siguiente:

La motricidad es la base del desarrollo de la inteligencia a partir del descubrimiento de la capacidad de generar movimientos, ya sean de secciones completas del cuerpo o de partes específicas del mismo, en el que no sólo se

beneficia el desarrollo del físico, sino, también el desarrollo de la sociabilidad y cognición.

3.2 La motricidad infantil en el preescolar

La motricidad infantil se inicia a desarrollar de manera formal en el nivel de educación preescolar que es el primer acercamiento que un niño (a) tiene a la educación básica y es donde comienza su vida académica. En preescolar los niños y las niñas aprenden a través del juego y es gracias a él que comenzarán a formar relaciones cognitivas, afectivas y sociales con personas que son ajenas a su familia.

Durante su estancia en preescolar, se pretende que los niños (as) desarrollen competencias específicas que están directamente relacionadas con la motricidad y estas se encuentran especificadas en el Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica. Preescolar (2011, p. 68) de la siguiente manera: “mantener el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico, utilizar objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas”.

Haciendo un cotejo del programa de estudios vigente y con el programa de estudios anterior (Programa de educación preescolar 2004), la motricidad y las competencias que se pretenden desarrollar continúan siendo las mismas, esto se puede considerar como un estancamiento sobre el desarrollo de la motricidad, y no sólo a nivel institucional se puede observar que no hay un cambio significativo en la forma en la que se pretende desarrollar la motricidad.

Por lo que es necesario que se realice un cambio respecto a la forma en la cual se desarrolla la motricidad en los centros educativos y que además, de que se le dé la importancia necesaria, ya que así como lo menciona Einserberg (2003, p. 32)

Se reconoce el carácter de unicidad de la educación por medio de las actividades físicas, la acción física se considera hoy en día como un medio educativo privilegiado, porque compromete al ser en su totalidad. Históricamente el área del movimiento humano ha ido creciendo con diversas propuestas educativas, con nuevos métodos y técnicas estilizadas

que buscan el desarrollo corporal del individuo, pasando por la realización personal en el movimiento y la utilización del cuerpo como vehículo social.

Sin embargo, al momento realizar una comparación con el desarrollo real de llevar a cabo las actividades físicas incluyendo la motricidad de los niños (as) en los preescolares, se observa que no es así, es decir, no se han modificado ido las propuestas, ni se han incluido nuevos métodos y técnicas para lograr un mejor desarrollo de la motricidad ni de algún otro aspecto del desarrollo físico de los niños (as) dentro de las instituciones educativas.

Así como se plantea en el artículo Importancia de la psicomotricidad en la etapa preescolar “es en la etapa preescolar que el niño experimenta los momentos, tal vez, más importantes, los más cruciales de su vida, de su desarrollo integral, y marcará su futura etapa como adulto”; en esta etapa, el niño (a) que cursa preescolar, se encuentra en una edad en la que sus sentidos, tanto externos, vista, audición, tacto, olfato, gusto, como internos, es decir los que se activan sin relación directa con otros objetos, -el sentido kinestésico que se refiere a las neuronas receptoras de los músculos y las articulaciones, es decir, es la percepción de las sensaciones a través de los movimientos, por ejemplo-, se ven estimulados constantemente y se encuentran en plena fase de maduración; entonces, muchas de las destrezas y habilidades importantes que llega a adquirir el ser humano se desarrollan en esta maravillosa etapa de su vida, tareas como rasgar, cortar, pintar y colorear se relacionan directamente con la capacidad del niño (a) de coordinar su visión con los movimientos de manos y dedos y aunque se vean simples y sin mayor importancia, son fundamentales para su desarrollo motriz y su futuro en la lectoescritura y en otras áreas académicas.

La motricidad una parte en la educación de los niños (as) que es de interés mundial y cada país busca encontrar la mejor forma de desarrollarla, es por eso que Pentón (2007, p. 4) plantea que:

En el desarrollo del niño (a) es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento.

En el plan y programa de estudio 2011 Guía para la educadora -Educación básica- Preescolar se menciona que el movimiento durante el juego se estimulan el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices y que además, también se favorecen las cognitivas y afectivas. Así mismo mencionan que las competencias motrices se encuentran estrechamente ligadas a las actividades físicas que tienen los niños (as) no sólo dentro de la escuela, sino, también fuera de ella; la escuela no puede modificar el entorno en el cual los niños habitan y las actividades que desarrollan fuera de los centros educativos, pero sí puede crear una diferencia dentro de los salones de clases y las actividades que los niños (as) realizan cuando están en clases.

3.3 Impacto de la motricidad infantil en el desarrollo de la infancia

Ya se han mencionado anteriormente algunos de los beneficios que proporciona un buen desarrollo de la motricidad, no sólo en la vida adulta, sino que los beneficios se obtienen desde la infancia misma, la motricidad es una pieza clave y fundamental para un desarrollo pleno como seres humanos.

Se han realizado diversos estudios a través de los cuales se comprueban los beneficios que aporta la motricidad y se especifica el impacto que está aporta en la vida de los niños (as), ya que sus aportaciones se reflejan más allá de movimientos corporales, también se pueden observar en ámbitos como son; la comunicación, la percepción y en todas las manifestaciones expresivas y significativas que se poseen y que se desarrollan.

Los niños (as) por medio del propio descubrimiento de su cuerpo que es que van obteniendo el mayor número de sensaciones, explicaciones y van fortaleciendo sus funciones corporales, así como la construcción de su personalidad, dado que es mediante la actividad corporal que el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas.

Tal como lo manifiesta Hurlock (1988) cuando el niño (a) mejora su motricidad, no sólo mejora la forma en la que se mueve, también beneficia como lo menciona:

- “Salud: una buena salud es vital para el desarrollo de la felicidad
- Interdependencia: produce al niño autoconfianza al efectuar cosas por sí mismo
- Autoentrenamiento: el control de la motricidad le permite realizar actividades por sí sólo
- Socialización: le es posible desenvolverse en el medio sociocultural en el que se desarrolla”

Jean Le Boulch quien fuera un profesor de Educación Física y Doctor en Medicina francés considero a la postura y actitud corporal como una forma de que los niños (as) expresaran lo que experimentan en una situación específica en el aquí y ahora. Para él “El movimiento es una manifestación de la conducta del individuo como totalidad, por lo cual su método pretende educar motrizmente a la persona abarcando todas las esferas de la personalidad. Se busca el conocimiento y dominio del propio cuerpo que es el medio de ser y estar en el mundo” (Aguayo, 2013, p. 45).

Y llega a la conclusión de que es a través de las conductas motrices que los niños logran obtener:

- Organización del esquema corporal: percepción y control del cuerpo, relajación, equilibrio, respiración, etcétera
- Organización dinámica general: saltos, marchas, etcétera
- Coordinación viso-manual
- Organización espacial del esquema corporal y su orientación, representación y expresión gráfica
- Ritmo y actividad motriz
- Organización y estructuración del tiempo
- La percepción por los sentidos: color y sonido

Un buen trabajo psicomotriz en la etapa de educación infantil nos va a asegurar una evolución adecuada para realizar determinadas acciones y movimientos, así como la representación mental y conciencia de los mismos, preparando con éxito al niño/a para siguiente etapa educativa.

3. 4 Ventajas y desventajas del desarrollo de la motricidad infantil utilizando el X-Box 360 con Kinect como herramienta didáctica

En el mundo que vivimos la velocidad, diversidad y la gran cantidad de información que existe, provoca que esta información tenga una vigencia temporal y no se pone atención para analizarla y cambiarla. El desarrollo de la tecnología ha contribuido a que suceda este fenómeno.

Es necesario aprender nuevas formas de acercamiento y análisis para lograr un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje, actualmente se considera que las establecidas en la escuela son obsoletas y que en ella se debe de considerar el futuro pero también la complejidad del presente.

Para esto es necesario que los materiales que se van a utilizar sean “objetos marcados en función del desarrollo evolutivo con la finalidad de trabajar el progresivo conocimiento de sí mismo. Y será el mismo cuerpo del niño un recurso y un marco de referencia durante la etapa de educación infantil” Gil, Conteras y Gómez (2008); estos objetos deben despertar en los niños (as) el interés para interactuar con ellos.

Para el niño (a), el objeto con el que va a interactuar debe ser siempre algo atractivo y que despierte en él la curiosidad por conocerlo, sobre todo al principio; al dejar que el niño (a) se familiarice con el objeto, y al tener el objeto la capacidad de retener la atención del pequeño, por medio de: condiciones ergonómicas, colores que llamen su atención y de formas amigables que le sirvan de estructura hacen que la tarea del maestro sea cada vez más precisa y exitosa en la búsqueda entre el Existen muchas formas de llevar a cabo el desarrollo de la motricidad a través del juego, pero la forma en la que se ha llevado a cabo ha cambiado muy poco, sigue siendo muy simple y no se aprovechan las nuevas tecnologías para dicha tarea. Si se aplicaran estas nuevas herramientas tecnológicas se facilitaría y mejoraría el desarrollo de la motricidad, una herramienta adecuada para ello podría ser el X-Box 360 con Kinect.

El X-Box 360 con Kinect es una consola de video juego producida por Microsoft, fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI. Y el Kinect es un controlador de

juego libre y entretenimiento creado por Alex Kipman, desarrollado por Microsoft para la videoconsola Xbox 360, y desde junio del 2011 para PC a través de Windows 7 y Windows 8.3, Kinect permite a los usuarios controlar e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional, mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz, objetos e imágenes.

Al incorporar el uso del X-Box 360 con Kinect como herramienta didáctica para el desarrollo de la motricidad, también se está acercando a los niños (as) al uso y manejo de las nuevas tecnologías, dado que en la actualidad “surge la necesidad de crear un modelo educativo que incluya de una manera verdaderamente útil y efectiva, en las que se puedan aplicar las nuevas tecnologías a la vida educativa” (think1.tv, 2014), y así comenzar a romper la barrera que aún existe entre las nuevas tecnologías y los centros educativos.

Así mismo, dentro de la escuela se debe de enseñar a ser interdisciplinario, este aspecto se puede cubrir al seleccionar un videojuego adecuado para el tema que se pretenda enseñar, ya que el X-Box 360 con Kinect, cuenta con distintos tipos de juegos, que van desde ejercicios aeróbicos, hasta juegos en los que los niños (as) tienen que interactuar con la naturaleza (virtualmente) para completar niveles del juego, ahí se presenta la interdisciplinariedad ya que la profesora puede complementar los contenidos del campo formativo de Exploración y conocimiento del mundo y reforzar el conocimiento de un campo con otro, el X-Box 360 con Kinect abre la puerta a la experimentación y al desarrollo sobre su entorno.

Otro aspecto que favorece el uso del X-Box 360 con Kinect es que a través de él se puede conectar a la red de internet e interactuar con niños (as) de otras escuelas, ya sea a nivel local o mundial, lo que le permitirá a los niños (as) tener un acercamiento con el mundo globalizado en el cual están creciendo.

Además de que las actividades se pueden desarrollar bajo un ambiente controlado sin que el factor climático sea un obstáculo para el desarrollo de las actividades físicas, ya que estas pueden realizarse dentro de un aula (que tenga el espacio adecuado para que los niños (as) puedan moverse libremente.

También favorece el autoestima de los alumnos, ya que al culminar una etapa o nivel del juego, se sentirán satisfechos por el logro que han realizado, y en caso de que no logren completar la etapa, pueden comenzar de nuevo las veces que sea necesario.

Una ventaja más que ofrece el uso del X-Box 360 con Kinect es que se puede crear una realidad virtual con diversas escenografías que también podrán ayudar al niño (a) a conocer otros ecosistemas y la flora y fauna que se desarrollan en él.

Sin embargo, así como hay ventajas en el uso del X-Box 360 con Kinect también existen algunas desventajas, como lo son los costos que tienen las consolas y los videojuegos, un X-Box 360 con Kinect tiene un valor aproximado de entre cinco mil y seis mil pesos y el valor de los videojuegos oscila entre los cuatrocientos hasta los mil trescientos pesos, quizá para algunas escuelas es un gasto que se pueden dar el lujo de pagar, pero para la gran parte de los centros escolares no lo es. Y aún menos improbable es si el centro educativo del cual hablamos se encuentra en una de las zonas de extrema pobreza del país como podrías ser el caso de Oaxaca, Chiapas o Guerrero en donde en ocasiones ni siquiera se cuenta con los servicios básicos como lo es agua, luz y drenaje.

Otra desventaja es el número de jugadores que pueden interactuar a la vez, en la primera generación del Kinect sólo pueden participar en el juego dos jugadores, y en la segunda generación son hasta seis los jugadores que pueden participar durante el juego, esto causa un conflicto cuando se trate con un grupo donde el número de alumnos sea grande.

Después de considerar las ventajas y las desventajas del uso del X-Box 360 con Kinect se puede concluir que el número de ventajas es mayor al número de desventajas, por lo que es muy recomendable el uso de esta consola como herramienta didáctica para favorecer el desarrollo de la motricidad en los niños (as).

CAPITULO IV. DIDÁCTICA Y METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

La didáctica forma una parte esencial e indispensable de la pedagogía, con base en esta el docente, pedagogo, capacitador, por mencionar algunos, realizan una reflexión sobre las formas con las cuales trabajará para facilitar y mejorar el aprendizaje de a quienes va dirigido el contenido con el que se va a trabajar, así como las herramientas utilizará para lograrlo.

Además de que debe buscar que sea de una forma innovadora, considerando la incorporación de nuevos elementos que favorezcan el proceso educativo, por ejemplo, las nuevas tecnologías, que si bien no se encuentran al alcance de todos se debe “construir un escenario pedagógico que incorpore tanto los fundamentos del trabajo didáctico como las múltiples posibilidades que ofrece este medio” Pasillas (2009, p.15).

4.1. Reflexión sobre los orígenes y desarrollo de la didáctica

La didáctica surge en el siglo XVII con la obra *La didáctica Magna* escrita por Juan Amós Comenio en la que plantea que “todo se le enseñe a todos”, esa frase conlleva un gran cambio en la forma de enseñanza que se desarrollaba en esa época, ya que el único poseedor de todo el conocimiento era el docente.

La enseñanza en el siglo XVII se caracterizaba por estar centrada en el docente, a ese tipo de enseñanza se le conoce como escuela tradicionalista, en la cual el docente es el único poseedor del conocimiento y es él quien lo transmite a sus alumnos siendo la disciplina un pilar fundamental en los procesos de aprendizaje de los alumnos.

Sin embargo, en el siglo XIX se conforma un nuevo movimiento educativo en el que la forma de enseñanza se oponer a la tradicionalista, en el cual los alumnos son pieza clave en su proceso de aprendizaje y los docentes se convierten en un guía en dicho proceso, a este movimiento se le llama escuela nueva o escuela activa.

Los alumnos serán el centro de atención y el principal objetivo es que los contenidos tengan una mayor significatividad y se establezca una relación entre lo trabajado en las clases y la vida cotidiana de los alumnos, “la meta es establecer que dentro del aula el método y el contenido se subordinen a aquellos elementos vivos que se hallan en su entorno social” Díaz (2008, p. 29) y no se presenten como algo ajeno a la vida cotidiana de los alumnos, algunos de los principales fundadores este movimiento son: María Montessori, Ovide Decroly, Célestin Freinet, John Dewey, entre otros.

A este movimiento también se le conoce como pedagogía progresista, en ella como ya se ha mencionado, se hace una crítica a la educación tradicionalista que se basa en el autoritarismo impuesto por el profesor y es completamente ajena a los intereses de los alumnos. La pedagogía progresista rompe con los esquemas individualistas que plantea la educación tradicional, las actividades a realizar por los alumnos se centran en la observación, experimentación y manipulación, es decir, el alumno deja de ser pasivo en sus procesos de aprendizaje.

Uno de los principales objetivos de “los pedagogos de la escuela nueva es que la educación sea un instrumento eficaz para avanzar hacia el camino de la libertad, igualdad y fraternidad” García (1991, p.27). En cambio en la pedagogía tradicional “el camino del niño se encuentra establecido por el adulto y es el adulto quien se lo impone; en la pedagogía progresista lo esencial es que el niño pueda emprender sus propios caminos, respetando su libertad de elección” Slyders (1971).

Con este nuevo movimiento la didáctica, tal cual se le conocía, también sufre una transformación. A la didáctica se le considera como una disciplina del campo de la educación que busca establecer elementos que le permitan mejorar los procesos de formación que existen en el proceso educativo, así mismo, también “es una asignatura esencial en la formación docente” Díaz (2008, p.17), otros autores la definen como “una perspectiva centrada en el contenido, en tanto que otros la consideran una visión de la educación” Díaz (2008, p. 26).

Otra definición que se tiene de la didáctica es aquella que establece que “tiene como objetivo de trabajo dar pautas, normas y orientaciones, así como sugerir instrumentos de trabajo para articular dos procesos diferentes entre sí: la enseñanza y el aprendizaje” Pasillas (2009, p. 39 y 40). Y si recurrimos a los orígenes de la palabra didáctica, esta proviene del griego *didaské* que se traduce en “el saber del maestro” o bien “el conocimiento necesario para ser maestro”, es decir, tener los conocimientos sobre la mejor forma de enseñanza con la finalidad de que el alumno tenga un mejor aprendizaje.

De forma personal considero a la didáctica como una disciplina de la pedagogía que se encarga de realizar una reflexión sobre los métodos y técnicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, una reflexión sobre el saber-hacer especializado, aclarando que no únicamente es aplicable al campo educativo; con la finalidad de que se alcancen los objetivos formativos que se han establecido y se pretenden lograr.

Tanto el proceso de la enseñanza como el proceso de aprendizaje son distintos, sin embargo, se encuentran entrelazados por la didáctica, que toma “los saberes descriptivos o explicativos del aprendizaje y el desarrollo del individuo en principios operativos para la enseñanza” Pasillas (2009) de esta forma la didáctica puede retomar los conocimientos de otras disciplinas y lograr crear nuevas formas de transmitirlos para lo cual la didáctica debe de realizar una reflexiones y “ordenar, prever, anticipar, sugerir las formas de enseñanza con la finalidad de mejorar el aprendizaje” Pasillas (2009, p. 44).

Una de las principales características de la didáctica es que los contenidos deben presentarse con una secuencia lógica estableciendo un orden que permita realizar una presentación de los contenidos acordes a los mismos y lograr un mejor aprendizaje en los alumnos, considerando la manera de lograr economizar los tiempos, materiales y esfuerzos, así como el método bajo el cual se trabaja para alcanzar los fines deseados ya que “el método didáctico conjuga armoniosamente, en secuencias variables, diversos recursos, técnicas y procedimientos, para

conducir así con eficacia el aprendizaje de los alumnos hasta los objetivos previstos” Alves de Mattos (1990, p.76)

Y es a partir de este nuevo movimiento que “en la escuela se introdujeron dos enfoques en el trabajo didáctico, por medio de los cuales se impulsan ideas y se busca la manera de llevar esas ideas a cabo” Díaz (2008).

El objetivo principal de la didáctica es proporcionar sugerencias y orientaciones sobre cómo vincular el proceso de la enseñanza y el proceso del aprendizaje, haciendo énfasis en que si bien, estos procesos se relacionan, no son uno solo y es la didáctica quien se encarga de realizar propuestas del método para obtener un mejor proceso de enseñanza y aprendizaje.

Así mismo la didáctica pretende darle una solución a diversas problemáticas como lo son:

- “Tratamiento y organización de los contenidos a enseñar
- Previsión de las actividades para facilitar el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje
- Facilitar las condiciones y ambientes para los procesos antes mencionados
- Propuestas que incluyan tanto al maestro como al alumno en el momento de enseñar y aprender” Pasillas (2008)

Básicamente la didáctica se encarga de organizar, disponer y mejorar todas aquellas actividades que se encuentran involucradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pero esta no es una tarea sencilla, ya que la didáctica debe de “considerar diversos factores como lo son; los históricos, culturales, sociales, económicos, políticos, técnicos, de recursos, etcétera” Pasillas (2008), para establecer una relación entre estos y poder determinar la mejor forma de lograr el aprendizaje en los alumnos.

Es así como la didáctica se encuentra en un continuo e interminable cambio, y cada que se renueva debe de considerarse “como si la enseñanza fuera la causa directa del aprendizaje” Pasillas (2008, p.44) y debe de conservarse en todo momento un orden, organización, prevención y análisis de los objetivos de

aprendizaje a alcanzar y estos objetivos dependerán del tipo de hombre que se quiera formar y a su vez, esto depende de la sociedad en la que se desarrolla el niño.

4.2. Relación con la pedagogía, ¿Qué tipo de sujeto se pretende contribuir a formar?

Lo que distingue al ser humano del resto de los seres vivos es que el ser humano es capaz de proyectarse, al realizar esta acción, el sujeto logra prever los resultados o acciones que generaran las decisiones que tome o éste a punto de tomar en un momento determinado, esto le puede ayudar a tener una idea de los posibles resultados que se pueden alcanzar bajo una determinada forma de trabajo. De tal modo que es “el modo de producción del hombre el que determina su pensamiento” Fromm (1962, p.24) y es por medio de la convivencia social que se van formando la conciencia del sujeto, y es el trabajo quien favorece que esto suceda, ya que es el trabajo el que ayuda al sujeto a encontrar una forma de autoexpresión por la cual transmite a los demás su forma de concebir su entorno.

Para poder determinar el camino por el cual se va a guiar el camino del proceso de enseñanza y aprendizaje es el tipo de sujeto que se quiere formar, para la cual es necesario “que se vayan estructurando un conjunto de acciones y propuestas educativas” Pasillas (2008, p.17), lo cual dependerá del entorno social en el cual se están desarrollando los alumnos. Considerando que el sujeto que se va a formar pueda “definirse como un hombre como un hombre no sólo biológico, anatómico y fisiológicamente sino también psicológicamente” Fromm (1962, p.36).

Uno de los principales factores a determinar es si se quiere que sea un sujeto pasivo o un ser activo, es decir, si se quiere que sea sólo un receptor de la información que se les proporciona y la asimile tal cual se le proporciona o que interactúe durante los procesos y el otro que sea partícipe de las acciones para lograr su formación. Otro aspecto importante a considerar es si el ser humano que se pretende formar es individualista y se ocupe únicamente de sus propios

intereses o si será un ser colaborativo, es decir, que coopere en la transformación del medio en el cual se está desarrollando.

En el proceso de la formación del sujeto la educación juega un papel fundamental, ya que es la educación la que ayuda a la transformación del hombre y este a su vez favorece a una transformación o bien, aporta una colaboración en la sociedad.

Para que esto sea posible es necesario que el ser humano sea capaz de modificar sus condiciones de vida, aprendizaje, sociabilización, etcétera y estar dispuesto a encontrarse “en constantes cambios en los cuales va dejando a un lado aquello que no sea favorable para su desarrollo” Fromm (1962) en el cual encontrará su autorrealización y lograr ser un sujeto omnilateral, es decir, que pueda desarrollar todas sus capacidades, dado que el sujeto es un ser “complejo y lleva en sí de manera bipolarizada características antagónicas entre sí” Morin (1999).

Antes de determinar el tipo de sujeto que se pretende formar, es necesario conocerlo, contextualizarlo y ubicarlo en el espacio-tiempo que le corresponde, considerando que nos encontramos tanto dentro como fuera de la naturaleza. Siendo conscientes de que el sujeto no es un ser estático, sino, que se encuentra en una transición que va del orden, desorden y organización, “somos el resultado del cosmos, de la naturaleza, de la vida, pero debido a nuestra humanidad misma, a nuestra cultura, nuestra mente, nuestra consciencia” Morin (1999, p.25) y es la cultura la que mantiene la identidad humana y social.

Un elemento fundamental que distingue a los seres humanos del resto de los seres vivos es que posee una cultura, ya que es la cultura quien “conserva, transmite, aprende y contiene las normas y principios de adquisición” Morin (1999), de tal manera que la sociedad vive para el individuo, el cual a su vez vive para la sociedad y son la sociedad y el individuo quienes viven para la especie para la cual vive el individuo y la sociedad, cumpliéndose de esta forma los intereses tanto individuales como los grupales, cuidando no perder la individualidad ni la diversidad que caracteriza a cada uno de los sujetos.

Cada sujeto posee dentro de sí un *homo sapiens* y un *homo demens*, un *homo fabery* un *homo ludens*, un *homo empiricus e imaginarius*, un *homo ecomicus* y un *homo consumans*, así como un *homo prosaico* y un *homo poético*.

A pesar de que el sujeto posee dentro de él todos los aspectos antes mencionado y aunque se contrapongan unos a los otros, dependiendo de las tareas o los fines con los cuales se pretenda formar el sujeto, algunos serán más desarrollados que otros o se les dará una mayor importancia y prioridad.

Con base en lo mencionado anteriormente en esta propuesta didáctica se pretende formar un sujeto activo y sociable que participe en la transformación de su entorno y a su vez, cree nuevas formas de desarrollarse en las que tanto él como las personas que los rodean puedan verse favorecidas con los logros que lleguen a alcanzar, los cuales logran a través de un trabajo grupal e individual en el que el docente será el guía para alcanzarlos, que en este caso, será que se logre un mejor desarrollo de la motricidad infantil con ayuda del X-Box 360 con Kinect como herramienta didáctica. En la cual el alumno será quien con sus movimientos dirija el desarrollo y forma de llevar a cabo el juego, de tal manera que es el mismo alumno sea quien vaya marcando los objetivos (fases del videojuego) que desea alcanzar.

4.3. Elección del método en función de los objetivos y los contenidos a trabajar

Para realizar la elección del método es necesario tener muy claro cuáles son los contenidos bajo los cuales se van a trabajar, e igual de importante es conocer los objetivos a alcanzar, ya que estos son “la meta” a alcanzar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, de tal forma que se logre establecer “una estrecha vinculación entre el pensamiento humano y el contexto social en el que se origina dicho pensamiento” Aguayo (2013, p.68).

Antes de mencionar la metodología que se utilizará en esta propuesta, se presentan los contenidos y los objetivos a alcanzar en la misma, con la finalidad

de que al presentar el método sea evidente la justificación de la elección de dicho método.

Los contenidos a alcanzar son aquellos que se encuentran especificados en el Programa de estudio 2011/ Guía para la educadora en el campo formativo 4. Desarrollo físico y salud, que son:

- Capacidades de control y conciencia corporal
- Experimentación de diversos movimientos
- Expresión corporal
- Utilización de objetos e instrumentos de trabajo que le permitan resolver problemas y realizar actividades diversas
- Medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella

Ahora se presentan los objetivos que se pretenden alcanzar, estos son:

- Identificar los problemas que hay en la educación preescolar para el desarrollo de la motricidad
- Estudiar la forma en la que las docentes llevan a cabo el desarrollo de la motricidad
- Estudiar el plan y programa de estudio vigente, para identificar la forma en la que se propone desarrollar la motricidad
- Conceptualizar lo que es la motricidad infantil y la clasificación de ella.
- Identificar la importancia del desarrollo de la motricidad en la vida del niño (a) para lograr un mejor desarrollo en su vida adolescente y adulta
- Desarrollar una propuesta pedagógica en la cual se pretende una nueva forma de desarrollar la motricidad infantil con el apoyo de una nueva herramienta tecnológica, en este caso, el X-Box 360 con Kinect

Ya que se han indicado los contenidos y los objetivos, se decidió trabajar bajo el Método Psicocinético creado en 1966 por Jean Le Boulch quien fuera un profesor de Educación Física y Doctor en Medicina francés con “la hipótesis de la educación no tenía como único objetivo la preparación de la vida social por la

adquisición de saberes y saber hacer, sino que, a través de estos aprendizajes era posible tener un desarrollo de la persona en pos de su autonomía en el marco de la vida social.” (Gallo, n/d, p.3). Su metodología se fundamenta en la consideración del espacio-tiempo, el esquema corporal, la disponibilidad corporal, equilibrio, lateralidad y acción motriz, llevando cada uno de estos aspectos al ámbito práctico. Este método concibe al movimiento como una dimensión de la conducta del hombre además de que considera al movimiento como una manifestación de la conducta del individuo como una totalidad, y es a través del método Psicocinético que se pretende educar motrizmente a los sujetos (niños y niñas) en todas las esferas de su personalidad, y es en este método que se señala la importancia que tiene el movimiento al contribuir a la “adquisición de otros aprendizajes, como lo son: la lectura, escritura y matemáticas” Aguayo (2013).

El método Psicocinético se encuentra dentro del enfoque de la escuela activa y considera que un niño (a) puede aprender a través de sus experiencias y establecer relaciones entre ellas.

Le Boulch divide su método en tres etapas:

- 1) Etapa del cuerpo vivido: va de los 0 meses a los 3 años, durante los primeros tres meses en la cual predomina el reflejo automático, y es a partir de entonces que comienza a sentir su cuerpo en relación a las circunstancias externas, al igual que experimentar el deseo de moverse. El comportamiento está mal controlado y obedece a impulsos primarios
- 2) Etapa del cuerpo percibido y organización del esquema corporal: Corresponde a las edades de los 3 a 7 años, se logra el desarrollo progresivo del esquema corporal. El uso del lenguaje va a permitir la representación mental de los cuerpos. Se logra una perfección de la motricidad global y se mejora la orientación del cuerpo en los espacios
- 3) Etapa del cuerpo operativo: Esta es etapa es una fusión de las dos anteriores, y abarca de los 7 a los 12 años, en ella surge la necesidad de adquirir la imagen del cuerpo en movimiento, se pasa a tener una imagen reproductora y anticipada del movimiento

En este caso la etapa del cuerpo percibido y organización del esquema corporal es a la que le daremos más importancia, como ya se mencionó con anterioridad va de los tres a los siete años, periodo en el que se encuentran los niños (as) cuando cursan el segundo y tercer año de preescolar. Son varios los aspectos que se van a procurar desarrollar en el niño (a), estos son:

- Desarrollo progresivo del esquema corporal: es la representación que cada individuo tiene de su propio cuerpo, ya sea que se encuentre en movimiento o en reposo y se alcanza su pleno desarrollo a los once o doce años. Y para alcanzarlo es necesario adquirir tres tipos de sensaciones, que son: “las interoceptivas (aquellas que están influenciadas por los impulsos y los instintos), exteroceptivas (se logran desarrollar por medio de la vista y el tacto) y las propioceptivas (los músculos, tendones y articulaciones son los implicados en este desarrollo). Estas percepciones se adquieren a través de las experiencias que con ayuda del adulto, el niño (a) logrará irse reconociendo como un ser autónomo” Loli y Silva (2006)
- Uso del lenguaje para permitir la representación de los cuerpos: a través de esta el niño (a) por medio de sus movimientos va a transmitir, ya sea de manera consciente o inconsciente, sus ideas, sensaciones y emociones, utilizando a su cuerpo como un instrumento para lograr esa transmisión
- Perfección de la motricidad global: son movimientos en conjunto que poco a poco ayudan al niño (a) a desarrollar un control sobre su cuerpo y sobre aquellos instrumentos que irá manipulando conforme los vaya utilizando
- Orientación del cuerpo en los espacios: es la habilidad natural que tenemos los seres humanos para mantener el cuerpo y la postura en relación a un espacio físico, a pesar de que nacemos con esta habilidad, es necesario ir desarrollándola para que más adelante también nos sea útil al momento de crear modelos mentales que serán necesarios para desarrollar actividades en las que se tengan diferentes variables de dimensión y dirección

Con estos cuatro aspectos se busca que el niño (a) logre alcanzar un desarrollo motriz pleno en esta fase dado que es en ella que se forman las bases con las

cuales el niño (a) ingresará al siguiente nivel educativo (primaria) en el cual va a adquirir el proceso de lecto-escritura y este necesita para poder alcanzarse que se cuente con determinadas habilidades cognitivas, sociales y afectivas que habrán sido desarrolladas al finalizar sus estudios en el nivel preescolar.

Según Castillo (2012, p. 12), “el método Psicocinético es a la vez un método de educación básica para el desarrollo de las capacidades fundamentales y un método para lograr una mejor adaptación del hombre al medio social”, siempre tratando de favorecer el desarrollo y lograr un ser capaz de ubicarse y actuar en un mundo que se encuentra en una constante transformación.

Otra característica del método psicocinético es que se inicia de lo sencillo y las actividades y ejercicios van aumentando el grado de dificultad, iniciando con movimientos muy sencillos de extensiones completas del cuerpo (vueltas sobre el mismo eje de los niños (as) hasta movimientos precisos con secciones específicas del cuerpo.

4.4 Modalidad del proceso educativo

Para el docente la elección de la forma de trabajo representa una oportunidad para la revisión, análisis y reflexión que contribuyen para orientar su intervención en el aula. Del mismo modo es una herramienta fundamental para impulsar un trabajo intencionado, organizando y sistemático que contribuya al logro de los aprendizajes esperados en los niños (as), definiendo los espacios físico, la selección de recursos didácticos (que en este caso será el X-Box 360 con Kinect), las estrategias de evaluación y los resultados.

En este caso de acuerdo a los contenidos, objetivos y metodología que se utilizará, se ha decidido la elaboración de una guía de uso para favorecer el uso del el videojuego que se utilizará es Kinect SportsSeasontwo, creado por Microsoft para la consola de videojuego X-Box 360 y el sensor Kinect, este videojuego con temática de deportes le permite al usuario poder jugar de forma individual o multijugador y es el jugador quien controlar el juego a través de gestos y de reconocimiento de voz sin la necesidad de cualquier dispositivo físico, es el

jugador quien controla el deporte mediante la imitación de cómo se juegan los deportes en la vida real sin el equipo que por lo general se asocia con ellos.



XBOX 360

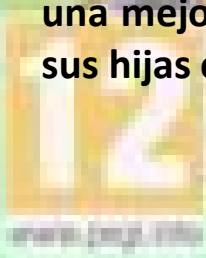
KINECT

Guía para el
uso
didáctico del
X-Box con
Kinect

Sports Season 2

Esta guía te ayudará a orientar el uso del videojuego con la finalidad de que al adquirirlo, además de una nueva forma de entretenimiento, también podrá contribuir a una mejora del desarrollo de la motricidad de sus hijas e hijos*

*El videojuego no es exclusivo para el uso de menores de edad



¿Qué es la motricidad infantil?

La motricidad infantil es el desarrollo de la inteligencia a partir del descubrimiento de la capacidad de generar movimientos, ya sean de secciones completas del cuerpo o de partes específicas, en el que no sólo se beneficia el desarrollo del movimiento, sino, también el de la sociabilidad y cognición.

- Las funciones motoras que son una serie de posturas y movimientos que están presentes desde el nacimiento, por ejemplo, postura determinada, realizar un desplazamiento o movimientos de secciones específicas del cuerpo, coordinación, ritmo, disociación, equilibrio y lateralidad, también dependen de la madurez y seguridad emocional por lo que no únicamente la motricidad se verá favorecida



una

- El videojuego cuenta con 6 deportes: futbol, skiing, baseball, dardos, golf y tenis. En cada uno de estos deportes el usuario realiza diversos movimientos, con los cuales irá desarrollando la motricidad y conforme se vaya aumentando de nivel de dificultad, también el desarrollo motriz irá en progreso



- Cada deporte favorece a uno o varios aspectos de la motricidad, ya sea fina o gruesa, en el caso del *futbol*, *baseball* y *tenis* se logra un mejor desarrollo de la coordinación mano-vista-pie, en el *skiing* se favorece el desarrollo de la coordinación vista-mano, en el caso



de los *dardos* la coordinación mano-vista así como los movimientos precisos de la mano son los que se ven más favorecidos y en el caso del *golf* la coordinación de vista-mano-brazo es la que tiene un mayor desarrollo



Una de las preguntas más frecuentes cuando se habla de videojuegos es, ¿Cuánto tiempo es recomendable que un niño interactúe con un videojuego?, y según un estudio elaborado por el psicólogo Douglas Gentile quien es experto en desarrollo y comportamiento, lo recomendable para que un niño (a) interactúe con un videojuego es de una a dos horas por día.

Otra ventaja de este videojuego es que los padres de familia pueden involucrarse directamente en el desarrollo de la motricidad de sus hijos (as) desde sus hogares mientras juegan con ello y valorar los avances que van logrando por medio de la tabla de records que tiene cada deporte y le asigna un lugar a cada jugador, mientras mejor lugar se tiene en la tabla significa que el jugador va mejorando sus habilidades y por lo tanto, mejorando el desarrollo de su motricidad.



Visita el siguiente link para conocer más sobre las opciones de deportes que puedes elegir

<https://youtu.be/062--lqgX2g>

¡Vamos a jugar!

⇕ Elije el juego que más les agrade a ti y a tus amigos y seleccionen una de las opciones de retos que presenta el deporte que seleccionaste.

Al finalizar; ¿Quién quedo en mejor posición en la tabla de clasificación?,
¿Qué parte les agrado más?



⇅ Otra opción que presenta este videojuego y el sensor Kinect es que se puede jugar en línea con algún amigo u otra persona. Seleccionen el juego que más sea de su agrado...

¿Qué te pareció interactuar con una persona que no se encuentra en el mismo lugar que tú?



¿Ya jugaste todas las opciones de deportes que vienen en el videojuego?

¿Con cuál de los deportes a tu parecer, realizaste un mayor movimiento de tus extremidades y resistencia?

¿Cuál fue el deporte que más te gusto?

¿Cuáles serían algunas de las ventajas que vez que te ofrece el videojuego y cuáles consideras como desventajas?

**ESPERAMOS QUE TE HAYAS DIVERTIDO Y SOBRE TODO IR
PROGRESANDO EN TUS MOVIMIENTOS CONFORME VAS AVANZANDO EN
EL JUEGO... ¡ÉXITO!**

CONCLUSIONES

La sociedad en la cual los niños (as) están creciendo es una sociedad individualista, en la que el bien común ha dejado de ser una prioridad y se responde únicamente a las necesidades del mercado y a la demanda laboral establecida por las empresas privadas.

Esto se comprueba cuando al revisar los planes de estudio vigentes se comprueba por el modelo educativo establecido es a base de competencias, es cierto que tanto la globalización y el neoliberalismo son procesos que no se pueden detener, más sin embargo, sí se pueden contra restar y tratar de que al menos en el campo educativo se tomen medidas para fomentar la preocupación y ocupación del bien común así como del pensamiento crítico.

Es por eso que en esta propuesta pedagógica se pretende llevar a cabo la formación de un ser humano integral el cual además de ocuparse por sí mismo también lo haga por el medio en el cual se desarrolla.

Para lograr que esto sea así, el papel del docente es fundamental ya que es él quien guiará a los alumnos (as) por ese camino, y por ese motivo, el docente debe de ser consciente de la responsabilidad y compromiso que tiene no sólo con sus alumnos (as) sino que también con la sociedad.

Sabemos que no es una tarea sencilla, pero se conoce el camino a seguir para lograr dicho objetivo.

Una de las principales formas de entretenimiento que actualmente tienen los niños (as) son los videojuegos, a través de ellos los niños (as) pueden vivir una “realidad virtual” ajena a su entorno e interactuar bajo un medio que ellos mismo controlan. El desarrollo de las nuevas tecnologías va en aumento y nada se puede hacer para frenarlo, a los que pertenecemos al grupo de migrantes digitales lo que nos queda por hacer es adaptarnos a ellas, y a los nativos digitales, darles la mejor utilidad posible y nunca perder el enfoque de que son herramientas que se encuentran bajo nuestro servicio.

El integrar las consolas y los videojuegos al campo educativo representó un reto, ya que es fácil que se pierda el enfoque educativo y quede únicamente como una forma más de entretenimiento, para evitar que esto ocurriera fue necesario trabajar con base a los planes y programas de estudio vigentes, además de las necesidades que los niños (as) requieren a esa edad, para ello se realizó un análisis de las consolas y los videojuegos disponibles en el mercado, llegando a la conclusión que es el X-Box 360 con Kinect y el videojuego Sports Season Two quienes aportaban más beneficios al desarrollo de la motricidad infantil durante el segundo y tercer año de preescolar. Esta consola y este videojuego permiten que los niños (as) realicen movimientos con cada una de las secciones de su cuerpo, con lo cual se fomenta el desarrollo de la motricidad en los niños (as) de preescolar.

Una de las dificultades que el uso de los videojuegos tiene es que no todas las escuelas ni todos los alumnos tendrán la posibilidad de poseer o tener a su disposición la consola de videojuego.

Darle un seguimiento a los niños (as) durante su siguiente etapa educativa (nivel primaria) sería lo más deseable para poder conocer los beneficios que a futuro tiene el uso de los videojuegos en los niños (as) ya que estos beneficios no únicamente son en la motricidad, sino, también a nivel social y emocional.

Actualmente el mundo de los videojuegos ha dejado de ser exclusivo en las consolas y se ha trasladado a los teléfonos móviles, los cuales tiene la capacidad de almacenar varios juegos dentro de ellos. El más novedoso actualmente es el conocido como Pockemón Go el cual provoco que miles de usuarios salieran de sus hogares a caminar o andar en bicicleta en busca de Pockemón's y reanudando la actividad física, si bien quizá el fenómeno sea momentáneo eso no le resta el gran poder que ha ejercido sobre sus usuarios.

Además de que recientemente se ha anunciado la salida a la venta de una nueva consola de X-Box, conocida como X-Box One S la cual además de ser más económica, también es más pequeña y con una capacidad de 2TB y poseer una

resolución mucho mayor y mejor en los videojuegos y seguir siendo compatible con el sensor Kinect, esto es un factor positivo, ya que además de tener una mejor consola, también es más económica, lo cual permitirá que una mayor cantidad de personas puedan adquirirla.

Existen diversas formas por medio de las cuales se puede llevar a cabo el desarrollo de la motricidad infantil, sin embargo, las empleadas en los centros educativos, específicamente en el caso del preescolar, estas se han modificado muy poco a pasar del paso de los años, lo cual se comprobó revisando el plan de estudio vigente y comparándolo planes anteriores, en los cuales no se incluye el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el desarrollo de la motricidad.

Si bien la motricidad infantil se seguirá desarrollando en el siguiente nivel educativo (primaria) es en el preescolar cuando se logra su mayor desarrollo y este afectara o beneficiara el desarrollo que el niño (a) alcance en el siguiente nivel.

La motricidad infantil es una pieza fundamental en el desarrollo de los niños (as), es por eso que en esta propuesta se busca desarrollar una forma en la que aplicando las nuevas tecnologías, en este caso el X-Box 360 con Kinect se vea favoreciendo el desarrollo de la motricidad como ya se ha mencionado, existen dos tipos de motricidad y el uso del videojuego favorece a ambos tipos, lo que a futuro también tendrá un aporte positivo en el desarrollo académico y personal.

Cuando se integra el X-Box 360 con Kinect al desarrollo de la motricidad, se rompe con la barrera espacio-tiempo, ya que deja de ser necesario que sus actividades se realicen dentro de los centros educativos, así mismo los padres de familia también pueden ser participes del desarrollo de sus hijos (as), ya que también es responsabilidad de los padres de familia cuidar que el uso de los videojuegos sea en el tiempo y forma adecuado para no perder la finalidad educativa, actualmente los videojuegos son más “reales” y siguen desarrollándose y con ello la aplicabilidad que se les puede dar en los procesos educativos.

Para la elaboración de esta propuesta pedagógica la elección del método fue un tanto complicada, ya que se debía de elegir un método que se ajustara lo mayormente posible a los objetivos de la propuesta, después de investigar y realizar comparaciones entre distintos métodos, se eligió el método Psicocinético y basándonos en este se desarrollaron los objetivos y la forma en la que se pretende alcanzarlos durante esta propuesta pedagógica se encuentran sustentados con base a la didáctica y metodología que facilite alcanzar un mejor desarrollo de la motricidad infantil usando el X-Box 360 con Kinect como herramienta didáctica.

Al finalizar esta propuesta didáctica se comprobó después de análisis pedagógico que la utilización del X-Box 360 con Kinect como herramienta didáctica para favorecer el desarrollo de la motricidad infantil en los niños de segundo y tercer año de preescolar sí es favorable, además de que ayuda a los niños (as) a integrar a sus vidas las nuevas tecnologías de una manera favorable en su educación.

Y para lograrlo se diseñó una guía de uso de la consola y videojuego para lograr los objetivos planteados, esta guía va dirigida tanto a padres como a niños, en la cual se establecen formas de juego y forma de hacer partícipe a la familia.

Será difícil que en todos los hogares o centros educativos se tenga acceso a una consola de videojuego, sin embargo las ventajas que se pueden alcanzar son muchas además de que desde pequeños se estará haciendo un acercamiento de los niños (as) a las nuevas tecnologías y los niños (as) quizá lo vean como un juego pero estarán obteniendo un gran beneficio y sabrán que las nuevas tecnologías fueron creadas para servirnos de herramientas tanto de aprendizaje como para nuestra vida diaria.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguayo, H.B. (2013). *Las prácticas escolares de los educadores físicos. La perspectiva comprensiva en la investigación educativa*. México: Díaz Santos.
- Alves de Mattos, L. (1990). *Compendio de la didáctica general*. Buenos Aires: Kopeluz.
- Anaya, E. M., *Motricidad*. Obtenida el 11 de Septiembre de 2014, de <http://www.sieteolmedo.com.mx/index.php/articulos/para-padres/motricidad11/285-desarrollo-motriz-en-el-nino-etapas-y-sugerencias-para-su-estimulacion>
- Bonal, X.; Tarabino-Castellani, A. y Verger, A. (Comp.) (2007). *Globalización y educación: textos fundamentales*. Madrid: Miño y Dávila.
- Castillo, L. (2012). *Actas del I Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas*. Madrid: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas.
- Castillo, L. (2012). *Actas del I Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas*. Madrid: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas.
- Díaz, A., B. (2009). *Pensar la didáctica*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Díaz, B.N. (1994). *Fantasía en movimiento* en Gross, K. México: Limusa.
- Eisenberg, R. W. (2003). CONSEJO MEXICANO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA A. C. [Versión electrónica]. Corporeidad, Movimiento y Educación Física (Tomo I). Obtenida el 23 de Octubre de 2014, http://www.comie.org.mx/doc/portal/publicaciones/ec2002/ec2002_v12_t1.pdf
- Facultat d'Informàtica de Barcelona (Universitat Politècnica de Catalunya). (n/d) *Realidad virtual*. Obtenida el 3 de Julio de 2016 de <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>
- Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía. (2010). *Los talleres en la educación infantil*. Obtenido el 18 de Marzo de 2016 de

<http://www.uco.es/docencia/grupos/aulaexpei/Docs/Revista%20digitalLos%20talleres.pdf>

Fromm, E. (1962). *Marx y su concepto del hombre*. México: FCE.

García, E., G. (1990). *Los modelos educativos, en torno a la vieja polémica escuela tradicional frente a escuela nueva*. Obtenido el 16 de Marzo de 2016 de

<https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/download/DIDA9191110025A/20286>

Gil, P., Contreras, O. y Gómez, I. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Revista Iberoamericana. Recuperada Febrero 11 del 2016 de <http://www.rieoei.org/rie47a04.htm>

Hurlock, E. (1988). *Desarrollo del niño*. México: McGraw- Hill. Importancia de la psicomotricidad en la etapa pre escolar. (2011). Consultado el 11 de Septiembre de 2014, <http://humo330.infoportales.com/categoria.asp?idcat=21>

Loli, G., Silva, Y. (2006). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad*. Lima: Bruno

McLuhan M.I y B.R. Powers (1993) *La Aldea Global*. (2 ed.) Barcelona: Gedisa.

Morin, E. (1999). “Enseñar la condición humana”, en: *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Francia: UNESCO, pp. 23-30.

Pasillas, M. (2009). Estructura y modo de ser de las teorías pedagógicas. En H. Fernández, O. Pelayo. S. Ubaldo (Coords) *Pedagogía y prácticas educativas*. (11-46) México: UPN.

Pentón, B. (2007), *La motricidad fina en la etapa infantil*. Obtenida el 11 de Octubre de 2014, de <http://www.portaldeportivo.cl/articulos/FD.0002.pdf>

Periódico EL UNIVERSAL. Terapia a base de “Videojuegos”. *Periódico El Universal*. Obtenida el 28 de Junio de 2016, de <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/ciencia-y-salud/ciencia/2015/09/6/terapia-base-de-videojuegos>

Ruíz, C. (2014). *Realidad virtual, el siguiente paso en los videojuegos*. Obtenida el 11 de Julio de 2016 de <http://www.forbes.com.mx/realidad-virtual-el-siguiente-paso-en-los-videojuegos/#gs.Fgk8=Ls>

Sánchez, P. y Rodríguez, J. *Globalización y educación: repercusiones del fenómeno en los estudiantes y alternativas frente al mismo*. Obtenida el 22 de Junio de 2016, de <http://rieoei.org/deloslectores/3871Sanchez.pdf>

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, (2011). Programa de estudio 2011- Guía para la educadora -Educación básica- Preescolar. México.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Plan de estudio 2011. Educación Básica. México.

Snyders, G. (1971). *Pedagogía progresista: educación tradicional y educación nueva*. Madrid: Marova.

Zapata, A.O. (1989), *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*. México: Pax.

ZygmuntBauman: Educación Líquida. Obtenida el 18 de Octubre de 2014, de <http://www.think1.tv/videoteca/es/index/0-46/zygmunt-bauman-educacion-liquida>