

Gestión y educación para el **MOVIMIENTO**



**“Prácticas Educativas en Contextos
Escolares y Extraescolares”**

**Lenin Tlamatini Barajas Pineda
Eduardo Gómez Gómez**
coordinadores

UNIVERSIDAD DE COLIMA

Gestión y Educación para el Movimiento

“Prácticas Educativas en Contextos
Escolares y Extraescolares”

enfoque académico

UNIVERSIDAD DE COLIMA

Dr. Christian Jorge Torres Ortiz Zermeño, Rector

Mtro. Joel Nino Jr., Secretario General

Mtra. Vianey Amezcuá Barajas, Coordinadora General de Comunicación Social

Mtra. Gloria Guillermina Araiza Torres, Directora General de Publicaciones

Gestión y Educación para el Movimiento

“Prácticas Educativas en Contextos
Escolares y Extraescolares”

Coordinadores

Lenin Tlamatini Barajas Pineda
Eduardo Gómez Gómez



UNIVERSIDAD DE COLIMA

© UNIVERSIDAD DE COLIMA, 2021
Avenida Universidad 333
Colima, Colima, México
Dirección General de Publicaciones
Teléfonos: (312) 31 61081 y 31 61000, ext. 35004
Correo electrónico: publicaciones@ucol.mx
<http://www.ucol.mx>

ISBN: 978-607-8814-05-3

Derechos reservados conforme a la ley
Impreso en México / *Printed in Mexico*

Proceso editorial certificado con normas Iso desde 2005
Dictaminación y edición registradas en el Sistema Editorial Electrónico PRED
Registro: LI-002-21
Recibido: Marzo de 2021
Publicado: Octubre de 2021

ÍNDICE

Prólogo	7
<i>Lenin Tlamatini Barajas Pineda</i>	
El videoblog: herramienta potencial para el proceso educativo	9
<i>Juan Carlos Meza Romero</i>	
La lectura y la formación de comunidades de aprendizaje: análisis del encuentro de niños y niñas lectores del Estado de Colima	23
<i>Mireya Sarahí Abarca Cedeño, María de Lourdes Covarrubias Venegas, Florencio Cortez Ochoa, Francisco Javier Gerardo Vergara y Emanuel Fuentes Abarca.</i>	
Responsabilidad social del deporte: caso Siloé Fútbol Club, Cali, 2019	39
<i>Martha C. Sandino Rodríguez, Martha E. Valencia Zuluaga y Daniel Carranza Bautista.</i>	
El juego simbólico como estímulo para el desarrollo de la creatividad. Aproximación a un método alternativo de iniciación y entrenamiento de gimnastas	59
<i>Liliana Márquez Orozco, Marisela Becerra Verduzco y María Fernanda Martínez Hernández.</i>	
Actividades extraescolares en jornadas escolares de los jóvenes de la comunidad de Suchitlán	73
<i>Julio Cesar Saldaña Ruelas, Luis Felipe Antonio Ascencio e Isela Guadalupe Ramos Carranza.</i>	

Uso y acceso a las tecnologías de la información y comunicación por alumnos de la maestría en educación física y deportes	81
<i>Juan Josué Morales Acosta, Felipe de Jesús Vázquez Recendez, Rafael Morales Gamboa, Pedro Reynaga Estrada y Vicente Teófilo Muñoz Fernández.</i>	
Fundamentos filosóficos para una educación física actual	95
<i>Héctor Manuel Icaza Campa</i>	

PRÓLOGO

En el marco del VI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Gerencia Deportiva (ALGEDE) y del VIII Encuentro Latinoamericano de Recreación celebrado en la Universidad de Colima los primeros días del mes de marzo del año 2019, fueron presentadas ponencias en sesiones de trabajos libres, sujetas a revisión por un comité científico quienes dictaminaron sobre la pertinencia, calidad y originalidad de las comunicaciones organizadas en atención a las siguientes líneas temáticas:

- Gestión y educación para el movimiento.
- Gestión y deporte.
- Miradas a la gestión de ocio y recreación.
- Ciencias aplicadas al deporte para el desarrollo social.

Una vez, presentadas las ponencias, se invitó a los autores a incorporar dichas comunicaciones a un formato de libro, siguiendo una serie de recomendaciones y ajustes generales en cuanto a la estructura del documento; Dicho proceso fue revisado y coordinado por un segundo comité dictaminador. Posteriormente, los productos que cumplieron con las recomendaciones y ajustes fueron enviados a revisión por pares, los cuales, tuvieron como prioridad dictaminar sobre el contenido, así como la estructura de forma de estilo.

Como producto del ejercicio anterior, surge este libro denominado: *"Prácticas educativas en contextos extraescolares"* de la línea temática Gestión y educación para el movimiento, correspondiente a una de las cuatro líneas temáticas del VI Congreso de ALGEDE y VIII Encuentro Latinoamericano de Recreación. Es un documento de utilidad, interés, originalidad informativa y pertinencia temporal, sujeto a procesos rigurosos de dictaminación y revisión por pares.

Está compuesto por siete capítulos, dos de ellos vinculados al conocimiento y uso de las tecnologías de la información como

recurso pedagógico (e-pedagogía), con temas como: *El videoblog: herramienta potencial para el proceso educativo y Uso y acceso a las tecnologías de la información y comunicación por alumnos de una maestría en educación física y deportes.*

Parte fundamental del desarrollo e innovación del conocimiento es el que se logra a partir de la vinculación de proyectos de investigación desde la educación superior con otros contextos, experiencias tales como las que se encuentran vertidas en este libro, permiten a los lectores identificar la gran cantidad de posibilidades a implementar de manera exitosa, como es el caso del capítulo denominado *La lectura y formación de comunidades de aprendizaje: análisis del encuentro de niños y niñas lectores del Estado de Colima*, en el que se analizaron las experiencias educativas de un encuentro de niños y niñas identificando, entre otras cosas, los hábitos y las estrategias que utilizan los escolares de educación básica así como las actividades que desarrollan fuera del entorno educativo, en un contexto más sociocultural, como lo manifiesta el capítulo *Actividades extraescolares en jornadas escolares de los jóvenes de la comunidad de Suchitlán.*

Desde el ámbito de la cultura física, se abordan temas interesantes como el deporte visto como potencial herramienta catalizadora en la sociedad como se reconoce en el capítulo *Responsabilidad social del deporte: caso Siloé fútbol club, cali, 2019*; así como el juego como alternativa para estimular la creatividad en jóvenes gimnastas, todo ello, con una fortaleza histórica filosófica con el capítulo denominado *fundamentos filosóficos para una educación física actual.*

Como es de señalar, el libro se encuentra integrado por diversas prácticas educativas que se han puesto de manifiesto en diversos contextos escolares y extraescolares, experiencias exitosas desde el mundo virtual con el uso de las tecnologías, pasando por la promoción y hábitos de lectura, identificación de actividades extraescolares, utilizando el deporte y el juego como herramienta potencial para el desarrollo del conocimiento, y finalizando con los fundamentos filosóficos básicos de una disciplina apasionante como lo es la educación física. Esperemos que este libro le sea de agrado y utilidad.

Lenin Tlamatini Barajas Pineda
Universidad de Colima

El Videoblog: herramienta potencial para el proceso educativo

Juan Carlos Meza Romero

Resumen

Las tecnologías de información y comunicación han cambiado radicalmente la forma en que los seres humanos se relacionan, socializan, se divierten, intercambian información y aprenden. Las innovaciones recientes en la web han permitido la generación de espacios donde los usuarios pueden interactuar y compartir ideas con diferentes personas.

Una de las herramientas más difundidas y utilizadas en la actualidad es el video, a través del cual se da conocer un punto de vista, se difunde una información y se entra en contacto con otras personas. El presente estudio muestra los resultados de la puesta en práctica de un videoblog relacionado con temas educativos y emergentes. El recurso se publicó a través de las redes sociales y resultó atractivo para estudiantes, egresados, profesores y público en general, quienes además de las clásicas reacciones (Me gusta, Me encanta, Me divierte) interactuaron a través de comentarios enriquecedores.

Como profesores podemos explorar el uso del video para motivar a los estudiantes en el análisis de un tema, sus potencialidades pueden hacer que el aprendizaje se construya y difunda aprovechando las herramientas digitales, tan a su alcance en estos tiempos.

Palabras clave: Innovación educativa; TIC; y videoblog.

1. Introducción

Actualmente los profesores de educación superior se encuentran en las aulas con una generación de jóvenes llamados nativos digitales, término divulgado por Marc Prensky en 2001 en su artículo “*Digital Natives, Digital Immigrants*”, para referirse a los “hablantes nativos” del lenguaje digital de las computadoras. Algunos se refieren a ellos como la generación N (por net, red en inglés) o la generación D (por Digital), sin embargo, Prensky, sugiere que la designación más útil es la de Nativos Digitales. Se trata de la primera generación que ha crecido con las nuevas tecnologías y han pasado su vida en la era digital entre computadoras, videojuegos, reproductores digitales de música y teléfonos inteligentes.

La también llamada generación *millennial* se ubica entre el siglo XX y principios del XXI, comprende a las personas nacidas entre 1980 y 2005 (Medina, 2016), cuyas edades versan entre los 41 y 16. Quienes están fuera de esos parámetros entran en lo que Prensky denomina inmigrantes digitales, “aquellos que no nacimos en el mundo digital pero que, en algún momento de nuestras vidas, nos fascinamos con y adoptamos muchos o la mayoría de los aspectos de la nueva tecnología” (2001, p.2).

Las aulas universitarias son un espacio donde existen estudiantes que de manera normal hacen uso de las herramientas tecnológicas a su alcance, las hacen parte de su vida cotidiana, las utilizan para compartir información, toman fotografías o video, se informan, se divierten e incluso se enamoran a través de ellas. Como lo señala Medina (2016) la mayoría de sus actos están mediados por una pantalla (ya no tradicional sino interactiva), prefieren ver cosas por internet, los medios electrónicos los han convertido en miembros de una cultura digital o cibercultura. Para Rivera (2011), el término de cibercultura hace referencia a “una cultura multimedia, una cultura que se vive no en un lugar físico sino en el ciberespacio, donde no existe el tiempo preciso para la actividad, ya que todo es instantáneo” (p. 8).

Este panorama ha sido posible por el crecimiento que ha tenido el acceso a las herramientas virtuales, en ese sentido la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares señala que de 2001 a 2017 se ha incrementado el número de hogares con equipamiento de TIC, tal es el caso de la

computadora que en 2001 apenas la tenía el 11.8% de los hogares mexicanos para en 2017 estar presente en el 45.4% (INEGI, 2017). La brecha entre los que tienen o no computadora es importante, pero aun así no se puede negar el avance en cuanto al acceso a este tipo de medios. Para 2017, se reportaron 71,340,853 usuarios de internet (64 millones más con respecto al año 2001), siendo el grupo de edad que va de los 25 a 34 años el que tiene mayor presencia. Dentro de las actividades que realizan los cibernetas se encuentran en mayor grado la obtención de información, la comunicación, el entretenimiento, el acceso a contenidos audiovisuales, el acceso a redes sociales y el apoyo a la educación y capacitación.

Por su parte, el 13º estudio sobre los hábitos de usuarios de internet en México, ubica a la mayor parte de los internautas mexicanos principalmente entre los 12 y 34 años. De acuerdo con el estudio, la principal actividad de los usuarios de internet son las redes sociales (83% de los encuestados lo señalaron), en un segundo lugar el envío y recepción de correos electrónicos (78%), posteriormente aparecen actividades tales como enviar y recibir mensajes instantáneos y llamadas (77%), búsqueda de información (74%), leer, ver o escuchar contenido relevante (58%) (Asociación de Internet e INFOTEC, 2018).

Atendiendo a que el alumnado de educación superior corresponde al grupo de edad que más accede a internet y que a su vez dentro de sus principales acciones se encuentra el uso de redes sociales y el acceso a contenidos audiovisuales es que surge el presente estudio – experimento que consistió en hacer videos con temas educativos y emergentes, emanados del quehacer docente y publicarlos a través de la red social Facebook y YouTube para motivar al diálogo e interacción tanto a estudiantes, como egresados y público en general.

1.1 Blogs y videoblogs

El término blog puede definirse como: “sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores” (RAE, 2014). Sus principales características radican en ser publicaciones periódicas, con contenido dinámico (en actualización y no secuencial), un formato ágil y funcional que, utilizando texto e hipertexto, desarrollan la interactividad.

Los sitios digitales para albergar blogs tienen en común la incorporación de una página principal, un espacio con datos del autor, sus publicaciones en orden cronológico, un listado de seguidores, además de un espacio de comentarios para cada publicación. La facilidad de uso y administración que proveen las plataformas digitales para albergar blogs, permiten que el no ser un experto en el área de la programación informática no sea una limitante, ya que cuentan con recursos prediseñados que hacen la tarea sencilla.

Con base en este tipo de herramientas, el blog se convirtió en un recurso factible para personas con necesidad de expresarse, de compartir opiniones, de mostrar lo que hacen en su vida profesional e incluso en su cotidianidad. Periodistas, artistas, polítólogos, educadores y gente común encontraron en los blogs el espacio apropiado para dar a conocer sus ideas.

De acuerdo con Rivera (2011), el primer blog se creó en enero de 1992, con la intención de difundir los avances tecnológicos que iba adquiriendo el internet. Posteriormente, se experimenta la transformación de la web, pasando de páginas estáticas, planas y textuales, donde sólo se consumía información, a interfaces multimedia, visualmente atractivas y que facilitan la interactividad de los usuarios. Esta nueva web 2.0, hizo posible que los blogs convencionales pudieran incorporar elementos de audio y video. En el año 2000 se sitúa la creación del primer videoblog (o blog) por Adam Kintras, llamado *The Journey* (Rivera, 2011), eran tiempos donde la velocidad de la red hacía difícil el acceso a videos, por lo general, era necesario descargarlos al ordenador para poder visualizarlos.

Con el desarrollo de las redes sociales, el videoblog se convirtió en una práctica comunicativa utilizada por gran cantidad de usuarios, dada su funcionalidad “cualquier persona con cámara digital y con servicio de internet puede crear y difundir o, más propiamente, ver el material y, potencialmente, recibir miles de visitas” (Karam, 2015, p. 58). El videoblog aparece como un recurso espontáneo, sin embargo, actualmente muchas personas lo usan como parte de su trabajo. Específicamente en el sector educativo, uso del blog textual ha crecido gradualmente, sin embargo, en el caso de los videoblogs son pocas las experiencias que se han documentado. Algunas de ellas se mencionan a continuación:

En 2013, Garay y Castaño relatan la intervención educativa que realizaron con estudiantes españoles mediante el uso del videoblog como herramienta para el aprendizaje de segundas lenguas. Su propuesta partió del convencimiento de que lo audiovisual es algo cercano a estas generaciones de alumnos, por lo que “con la introducción de imágenes en movimiento (vídeos) que reproducen situaciones de comunicación real o verosímil se contribuye a potenciar el conocimiento y el uso de todas las lenguas que conviven en un centro de enseñanza” (Garay y Castaño, 2013, p. 217).

Casero, Ortells y González (2014) exponen su experiencia en el diseño de un videoblog aplicado a los estudios del grado en periodismo en España. El ejercicio potenció la participación e implicación de los estudiantes, dinamizando cualitativamente el proceso de aprendizaje. Los autores concluyen que es necesario que desde las instituciones se apueste por fórmulas innovadoras que permitan aprovechar toda la potencialidad del entorno tecnológico para mejorar la formación del alumnado.

En el ámbito de la lengua y literatura, Blanch, Betancort y Martínez (2016) exploraron el uso de videoblogs para la alfabetización mediática, informacional y tecnológica de estudiantes españoles de secundaria. Su objetivo fue fomentar una competencia comunicativa integral en los nuevos entornos multimedia, a la vez de desarrollar una actitud crítica sobre el consumo de información tradicional y digital.

2. Metodología

Como parte de la actividad docente en la Facultad de Pedagogía de la Universidad de Colima, me di a la tarea de elaborar videos para generar un espacio interactivo y de diálogo con estudiantes, egresados y seguidores de mis redes. El resultado fueron 11 videos, que se distribuyeron en dos etapas a través de la red social Facebook y YouTube.

De acuerdo con Karam (2015), en la comunicación establecida a través de un videoblog entran en juego dos figuras: usuario-destinador y el usuario-destinatario. El primero requiere de una cámara web y algún sistema básico de edición de videos, en mi caso hice uso del Smartphone y la aplicación *iMovie*; por su parte, el usuario-destinatario, requiere tener acceso a cualquier sistema de reproducción digital de contenido audiovisual, en este caso fue a través de las redes sociales.

Los temas abordados en el videoblog fueron principalmente educativos, sumándole algunos otros emergentes (democracia, cambio climático y valores) que de alguna manera entran en relación con el primero. Me basé en textos que han sido significativos para mi desde estudiante, así como a lo largo de mis 11 años de profesor.

Los escenarios de la grabación fueron principalmente mi cubículo, así como algunos espacios abiertos de la Facultad de Pedagogía. En algunos, promoví la participación dando premios (libros principalmente), mediante un sorteo entre las personas que participaban. La interacción realmente se desarrolló en la red social Facebook, ya que ahí directamente los usuarios podían ver el video y hacer sus comentarios o generar reacciones: caso contrario en YouTube donde para hacerlo debían ligarse a su cuenta. De cualquier manera, los videos de las dos temporadas están en ambas plataformas, en mi perfil de Facebook “Meza JC” y en el canal de YouTube “Juan Carlos Meza” (jcmeza18@gmail.com).

3. Resultados

La primera temporada del videoblog se publicó del 26 de enero al 30 de febrero de 2018, fueron seis videos, de los cuales tres directamente estaban vinculados con el ámbito educativo, el resto eran temas del área del desarrollo humano, pero que desde el discurso se fueron vinculando con la educación. La cantidad de reacciones totales (incluidos Me gusta, Me encanta y Me divierte) fue de 429, mientras que los comentarios fueron 92. Estos últimos, fueron en aumento, principalmente destacando los videos 4, 5 y 6, motivado en parte porque se realizó una dinámica en la que cada comentario contaba para participar en un sorteo por un premio. El video más corto duró 5:21, mientras que el más largo fue de 8:45, sumando en total 41 minutos con 52 segundos por los seis videos (ver tabla 1).

Ahora bien, para el análisis del desarrollo del videoblog se consideraron únicamente los comentarios emitidos por los participantes, descartándose las reacciones, ya que esto no implicaba necesariamente haber visto el video, pudo haber sido una visualización parcial y la emisión de una reacción, sin necesariamente adentrarse en el contenido.

Tabla 1.
Concentrado de Primera Temporada del Videoblog.

No.	F	D	Tema	Texto Base y Autor	R	Comentarios*		
						A	E	P
1	26/01/2018	5:22	La escuela como un espacio para convivir	¿Por qué tengo que ir a la escuela? Cartas a Tobías (Harmut Von Hentig).	88	1	5	2
2	02/02/2018	5:21	La gratitud	Mi perro Terry (Catón)	61	0	2	0
3	09/02/2018	7:23	Ser maestro	Carta a un maestro (Pablo Latapí)	36	0	3	1
4	16/02/2018	7:06	Universidad: el reclamo y la utopía	Voces y otros escritos cartapacianos (Carlos O. Torres)	124	7	15	0
5	23/02/2018	7:55	Potenciar las virtudes	El efecto Simeone. La motivación como estrategia (Diego P. Simeone).	46	5	4	2
6	30/02/2018	8:45	Alcanzar nuestros sueños	El cosechador de estrellas (José Hernández Moreno).	74	4	9	2
Total		41:52			429	17	38	7

* A: Alumnos; E: Egresados; P: Profesores; y C: Contactos. F: Fecha de publicación. D: Duración. R: Reacciones.

Elaboración propia.

De tal forma, centrándonos en los comentarios, la mayoría (38) fueron emitidos por egresados de la Facultad de Pedagogía, muchos de ellos, pude encontrarlos como estudiantes en las aulas y algunos otros, los conocí en actividades extra áulicas; en un segundo lugar, con 30 comentarios aparecen contactos personales de mi red social (familiares, amigos y conocidos); el tercer puesto es para estudiantes de la Facultad de Pedagogía (17); y por último hay un pequeño grupo de profesores de diferentes niveles educativos que también participaron (7). Los comentarios realizados se ubicaron en las siguientes categorías: a) saludos y felicitaciones; b) aportaciones sobre el tema y c) interés en el texto base.

3.1 Saludos y felicitaciones

En este rubro se encuentran aquellas personas que les pareció que el videoblog era una buena estrategia para compartir contenido de relevancia:

Especificamente los egresados recordaron elementos que revisamos en clase, y expresaron su agrado por el recurso utilizado: “Que padre maestro, al verlo se vienen a mi mente las clases que nos impartió, estaré al pendiente de la siguiente emisión” (egresada, videoblog 1); “Me sentí como en la Facultad por un momento y fue algo muy nostálgico, gracias maestro sigue conservando esa frescura y humanismo que le caracterizó siempre” (egresado, videoblog 4); “Me da gusto que pueda compartir con el resto de la sociedad lo que nos enseña dentro del aula, así tendrá más alcance su entusiasmo y pasión por la educación” (egresada, videoblog 6).

3.2 Aportaciones sobre el tema

En esta categoría se ubican aportaciones centradas en el tema en turno:

Los comentarios destacan como los usuarios se identificaron con el contenido, tal es el caso del tema del videoblog 3 “Ser Maestro”, donde la única profesora que comentó señaló que: “para los maestros son más las satisfacciones que te dejan los alumnos y la alegría de transmitir todo el aprendizaje y experiencia” (profesora, videoblog 3).

En videoblog 4 que abordó el tema de la razón de ser de la universidad, hizo reflexionar al auditorio en la importancia de que los estudiantes universitarios cuenten con una formación que vaya más allá de elementos conceptuales y procedimentales, fomentando en ellos “buenas prácticas sociales y el respeto a los demás, el buen manejo del conocimiento para que sea trascendental” (contacto, videoblog 4); “el mundo está cansado de que los más ‘educa-dos’ sean los que más abusan, que los que más saben, más perjudiquen” (contacto, videoblog 4); “si todo aquello que aprendemos lo empleamos para dañar a otros más desfavorecidos, es mucho mejor quedarnos ignorantes (contacto, videoblog 4).

El videoblog 5 abordó el tema de “potenciar las virtudes” y detonó comentarios tales como: “me parece que todos tenemos virtudes, hay que saber encontrarlas y como dice creer en nosotros, que sí podemos” (alumna, videoblog 5); “un profesor tiene una gran influencia sobre sus alumnos y, definitivamente, los marcas. La parte mental y emocional en el alumno, sin duda, es fundamental” (profesor, videoblog 5).

El video 6, buscó ser un mensaje de motivación, para ello recurrió a un ejemplo de éxito como lo es José Hernández Moreno, astronauta estadounidense de origen mexicano que después de muchos intentos logró ingresar a la NASA. Los comentarios emitidos expresaron la motivación que emergen de conocer este tipo de experiencias de vida: “Hay algo que me gustó mucho de la lectura que hizo de José Hernández Moreno y es que nos impulsa a perseguir nuestros sueños y luchar con nuestros propios miedos, ya que dice él que debemos creer en nosotros mismos (egresada, videoblog 6); “sin duda, un texto motivante que podemos aplicar en cualquier aspecto de nuestra vida: ‘Tener bien definido nuestro objetivo’ y en ese sentido, como dice el Mtro. Carlos Olmos (un profesor filósofo de la nuestra Facultad de Pedagogía): ‘Camina en dirección de lo que amas’” (profesor, videoblog 6).

3.3 Interés en el texto base

En este rubro se ubicaron aquellos comentarios donde se demuestra el interés por acudir al texto base del video: “Ahora ya quiero ese libro. Usted me fomentó el gusto por leer a Freire y ahora

igual que usted pienso como él" (egresada, video 1); "¡bellísima reflexión! y el libro interesante, creo que a mi hija le encantará, gracias por la recomendación" (contacto, videoblog 2).

La segunda temporada del videoblog se publicó del 25 de mayo al 22 de junio de 2018, se integró por cinco videos, tres con contenido referido a la educación y dos más de temas emergentes. La cantidad de reacciones totales fue de 189, mientras que los comentarios fueron 24. Comparado con la temporada 1, la tendencia fue a la baja, 240 reacciones y 68 comentarios menos. Los videos 1 y 2 incluyeron un premio para motivar la participación (aun con ello el aumento no fue significativo). El video más corto duró 4:28, mientras que el más largo fue de 12:05, sumando en total 36 minutos con 2 segundos por los cinco videos (ver Tabla 2).

El análisis de la segunda temporada fue realizado bajo las mismas condiciones que en la primera. Sin embargo, los comentarios emitidos sólo se agruparon en las dos primeras categorías, la tercera "Interés en el texto base" no fue retomada por los participantes. El grupo que más participación tuvo fue el de estudiantes (10), seguido por los contactos de mis redes sociales (7), después aparecen los profesores (5) y finalmente los egresados (2) quienes habían sido el grupo con mayor participación en la temporada 1.

Tabla 2.
Concentrado de Segunda Temporada del Videoblog.

No	F	D	Tema	Texto base y autor	R	Comentarios*		
						A	E	P
1	25/05/2018	12:04	Encuentro de Estudiantes de Pedagogía y Ciencias de la Educación	Entrevista con el Dr. Benito Guillén (organizador del Encuentro de Estudiantes).	103	7	0	2
2	01/06/2018	6:08	El diálogo en el proceso educativo.	Transformando la práctica docente (Fierro, Fortoul y Rosas).	10	0	1	0
3	08/06/2018	4:28	La democracia	La educación para una sociedad democrática (Fernando Savater).	26	3	0	2
4	15/06/2018	6:26	El cambio climático	El cambio climático una realidad (Isabel Ripa).	30	0	1	0
5	22/06/2018	6:58	El alumno de la sociedad del conocimiento	Pedagogía de la tierra (Moacir Gadotti).	20	0	0	1
Total		36:02			189	10	2	7

*A: Alumnos; E: Egresados; P: Profesores; y C: Contactos. F: Fecha. D: Duración.

Elaboración propia.

3.4 Saludos y felicitaciones

En este ámbito destacó el video 1, donde se publicó una entrevista con el Dr. Benito Guillén, organizador del Encuentro Nacional de Estudiantes de Pedagogía y Ciencias de la Educación (ENEPCE), evento al que muchos estudiantes y ahora egresados de la Facultad de Pedagogía han asistido: “gracias por la información que nos da sobre el ENEPCE, he asistido tres veces y hasta ahora sé cómo es que surgió esa gran idea de año con año darnos un espacio a los estudiantes para enriquecernos con temas de la educación. ¡Gracias! (egresada, videoblog 1). Este video fue muy popular por su contenido, a pesar de ser el más largo de la temporada.

3.5 Aportaciones sobre el tema

En el videoblog 2 se habló del diálogo, tema del que emergieron comentarios sugerentes: “Es muy interesante y cierto lo que cita del texto; algo tan “natural” como es el dialogar ¡vaya que nos acerca cada día al conocimiento!. Dentro de algunas prácticas en nivel bachillerato se nota más la ‘confrontación’, desde mi experiencia, ya que como bien lo menciona los alumnos ya tienen un conocimiento previo de ciertas o muchas cosas y es deber del docente el aclarar, estructurar y formar las ideas en conjunto, para tener una experiencia amena” (contacto, videoblog 2). Este comentario fue interesante, ya que quien lo hizo trabaja en el ámbito administrativo del nivel medio superior y no ejerce la docencia.

El tema de la democracia también dio mucho de que hablar: “así como la escuela forma personas intelectuales debe ser formadora de personas que sean democráticas y que tengan un gran sentido crítico, porque así podrán valorar que es lo que puede ayudar a cambiar su país y sin duda alguna a mejorar la educación” (alumno, videoblog 3); “considero importante educar con democracia y desarrollarla de manera correcta en nuestros estudiantes, en cualquier nivel educativo, en lugar de dejar la responsabilidad sólo a la asignatura de formación cívica y ética” (profesor, videoblog 3); “¡La participación de todos en todo! No solamente en la política, en la escuela o instancias formales, sino también este tema es apropiado en las familias, grupos de amigos y hasta para sí mismo, siendo

sensatos en cada decisión que tomamos; una persona democrática tiene al centro el bien común" (alumna, videoblog 3).

En el videoblog 5 se abordó el tema del alumno en la sociedad del conocimiento, destacando la participación de un profesor que retomó el contenido desde su propio contexto: "en efecto los que estamos en educación básica tenemos que aplicar mucho de lo que comentas, la organización y la disciplina son cuestiones diárias a las que tenemos que atender y principalmente la parte de la creación de ciudadanos que tengan todas las características deseables" (profesor, videoblog 5).

3. Conclusiones

Es claro que actualmente las herramientas multimedia de la web generan un impacto relevante en los usuarios principalmente en los nativos e inmigrantes digitales, que cada vez cuentan con más dispositivos para acceder a ellas. Específicamente el videoblog ha permitido que personas comunes tengan un espacio para compartir información, llegar a múltiples públicos y convertirse en estrellas de la web.

En mi caso, la intención no fue hacerme popular, sino constatar que hay otras vías factibles para llegar a los estudiantes y de paso también conectar con egresados y personas que se interesen en los temas. Considero que los usos potenciales del videoblog son muchos y es mi deseo seguir explorando este campo mediante ejercicios similares. Resultado de este estudio surgen las siguientes recomendaciones que debo incorporar para la mejora de productos futuros:

- Mientras más corto sea el video hay más posibilidades de que las personas lo vean.
- Los escenarios de grabación deben ir cambiando para generar un ambiente distinto.
- Incluir imágenes y clips de video dentro del video principal.
- Motivar a los estudiantes a que sugieran los temas a tratar en el videoblog.
- Realizar un estudio que permita conocer la opinión de los participantes del videoblog.

Por último, quisiera hacer notar que, si bien este tipo de acciones parten de la individualidad, paulatinamente crecerá el interés y cada vez más profesores entrarán en esta dinámica de generar recursos innovadores acordes los intereses de los estudiantes.

Referencias

- 3Asociación de Internet.mx e INFOTEC (2018). 13º Estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México. México: Estadística Digital. Disponible en https://www.infotec.mx/work/models/infotec/Resource/1012/6/images/Estudio_Habitos_Usuarios_2017.pdf
- Blanch, M., Betancort, S., y Martínez, M. (2016). El Videoblog en el Aula de Lengua y Literatura de Secundaria. Una Propuesta Práctica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14 (3), 33-49.
- Casero, A., Ortells, S., y González, S. (2014). Innovación educativa en el marco del EEEs: el uso del videoblog como herramienta formativa en Periodismo. *RIESED: Revista Internacional de Estudios sobre Sistemas Educativos*, 2 (3), 59-74.
- Garay, U., y Castaño, C. (2013). El videoblog como herramienta clave para un aprendizaje de lenguas basado en el respeto al factor afectivo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. (43), 213-227.
- INEGI (2017). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2017. Disponible en <http://www.beta.inegi.org.mx/programas/dutih/2017/>
- Karam, T. (2015). Entrada discursiva al estudio de los videoblogs. Entre el desparpajo y el imperio de la doxa. *Estudios del discurso*, 1 (1), 56-72.
- Medina, C. (2016). Los millennials su forma de vida y el streaming. *Gestión y estrategia*, (50), 121-137.
- Prensky, M. (2001). "Digital natives, digital immigrants", *On the Horizon*, MCB University Press, 9 (5).
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23.aed.). Consultado el 16 de noviembre del 2020. Disponible en <https://dle.rae.es/?id=5hLUKlO>
- Rivera, E. (2011). Videoblogging, ¿Una nueva forma de difusión de cultura? *Razón y Palabra*, 16 (77).

La lectura y la formación de comunidades de aprendizaje: análisis del encuentro de niñas y niños lectores del Estado Colima

Mireya Sarahí Abarca Cedeño, Ma. de Lourdes Covarrubias Venegas,
Florencio Cortez Ochoa, Emanuel Fuentes Abarca
y Francisco Javier Gerardo Vergara

Resumen

La lectura es una importante fuente de aprendizaje, ya que nos permite acercarnos al conocimiento mientras mejoramos nuestras destrezas, habilidades comunicativas y desarrollo de nuestra capacidad de análisis. De acuerdo con la Encuesta Nacional de Lectura 2015, en México existen bajos niveles respecto al hábito de la lectura, por lo cual es indispensable fortalecer la experiencia lectora en las personas.

Por lo anterior, se realizó un análisis del “Encuentro de Niñas y Niños Lectores”, organizado, en el 2016, por segundo año en el Estado de Colima, y así conocer cuáles son las estrategias de lectura que utilizan los participantes; de igual manera, se evaluó el evento como herramienta para el fomento a la lectura, la formación de hábitos lectores y de espacios para la participación comunitaria.

Se realizó un análisis de una experiencia educativa, utilizando un instrumento de cinco reactivos de opción múltiple y 11 de respuesta abierta. El cuestionario indagó dos grandes áreas: el perfil lector y la valoración de la experiencia en el Encuentro, evaluando las diversas actividades realizadas. El instrumento fue aplicado a 80 de los participantes, complementándose con el método

de la observación. Se realizó un análisis descriptivo y otro de contenido de los registros realizados.

Algunos de los resultados obtenidos de la investigación indican que el 54% de los niños encuestados leen libros en físico, contra un 16% que lee libros electrónicos. Respecto al tiempo que le dedican a la lectura al día, el 32% lo hace más de una hora, seguido de un 30% que lee de 16 a 30 minutos, esto indica que el 62% de los niños leen más de 15 minutos. La persona que más influye en la construcción de hábitos lectores es la mamá, en segundo lugar, los maestros y en tercer lugar el papá. El 92% de los niños que acudieron al evento respondieron que sí recomendarían el Encuentro a sus amigos, ya que reúne lectores, permite intercambiar experiencias e intereses por la lectura.

Con el análisis de los resultados podemos concluir que es importante fomentar hábitos lectores desde casa; de igual forma, se requiere que los docentes se involucren más en la creación de espacios lectores y el fomento del hábito, para lo cual es, indispensable la creación de comunidades de aprendizaje.

Palabras clave: Formación de lectores, hábitos lectores, comunidades de aprendizaje.

1. Introducción

1.1 *¿Para qué leer?*

Según la Encuesta Nacional de Lectura 2015, coordinada por el anterior Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), y que fue respondida por 5839 participantes de entre 12 y 56 años o más, con diferentes niveles educativos y socioculturales, ver televisión es la principal actividad recreativa de la población, reportando que más de la mitad de los encuestados realiza esta práctica como una forma de entretenimiento. Leer libros fue mencionada por un 21%, ocupando la quinta posición, por debajo de la práctica de algún deporte, de reuniones con amigos o familiares o escuchar música/radio. Leer revistas u otros materiales de lectura fue reportado apenas por cerca de un 6%.

Este tipo de reportes nos muestran que la lectura recreativa está lejos de ser una práctica prioritaria en nuestra población, con-

firmándose con las respuestas de los participantes ante la interrogante sobre qué tanto les gustaba leer, en el que sólo el 13.3% afirma que mucho, concentrándose la mayor parte de la población (66.9%) en los niveles que van de “no me gusta leer” a “ni mucho, ni poco”.

De acuerdo con la encuesta, en México se leen en promedio 5.3 libros al año, considerando la suma de libros leídos por necesidad y por gusto; de ellos sólo 3.5 libros son leídos por gusto. Alrededor de un 30% de la población lee cuatro libros o más al año, mientras que un porcentaje similar no leyó un solo libro.

¿Por qué es tan importante fomentar el hábito lector?

Como afirman Benda, Ianantuoni y De Lamas (2006), la lectura es un proceso de interacción entre el pensamiento y el lenguaje; el lector necesita reconocer las letras, las palabras, las frases. Sin embargo, cuando se lee no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto; es posible, incluso, que se comprenda de manera equivocada. Como habilidad intelectual, comprender implica captar los significados que otros han transmitido mediante sonidos, imágenes, colores y movimientos.

Además, de acuerdo con Garrido (2004):

Más que el cine o la televisión, ninguna otra forma de contar historias y examinar todo tipo de situaciones, ideas y personajes nos permite profundizar en la naturaleza humana, y nos permite sentir como propios los movimientos interiores de sus personajes como la literatura (p. 89).

López Tirado (2013) sostiene que el acto de leer está relacionado con una gran cantidad de actividades cotidianas, por lo que debería ser valorado como una experiencia placentera y formativa. La lectura permite acercarse al conocimiento y obtener información para comprender el entorno. De igual manera, facilita la comunicación a distancia, la comprensión de instrucciones, el acercamiento con la historia, las tradiciones, las costumbres y otras culturas. Como afirma Paredes (2015) “saber leer y escribir es y será fundamental. Lo será todo el tiempo que la cultura humana tenga como fundamento la palabra, escrita y hablada” (p. 56).

Con lo anterior, podemos reconocer en la lectura una herramienta indispensable para interactuar en el mundo exterior e in-

terior. La lectura es además un mediador con otros, con sus pensamientos y sus lenguajes. Es por ello que en el presente documento se describe y analiza la experiencia de un encuentro entre lectores; un evento en el que un grupo de pequeños lectores convoca a otros para dialogar acerca de sus lecturas, intercambiando experiencias, recomendando nuevos autores, disfrutando talleres y haciendo del libro y sus personajes una experiencia colectiva.

1.2 Leamos juntos.

La lectura no es sólo un fenómeno de relevancia académica, sino para la vida; se liga a procesos necesarios para todas las áreas del conocimiento, como es la comprensión y la escritura; además, estimula la imaginación, el placer por la palabra, la comunicación y, en definitiva, el libro se vuelve una excelente compañía, que divierte, confronta, cuestiona, sorprende y enseña.

Es clara la aportación de la lectura al desarrollo y al proceso de aprendizaje. De acuerdo con Felipe Garrido (2014):

La formación de lectores debería ser la mayor de las preocupaciones del Estado respecto a los libros, la educación y la política cultural. La lectura –en papel y en las pantallas- es en nuestro mundo el principal medio de aprendizaje, de experiencia y de formación (pp. 99-100).

Así, estimular la lectura se vuelve una tarea prioritaria. La promoción de la lectura puede considerarse como una estrategia para propiciar la participación comunitaria y la formación de comunidades de aprendizaje, un modelo educativo basado en los principios y prácticas de inclusión, igualdad y diálogo, el cual tiene como objetivos la transformación social y educativa.

La promoción a la lectura consiste en propiciar a través de una red de acciones estructuradas, por un tiempo determinado, el interés de la lectura en distintos formatos para agudizar en el lector su sensibilidad artística, capacidad crítica, participación y creatividad ante los textos (Bellorín, 2006).

Son muchas las formas en las que podemos promover la lectura. Algunas de las más utilizadas son las ferias del libro, los clubes o círculos de lectura o las presentaciones de libros por par-

te de los autores. Sin embargo, en la actualidad, se empiezan a explorar nuevas formas con apoyo de la tecnología, como son los “booktubers”, una especie de “críticos literarios” que aprovechan las redes y espacios virtuales para compartir videos en los que reseñan o analizan la trama de un libro. En la misma virtualidad se han diseñado foros de discusión respecto a los textos o se intercambian opiniones sobre novedades editoriales.

Todas estas formas, las “clásicas” y las actuales, son sin duda herramientas útiles para el encuentro de lectores o el acercamiento de los libros a nuevos curiosos buscadores de historias. Lo importante es ofrecer opciones, contagiando a otros del gusto y el disfrute lector, pues, de acuerdo con Felipe Garrido (2004):

La lectura y la escritura más que enseñarse se heredan, se contagian. Por eso son cruciales la experiencia, la imaginación, los conocimientos y la creatividad de los maestros. Por eso, es tan importante que los docentes, bibliotecarios, promotores y padres de familia sean ellos mismos lectores capaces de escribir (p. 61).

Con lo anterior se aprecia además la relevancia del contacto con el otro; pues es en estos encuentros y en esta cercanía donde la experiencia de compartir y descubrir tiene lugar. Formar comunidades de lectores es una forma de contagiar, de convertir el acto lector en una experiencia colectiva, una comunidad de aprendizaje. Cuando se tiene la oportunidad de interactuar e intercambiar opiniones se favorece no sólo el intercambio colectivo, sino el reconocimiento de ideas propias, el desarrollo de argumentos y la valoración de la opinión del otro.

Goikoetxea y Martínez (2015) encontraron que la lectura compartida, con el acompañamiento de un adulto, favorece el desarrollo del lenguaje oral y el conocimiento de los textos escritos, lo que probablemente facilite el aprendizaje de la lectura, la comprensión lectora y, como consecuencia, el rendimiento académico y la práctica de la lectura por placer. Por ello la importancia de generar grupos de acompañamiento para el fomento a la lectura, comunidades que leen.

Las comunidades de aprendizaje son proyectos de transformación social y cultural de un centro educativo y de su entorno, basados en el aprendizaje dialógico, con la finalidad de vincular a toda la comunidad al proceso educativo en espacios concretos, incluyendo el aula de clases (Ferrada y Flecha, 2008). Las comunidades de aprendizaje se caracterizan por atender las particularidades de cada contexto social, cultural y político; entienden la educación como el conjunto de prácticas sociales que permiten promover el desarrollo y la socialización de sus miembros, concibiéndola como una responsabilidad que compete a la sociedad en su conjunto, apartándose así de la idea exclusiva de educación formal y escolar (Coll, Bustos y Engel, 2008). Es decir, una comunidad de aprendizaje no se limita a un edificio escolar o a una institución educativa formal. Es una vivencia del colectivo, creada para crecer y aprender juntos.

El término comunidades de aprendizaje se utiliza para describir el fenómeno de los grupos (comunidades) de individuos que aprenden juntos. Los grupos con un propósito compartido se comprometen en interacciones de aprendizaje que no sólo benefician a los individuos, sino también a la comunidad global (Molina, 2005).

De esta manera, considerando la relevancia de la lectura y buscando una experiencia colectiva de aprendizaje, se propuso el Encuentro de Niñas y Niños Lectores. En el presente documento se analiza la experiencia y el perfil de los lectores asistentes, enfatizando la relevancia de este tipo de estrategias para el fomento de hábitos lectores, subrayando la relevancia de la creación de comunidades de aprendizaje.

2. Método

2.1 *Queríamos leer juntos y así lo hicimos.*

El Encuentro de Niñas y Niños Lectores ha sido organizado en dos ocasiones en el Estado de Colima, México. Surge como una propuesta para convocar y reunir a pequeños lectores.

Figura 1. Flayer del Encuentro de Niñas y Niños Lectores.



La inquietud inicial surgió con Emanuel, un pequeño lector de 11 años interesado en compartir sus gustos y sus ideas en torno a la lectura. Emanuel es miembro de una comunidad de aprendizaje llamada "Charangay", que realiza diversas actividades educativas, como un programa de radio, lecturas dramatizadas, obras de teatro, actividades de divulgación de la ciencia, y, desde hace dos años, organizadora del Encuentro de Niñas y Niños Lectores. Con el propósito de documentar la experiencia y conocer un poco más a los participantes del Encuentro, se realizó el presente estudio, en la ciudad de Colima, México.

Se aplicó un instrumento de cinco reactivos de opción múltiple y once de respuesta abierta. El cuestionario indaga dos grandes áreas: el perfil lector y la valoración de la experiencia en el Encuentro, evaluando las diversas actividades realizadas. Se contó con la participación de 80 niños, asistentes al Segundo Encuentro de Niñas y Niños Lectores, alumnos de quinto de primaria a tercero de secundaria. El cuestionario fue aplicado al finalizar las actividades del Encuentro. Se realizó un análisis de categorías de las respuestas dadas en los reactivos de opinión y un análisis estadístico descriptivo de los reactivos de opción múltiple.

El Encuentro de Niñas y Niños Lectores es una actividad que se efectúa en un día, sin embargo, tiene varias actividades previas. A continuación, se hace una descripción general:

Aproximadamente ocho meses antes del evento empieza la organización. Se convoca al comité, integrado por los niños del grupo Charangay, alrededor de doce pequeños de 6 a 15 años, quienes, en compañía de las mamás, los papás y un grupo de docentes de apoyo, trabajan el concepto del evento, respecto a la temática principal, los libros a revisar y las actividades a desarrollar; se deciden la sede, el día, los horarios, talleres y actividades a seguir. También se hacen las gestiones necesarias, pues se cuenta con el apoyo de voluntarios, patrocinadores y apoyos adicionales. En los eventos cumplidos hasta el momento se ha contado con la participación de la Secretaría de Cultura de Colima, la Asociación Civil Fomento Cultural de Colima y el colectivo Charangay.

Figura 2. Comité infantil de organización del Encuentro de Niñas y Niños Lectores.



Tres meses antes del evento se dan a conocer tres convocatorias: una, para inscribirse y participar en el Encuentro; otra para participar en un concurso de cuento, y la tercera para un concurso de artes plásticas. Los concursos se premian en la clausura del evento. La inscripción al evento se hace vía correo electrónico o por redes sociales, siendo además el medio por el cual se promueve el proyecto. La convocatoria está dirigida a lectores, pues el Encuentro tiene como fin ser un espacio para el diálogo y la formación de una comunidad con un interés común: la lectura.

Durante el evento se llevan a cabo presentaciones de libros por parte de los niños participantes; talleres sobre diversos libros, con apoyo de adultos que fungen como facilitadores; diálogos con escritores invitados; presentaciones artísticas de niños, como intervenciones musicales y obras de teatro; intercambio de libros; comida en comunidad; exposición y venta de libros y, principalmente, un diálogo de intercambio de ideas, experiencias, gustos e inquietudes lectoras.

El evento es gratuito para los participantes, y en cada año se ha contado con la participación de cerca de cien niños lectores, de diferentes escuelas del nivel primaria y secundaria.

En el día del Encuentro se cuenta con la participación de un colectivo de adultos, integrado por mamás, papás y docentes, quienes acompañan a los menores en la experiencia de organizar el evento, siendo ellos los principales integrantes del comité organizador, para que con ello desarrollen sus habilidades para la gestión.

En seguida se describen, de manera general, los principales resultados recuperados durante el segundo encuentro.

3. Resultados y conclusiones

3.1 Nos reunimos a leer y nos encontramos.

En primer lugar, se recuperaron las opiniones y reflexiones de los participantes sobre el hábito y sus gustos por la lectura pues, por requisito, para asistir al evento deben ser lectores. Posteriormente se recupera la valoración del evento y las recomendaciones para su mejora.

Figura 3. Encuentro de Niñas y Niños Lectores.



Con relación al formato en el que prefieren leer, el 54 % de los niños lectores prefieren leer libros (cuento o novela) en físico; un 15% prefieren historietas y comics. Un porcentaje muy bajo de los niños lectores muestra interés en interactuar con la lectura a través del internet. Estos resultados coinciden con lo encontrado en la Encuesta Nacional de Lectura, la cual reporta que las personas prefieren leer libros en físico.

Al preguntar a los participantes por qué leen, el 47% lo hace para entretenerte y un 41% porque les gusta; el 6% leen por otras cosas (para desarrollar su imaginación y para mejorar su nivel de lectura); solo el 4% lee para acreditar exámenes y el 2% de los niños lectores lo hace para informarse. Este dato muestra la relevancia de la lectura recreativa para estos lectores, Al respecto, Felipe Garrido (2004) nos dice que:

Cuando buscamos libros para leer con niños –o adultos- y ayudarlos a que se hagan lectores lo que menos debe preocuparnos es si les enseña algo. La función de estos libros no es enseñar nada en especial, sino ser tan absorbentes, fascinantes, reveladores, emocionantes, impactantes, ágiles y divertidos que los niños –y los adultos- se enamoren de la lectura (p. 92).

Así, podemos confirmar que estos lectores disfrutan en realidad del encuentro con el libro. Respecto al lugar favorito para leer, más de la mitad de los niños lectores prefiere leer en su cuarto; el 17% considera la recamara como su lugar favorito; el parqué y el jardín es el lugar favorito para leer de un 11% de los niños lectores y sólo el 8% de los lectores acude a la biblioteca. Con esto se observa que existe la necesidad de acercar a los niños a la biblioteca, pues es el espacio en el que se pueden encontrar con nuevas lecturas, teniendo acceso al libro de una manera gratuita.

Figura 4. Taller del Encuentro de Niñas y Niños Lectores.



Al indagar sobre el tiempo dedicado a la lectura, el 30% de los niños dedican siete días a la lectura, seguido por un 25% que lee sólo tres días. El 12 % de los niños lectores acostumbra leer cinco días por semana, solo el 5% dedica un día a la lectura; con estos resultados podemos visualizar que un gran porcentaje de los niños lectores tienen el hábito de leer todos los días de la semana. Alrededor de un 60% dedica más de media hora al día para leer.

Para los niños asistentes al evento, el principal motivador para leer es su mamá, seguida por la categoría de “otros”, donde se encuentran como principales promotores de la lectura la abuela, amigos, hermanos, novio, lectores, tía y ellos mismos. En tercer lugar, con un 18%, se encuentran los maestros, haciéndose evidente la necesidad de fortalecer la figura del docente como promotor de la lectura.

Con relación al gusto por los géneros o temáticas, el 23% de los niños y niñas lectores prefieren leer libros e historias de suspen-

so; un 18% le gusta leer ciencia ficción, el 13% lee novelas. En cuarto lugar, de preferencia, existe un empate entre comics y leyendas. Al 9 % de los lectores le gusta leer de todo tipo de lecturas, un 6% lee romance. En séptimo lugar también se encuentra un empate del 5% en los lectores que leen géneros infantiles y cuentos.

En relación con la experiencia vivida en el Encuentro, el 92% de los niños asistentes expresan que sí recomendarían el evento a sus amigos, pues les pareció divertido; además permite que se reúnan los lectores. Consideran que es un buen recurso para fomentar la lectura. Sólo el 8% dice que no recomendaría este evento, ya que a sus amigos no les gusta leer.

Al 40% de los niños lectores les gustaría que en el próximo encuentro se implementen más talleres; un 25% solicita que se anexe al programa una película, el 12% pide que se realicen juegos en grupo, el 10% indica que le gustaría que se inviten más autores, un 8% solicita que se integren debates y, por último, el 5% comenta que le gustaría que se rifaran libros.

3.2 Sigamos leyendo... juntos.

En conclusión, los resultados permiten ver que la madre es la figura principal en los hábitos de lectura de los niños, por lo que tenemos que revalorar su papel en la formación de lectores. Aunque el Encuentro es un espacio para los menores, quizá algunas de las experiencias podrían realizarse con el acompañamiento de las familias, o bien, desarrollar propuestas que pudieran compartirse a través de revistas, páginas electrónicas o incluso información enviada por correo, para que las familias pudieran dar continuidad a los procesos de acompañamiento.

Desde casa se pueden formar ambientes favorecedores para la lectura, pero es importante que sea una prioridad en la agenda de actividades familiares. Y no es sólo acercar a los niños a los libros, sino acompañar la experiencia con reflexiones, diálogos, intercambios y experiencias comunes, que coloquen a la lectura en un puesto relevante de las actividades cotidianas, convirtiéndola en un instrumento para estimular el desarrollo infantil y, principalmente, acercar a las familias en un encuentro a través de las historias.

Finalmente, por supuesto, se recomienda favorecer encuentros entre lectores, pues con ello se fomenta la lectura, la formación de comunidades de aprendizaje, el sentido de pertenencia a colectivos y el gusto por el intercambio de ideas en torno a la lectura. Los encuentros y el gusto de ser parte no sólo favorecen el sentido de pertenencia, sino que permite desarrollar una identidad con características que hacen que los individuos sientan orgullo y, al formar parte, se desarrolleen vínculos, redes de apoyo y de colaboración.

Figura 5. Asistentes al Encuentro de Niñas y Niños Lectores.



Referencias

- Bellorín, B. (2006). *Comunidades lectoras*. México: CONACULTA.
- Benda, A., Ianantuoni, E. y De Lamas, G. (2006). *Lectura, corazón del aprendizaje*. Bonum.
- Coll, C., Bustos, A. y Engel, A. (2008). Las comunidades virtuales de aprendizaje. En C. Coll y C. Monereo (Eds.). *Psicología de la educación virtual* (pp. 299-320). Madrid: Morata.
- Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (2015). Encuesta Nacional de Lectura 2015. México: CONACULTA.
- Ferrada, D. y Flecha, R. (2008). El modelo dialógico de la pedagogía: un aporte desde las experiencias de comunidades de aprendizaje. *Estudios Pedagógicos*, 34 (1), 41-61. Disponible en https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052008000100003
- Garrido, F. (2014). *El buen lector se hace, no nace*. México: Paidós.
- Garrido, F. (2004). *Para leerte mejor*. México: Paidós.
- Goikoetxea, I. y Martínez, P. (2015). Los beneficios de la lectura compartida de libros: breve revisión. *Educación XXI*, 18(1), 303-324. Consultado el 18 de noviembre del 2020. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/706/70632585013.pdf>
- López, T. (2013). Importancia de fomentar el hábito de la lectura en la construcción de una sociedad sustentable. *Revista Legislativa de Estudios Sociales y de Opinión Pública*, 6(11), 211-225. Consultado el 17 de noviembre del 2020. Disponible en [http://www5.diputados.gob.mx/index.php/camara/Centros-de-Estudio/CESOP/Estudios-e-Investigaciones/Revista-Legislativa-del-CESOP/\(offset\)/10](http://www5.diputados.gob.mx/index.php/camara/Centros-de-Estudio/CESOP/Estudios-e-Investigaciones/Revista-Legislativa-del-CESOP/(offset)/10)
- Paredes, J. (2015). La escuela y el desafío del hábito de la lectura. *Razón y Palabra*, 89 (marzo-mayo), 1-77. Consultado el 05 de noviembre del 2020. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199536848025.pdf>
- Molina, R. (2005). Creación y desarrollo de una comunidad de aprendizaje: hacia la mejora educativa. *Revista de educación*, 337, 236-250. Consultado el 13 de julio del 2020. Disponible en http://www.revistae-ducacion.educacion.es/re337/re337_12.pdf

Responsabilidad social del deporte: caso Siloé Fútbol Club, Cali, 2019

Martha C. Sandino Rodríguez, Martha E. Valencia Zuluaga
y Daniel Carranza Bautista.

Resumen

Esta investigación toma como base que la práctica de una actividad física y deportiva ayuda a los jóvenes a tener mejores comportamientos y responsabilidad personal y social, teniendo en cuenta que la motivación es parte fundamental; el caso de estudio fue en el Club Deportivo Siloé FC, ubicado en una zona de alta vulnerabilidad, presentando alto índice de homicidios, fronteras invisibles, bandas delincuenciales, tráfico de sustancias alucinógenos, entre otros, en Santiago de Cali, Colombia, bajo el modelo teórico de Hellison (1995, 2003b), complementado por Escartí, Pascual y Gutiérrez (2005) quienes Indican que se requiere de la orientación y el enfoque de los profesionales involucrados en el desarrollo de la práctica deportiva-educativa. Para identificar las habilidades y valores personales y sociales se acudió a la sistematización de experiencias comunitarias, como medio que facilita su comprensión, mirando las experiencias como procesos históricos, procesos complejos en los que intervienen actores, en este caso los jugadores de fútbol de la categoría juvenil, las madres de los jugadores y el entrenador deportivo. Dentro de los principales conclusiones, el Club Deportivo Siloé FC contribuye con su entorno, como una estrategia de invención social a través del fútbol en razón de brindar formación no solo en lo técnico y táctico del fútbol, sino también en la consolidación de valores como el autocontrol, el respeto, autonomía, lide-

razgo, pertenencia a un grupo, la mejora personal, obtenidos con el esfuerzo y la persistencia generando comportamientos responsables, que han sido transferidos a la vida cotidiana de sus jugadores y promoviendo la responsabilidad personal y social.

Palabras clave: Responsabilidad personal y social, actividad física, deporte, jóvenes vulnerables.

1. Introducción

El deporte ha sido considerado como un eslabón importante en el desarrollo social y objeto de estudio para el establecimiento de políticas públicas, con el pronunciamiento de importantes organismos internacionales como la Organización de Naciones Unidas (ONU), la Organización Mundial de la Salud (OMS) y Comité Olímpico Internacional (COI), entre otros.

Dentro de las principales declaraciones referente a la importancia del deporte, a través de la UNICEF (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2003) en el documento Deporte para el desarrollo y la paz, hacia el cumplimiento de los objetivos de desarrollo del milenio. Según dice las Naciones Unidas, el deporte constituye una herramienta invaluable y rentable para avanzar hacia el logro de los propósitos contemplados como el desarrollo humano sostenible, el desarrollo económico, la paz, los derechos humanos, las comunicaciones, las alianzas y la lucha contra el SIDA.

En el 2010 la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2010) publicó “recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud”, un documento orientado a la prevención de las enfermedades no transmisibles (ENT) a través de la práctica de una actividad física. En él recomienda a sus Estados miembros desarrollar planes de acción y políticas nacionales para incrementar los niveles de actividad física.

Asimismo, en la 14^a Conferencia Mundial de Deporte para Todos, celebrada en Pekín (China) en 2011 y organizada por el Comité Olímpico Internacional (COI, 2011), se hizo un llamado a la acción para que las organizaciones deportivas y de otro tipo, los gobiernos y entidades de la comunidad centren sus esfuerzos en la promoción del Deporte para todos y aumenten la participación de

todos los sectores de la sociedad en el deporte y la actividad física, dado que se reconocen sus beneficios sociales en salud.

Por otro lado, el deporte como espacio social, se ha ocupado de llevar a cabo buenas prácticas de Responsabilidad Social Corporativa (RSC). Veamos el caso del Comité Olímpico Internacional, una de las primeras organizaciones en asumir compromiso social a través de la Carta Olímpica, que promueve el deporte como un medio para sembrar la paz y tener tolerancia cero a todo tipo de discriminación y dopaje, estimulando el principio de igualdad entre hombres y mujeres. También propone una actitud responsable ante los problemas del medio ambiente.

El presidente del Comité Olímpico Internacional Thomas Bach dijo sobre los objetivos generales del COI, cuyos cimientos son la sostenibilidad, credibilidad y juventud, expuestos en la Agenda 2020, que se requieren cambios para cumplir con las expectativas de los stakeholders:

...ellos quieren saber más acerca de la responsabilidad de los Juegos Olímpicos y todas nuestras acciones; quieren saber acerca de nuestra gobernanza y nuestras finanzas; quieren saber cómo estamos viviendo nuestros valores y nuestra responsabilidad social. Este mundo moderno exige más transparencia, más participación y más altos estándares de integridad. Este mundo moderno da menos por hecho, no tiene lugar para complacencias y cuestiona, inclusive, a aquellos con la más alta reputación... (Comité Olímpico Internacional, 2014, p. 7).

Para Misener, McGillvray, McPherson y Legg (2015), los Juegos Paralímpicos son el máximo exponente de un intento de equidad. De igual manera Belousov (2016) opina que este tipo de eventos son poderosos vehículos para enseñar tolerancia a la gente joven, ya que brinda un mejor entendimiento del potencial de las personas con impedimentos o discapacidades.

La Responsabilidad Social Deportiva (RSD) fomenta la adopción de valores y buenas prácticas de responsabilidad social para generar inclusión: trabajo en equipo, el cuidado de la salud y del ambiente, el compromiso con el desarrollo humano y comunitario (Kitchner, 2008).

Por otro lado, la Responsabilidad Social (RS), en el campo del deporte, se refiere al fomento, promoción y sobre todo adopción de buenas prácticas de RS. Se reconoce el deporte como un elemento clave para generar inclusión, relaciones sociales, trabajo en equipo, autocuidado, preservación del medio ambiente y desarrollo humano, entre otros.

Galindo Fernández (citado por Sánchez, 2017), el deporte se caracteriza por su capacidad de generar interacciones con otras esferas sociales, económicas y culturales, a las cuales condiciona y llega a modificar. Se considera una herramienta o una estrategia de intervención para promover en los practicantes la responsabilidad personal y social (Belando et ál., 2012).

Se han realizado varios estudios donde han examinado la importancia de la responsabilidad en los jóvenes, en contextos violentos con el ánimo de erradicar dichas conductas, a través del modelo de responsabilidad personal y social (TPSR), que emplea la actividad física – deportiva para fomentar el desarrollo integral. Para ello, se desarrollan estrategias cognitivas-sociales y psico-afectivas que les ayuden asumir responsabilidades sobre su vida y afrontar las consecuencias de sus acciones (Escartí, Pascual y Gutiérrez, 2013; Smith, 2003 citado por Belando et al., 2012).

Autores como Escartí et al. (2006); Ruiz, (2006) citado por Belando et al., (2012) han demostrado que la intervención a través de programas de actividad física – deportiva, con el tiempo promueve la responsabilidad personal y social, fomentando en los jóvenes valores como el respeto, el autocontrol, el esfuerzo, la mejora personal, la autonomía y el liderazgo, obtenidos con el esfuerzo y la persistencia.

Complementando lo anterior, Escartí, Pascual y Gutiérrez (2005) citados por García (2009), manifiestan que si bien el deporte y la actividad física han sido considerados como un excelente medio de transmisión de valores sociales, morales y culturales, suele pensarse de manera errónea que con solo su práctica todos esos valores educativos son asumidos por los practicantes. Indican que se requiere de la orientación y el enfoque de los profesionales involucrados en el desarrollo de la práctica deportiva-educativa (como los profesores y entrenadores) que los adopten en el contexto de

la actividad física, así como la disposición de los padres, madres y entorno familiar cercano.

De acuerdo a lo anterior, en Colombia existen antecedentes que evidencia como el deporte ha cobrado importancia en los temas expuestos, comenzando por su carta magna:

La Constitución Política de la República de Colombia (1991) reconoce el derecho de todas las personas a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre: "el Estado fomentará estas actividades e inspeccionara las organizaciones deportivas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas" (Colombia, 1991, art. 52, p.15).

Para garantizar la práctica y desarrollo del deporte la Ley 181 de 1995 creó el Sistema Nacional del Deporte y reconoció a Coldeportes como su ente rector y, en consecuencia, como el responsable de su dirección, planeación, coordinación y articulación. Esta ley concibe la educación extraescolar como aquella:

(...) que utiliza el tiempo libre, la recreación y el deporte como instrumentos fundamentales para la formación integral de la niñez y de los jóvenes y para la transformación del mundo juvenil con el propósito de que este incorpore sus ideas, valores y su propio dinamismo interno al proceso de desarrollo de la Nación. Esta educación complementa la brindada por la familia y la escuela y se realiza por medio de organizaciones, asociaciones o movimientos para la niñez o de la juventud e instituciones sin ánimo de lucro que tengan como objetivo prestar el servicio a las nuevas generaciones. (Colombia, 1995, art. 5, p.3)

En Colombia, lo último sobre política pública nacional para el desarrollo del deporte, la recreación, la actividad física y el aprovechamiento del tiempo libre hacia un territorio de paz 2018, establece en su línea estratégica número 1: fomentar e incentivar el deporte, la recreación, la actividad física y el aprovechamiento del tiempo libre y, promover espacios de paz y convivencia como herramienta de transformación, inclusión y equidad social en el marco del posconflicto a todos los colombianos. Además, generar formación integral con enfoque diferencial hacia las comunidades.

Como ejemplo colombiano, en el 2006 en Altos de Cazucá, Cundinamarca, surgió una idea que buscaba, a través del fútbol callejero, sacar a los niños y niñas de problemas sociales, como la participación en pandillas y grupos armados y el embarazo a temprana edad. La idea evolucionó y se formalizó con la constitución de la Fundación Tiempos de Juego. Hoy cuenta con 700 niños y jóvenes (Fundación Tiempos de Juego, 2006).

En 2013, en la comuna 18 de Cali, Colombia, a partir del fútbol femenino, la I.U. Escuela Nacional del Deporte, el Club Deportivo Manchester y la Fundación *ColombiaCare* – ONG, se unieron en torno a un propósito de contribuir con su responsabilidad social, a partir de procesos y dinámicas que influyan en la prevención de embarazos no planeados en adolescentes en sectores vulnerables. En este caso se evidenció que la práctica de fútbol contribuye a la disminución de embarazos en las adolescentes, debido a que aporta en las jóvenes disciplina, respeto hacia las normas, formación de valores, respeto de sí y del otro, responsabilidad y autoestima (Sandino et al., 2015).

Igualmente, un ejemplo chileno donde se ve reflejado el deporte como estrategia de intervención social en el panorama de Latinoamérica:

El deporte como responsabilidad social, especialmente en los jóvenes, es posible. Muestra de ello es Chigol, programa chileno que utiliza el fútbol callejero como herramienta para promover procesos de desarrollo personal y social, liderazgo, identidad, autonomía y resolución de conflictos. Chigol promueve la educación para la paz a través de la recuperación de valores como la convivencia pacífica y democrática y el respeto a la persona y a las reglas establecidas por el grupo. El proyecto apunta a la formación de líderes bajo la premisa mediadores forman mediadores, la inclusión de género, la valoración de la diversidad y la participación, así como a la educación ciudadana (ONG Gente Viva, 2013).

La Institución Universitaria Escuela Nacional del Deporte (END), como parte de su política institucional de investigación y proyección social, atendiendo los lineamientos legales y compromiso con la sociedad, interactúa con las comunidades, promueve la reflexión continua sobre problemáticas del entorno, fortalece mecanismos de intervención social y participa en la construcción de soluciones perti-

nentes que validen su quehacer institucional. Con base en este compromiso se vincula con el proyecto del Club Deportivo Siloé Fútbol FC, ubicado en el barrio Siloé de la Comuna 20 de Santiago de Cali.

La población caleña se caracteriza por ser una población joven. Es en un 50% menor de 29 años, con altas posibilidades y demandas de prácticas deportivas, recreativas y de actividad física. De esta población un 25% corresponden a niños y jóvenes en edad escolar de 5 a 19 años con demandas de educación física, recreación y deporte no sólo en los entornos académicos sino extracurriculares. En cuanto a la estratificación socioeconómica el 21% de la población pertenecen al estrato más bajo, 32% al bajo, 31% medio-bajo, 7% medio, 7% medio-alto y sólo el 2% de la población está ubicada en el estrato alto, datos que aportan significativamente en el análisis de las condiciones de acceso al deporte y a la recreación en términos de calidad, y cobertura necesaria para satisfacer una población con mínimas posibilidades de ingreso (DANE, 2015). La comuna 20, al suroccidente de la ciudad de Santiago de Cali (Colombia), abarca la zona de ladera del cerro de Cristo Rey. Esta comuna cubre el 2% de la población de la ciudad, conformada por ocho barrios y tres urbanizaciones y/o sectores.

Tabla 1. Barrios y urbanizaciones Comuna 20
en Santiago de Cali

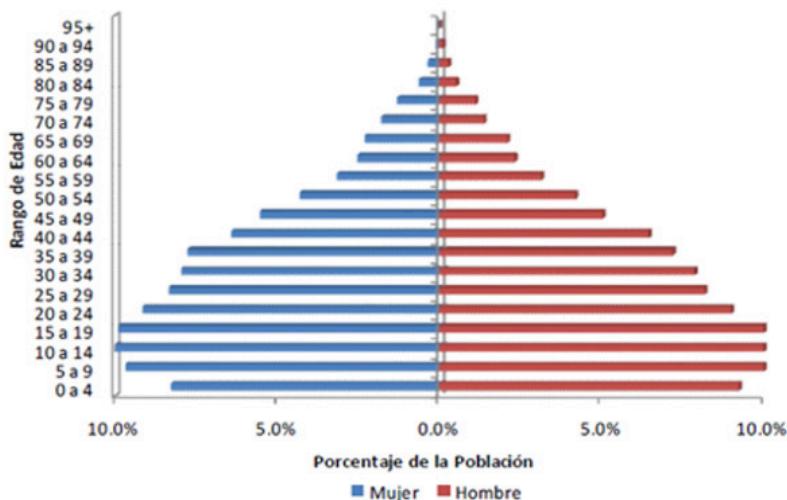
BARRIO	ESTRATO
El Cortijo	2
Belisario Caicedo	3
Siloé	1
Lleras Camargo	1
Belén	1
Brisas de Mayo	1
Tierra Blanca	1
Pueblo Joven	1
Cementerio - Carabineros	-
Venezuela – Urbanización Cañaveralejo	1
Parcelación Mónaco – La Sultana	5

Fuente: Departamento Administrativo de Planeación Municipal.

El sector de Siloé está ubicado en la comuna 20 de Cali (Colombia), es una de las zonas más vulnerables de la ciudad, pues presenta alto índice de homicidios, fronteras invisibles, bandas delincuenciales, tráfico de sustancias alucinógenas, entre otros (Plan de Desarrollo Cali 2008 – 2011). La comuna 20 tiene una cobertura del 60% en los servicios de acueducto, de 58% en los de alcantarillado, del 56% en energía, del 4% en gas natural y del 72% en los servicios de aseo (Alcaldía de Santiago de Cali, 2008).

El 83% de la población pertenece al estrato 1, el 14% al estrato 2 y el resto (3%) al estrato 3. En cuanto a la mayor poblacional se identifica que está concentrada en los rangos de edad de 10 a 14 y de 15 a 19 años.

Gráfico 1. Pirámide poblacional de la comuna 20



Fuente: (DANE, 2015).

En cuanto a los principales riesgos que amenazan la seguridad ciudadana y la convivencia de sus habitantes, según la Secretaría de Gobierno, Seguridad y Convivencia, en el año 2017 ocurrieron 123 homicidios. Las principales causas están asociadas a pandillas (61 casos) y venganza (22 casos), esto corresponde a 50%

y 18% respectivamente. Los grupos de edades más afectados son de 15-17 años (17 casos), de 18-24 años (50 casos) y de 30-34 años (19 casos). El barrio Siloé se ubica entre los primeros 20 barrios de la ciudad con el mayor número de homicidios (45 casos).

El Club Deportivo Siloé Fútbol FC objeto de este estudio, ubicado en la comuna 20, surge formalmente en el año 2013 como una estrategia de intervención social para recuperar a jóvenes del barrio que han estado vinculado con flagelos sociales como adicciones, pandillas, entre otros. Su fundador y representante legal Jorge Enríquez Gaviria, nativo de la zona, da apertura al club con el fin de contribuir con la formación integral de los jóvenes del barrio, en razón a la alta vulnerabilidad y riesgos. Está registrado oficialmente ante la Secretaría Municipal del Deporte y la Recreación y ante la Liga de Fútbol del Valle del Cauca. Inicia con las categorías gorrión, pre juvenil, juvenil, primera C, con una participación 7 a 8 jugadores por cada una de ellas. Actualmente cuenta con dos categorías: Juvenil con 22 jóvenes de 16 a 19 años de edad y Primera C con 18 deportistas de 19 a 22 años. La mayoría viven en el barrio Siloé, con procedencia de otras regiones del país.

El club no les cobra a los deportistas su inscripción ni su mensualidad. Ha conseguido apoyo de dos organizaciones como J.J. y Viveros Rey para la dotación de los guayos y uniformes de los jóvenes. Cuando hay partidos debe ser financiado a través de las diferentes personas y jugadores que contribuyen para pagar el árbitro y la cancha.

Objetivo del estudio: determinar la contribución del deporte en la generación de Responsabilidad Social: Caso Club Deportivo Siloé Fútbol, Cali – 2019, para la categoría juvenil, en razón que es la población de mayor riesgo en el barrio.

2. Metodología

El presente estudio busca interpretar y comprender los motivos de la acción humana, mediante procesos libres, no estructurados sino sistematizados a los que se les ha denominado “procesos cualitativos” (Navas Ortíz, 2009), dando origen a diversos enfoques hermenéuticos.

La hermenéutica es una técnica, un arte y una filosofía de los procesos cualitativos, que tiene como característica propia interpretar y comprender, para develar los motivos del actuar humano. En este caso comprender cómo han sido influidos los jugadores a través de la formación a partir del deporte de la categoría juvenil del Club Deportivo Siloé Fútbol FC en la apropiación de valores personales y sociales.

Dentro de las definiciones se recurre a la sistematización: como recuperación de saber; como forma de organizar experiencias y poderlas comunicar; como proceso de teorización; como evaluación de las prácticas sociales y como perfección de las propias prácticas. La sistematización surge como un proceso colectivo en el que se reconstruye una determinada práctica social con el ánimo de interpretarla en sus diferentes dimensiones y posibilita su reestructuración futura (Carvajal, 2004).

Este estudio recoge las definiciones anteriores, pues se quiere partir de la experiencia y construir un saber que pueda ser replicado en otras comunas, que sirva de modelo teórico a nivel académico y como instrumento para evaluar esa práctica como una estrategia de intervención social, que se pueda ir perfeccionando con el tiempo y la práctica. Todo esto a la luz de un análisis crítico y la reflexión, que acceda a construir conocimiento y cambio de las prácticas sociales, mejorándolas y transformándolas.

Se trata de una investigación aplicada que se desarrolló bajo un enfoque no experimental debido a que no se manipularon variables, el objeto de estudio se observó tal como sucede en su ámbito natural para después ser analizado.

Los sujetos de investigación fueron los jugadores de la categoría juvenil del Club Deportivo Siloé FC.

La técnica utilizada fue la entrevista, tiene un lugar en la sociedad contemporánea, a través de ella se pueden presentar hechos y situaciones que van más allá de su propia experiencia y formar parte de la memoria colectiva (Arfuch, 1995). Las categorías de análisis que se manejaron fueron: responsabilidad social y responsabilidad personal.

Para lo anterior, se realizó la caracterización socio-demográfica de los jugadores que conforma la categoría juvenil. Posterior-

mente se identifican las habilidades y valores personales y sociales adquiridos por los jugadores a partir de la práctica del fútbol y la orientación de su entrenador.

Para la caracterización socio-demográfica de los jugadores de la categoría juvenil, la recopilación de cada uno de los integrantes se realizó por medio de una ficha de inscripción al momento de vincularse al club.

Para identificar las responsabilidades sociales y personales se acude a la sistematización de experiencias comunitarias, como medio que facilita su comprensión, mirando las experiencias como procesos históricos, procesos complejos en los que intervienen actores, que se realizan en un contexto económico – social determinado del cual forma parte el barrio Siloé.

3. Resultados

Para interpretar y comprender las acciones de responsabilidad social asumidas por el Club Deportivo Siloé FC se inició con la caracterización de los jugadores de la categoría juvenil. Posteriormente se identificaron las habilidades y valores personales y sociales desarrolladas por los jugadores a partir de la práctica deportiva y la orientación de su entrenador - gerente.

a. Caracterización socio-demográfica de los jugadores de la categoría juvenil

El 59% (13 de 22) de los jugadores son de 18 años, 18% (4) son de 16 años, 14% (3) son de 17 años y 9% (2) son de 19 años de edad. El 64% de los jugadores ya han culminados sus estudios de secundaria (14), el 23% están cursando secundaria (5), 9% están adelantando un curso no formal (2) y el 4% no siguió estudiando (1). El 50% (11) viven con papá, mamá y hermanos, 36% (8) viven con mamá y hermanos y 14% (3) viven con los abuelos. En cuanto a su procedencia, el 59% (13) son de otra región y 41% (9) son de Cali.

3.1 Acciones de intervención en la práctica de fútbol

Algunos aspectos importantes que han permitido promover las acciones de responsabilidad social por parte del club:

- Entrenos de lunes a viernes de 7:30 am a 10:30 am totalmente gratis.
- Los primeros quince minutos de cada entrenamiento son dedicados por el entrenador a fomentar los valores, las buenas relaciones y formar buenos ciudadanos.
- Dos veces a la semana, durante una hora, cuentan con un profesor espiritual que los orienta para alejarse de las adicciones y de la delincuencia en general.
- Los sábados y domingos hay partidos donde juegan solamente los que durante la semana mostraron esfuerzo, disciplina, respeto, técnica y buen comportamiento consigo mismo y con los demás.
- Existe un guía espiritual todos los días para atender a los jugadores que se encuentren en situaciones de riesgos.
- Se apoya a los jugadores con almuerzos si no tienen alimentación o para el transporte, de ser necesario.
- El papel del entrenador es fundamental en la formación integral de los jugadores, estableciendo un vínculo familiar con cada uno de ellos.

3.2 Entrevista a los jugadores

Se hicieron entrevistas en grupo, con seis jóvenes con más de dos años en el club y mayores de edad, una vez presentado el proyecto de investigación, firmaron el consentimiento informado autorizando su participación, con el fin de comprender el sentido de la formación integral, en valores, en prevención de riesgos, identificando los elementos característicos en la promoción y fomento de comportamientos de responsabilidad personal y social:

- Los jugadores manifiestan que los principales valores que han asumido a través de su práctica deportiva en el club tienen que ver con el respeto, la responsabilidad, disciplina, honestidad, compañerismo, lealtad, compromiso.

- Manifiestan que antes de ingresar al club no eran comprometidos con su proceso de formación, eran indisciplinado. Ahora se consideran puntuales, han crecido como persona y como futbolistas.
- Como proyecto de vida quieren seguir formándose, algunos como futbolistas profesionales y otros en otras áreas, teniendo presente siempre a Dios en sus vidas.
- Lo que los motiva ir a entrenar al club: “nos motiva que cuando uno llega acá se nos olvida todos los problemas, aquí nos desahogamos, nos reímos, despejamos la mente y pasamos bien. El entrenador nos da muchos consejos y nos ofrece oportunidades para salir adelante a través del fútbol y sacar a nuestras familias de este barrio”.
- “El entrenador es para nosotros como un padre, nos aconseja, nos ayuda a veces con el transporte y la comida, a veces nos regaña, también”.
- “El club nos genera alegría, amor, esfuerzo, diversión, disciplina. Dios siempre está presente”.
- Frente al estilo de vida: “nos mantiene más enfocados, disciplinados, saludables; se aprende a ser respetuoso, dedicado, se debe saber alimentar, no trasnochar, no emborracharse … para las personas que no practican el deporte aquí en Siloé, es difícil que las apliquen. El deporte nos ayuda a ser persona, a tener un buen estado físico”.
- “Los que no están en el deporte son indisciplinados, trasnochchan, sufren de pereza, duermen todo el tiempo”.
- “En el club nos han enseñado a ser líderes, a ser diferentes, a tener mejor actitud, a luchar por los sueños día a día, a tener enfoque. Aquí se brinda compañerismo, aquí a nadie se le hace el feo”.

3.3 Entrevista entrenador - gerente

Se hizo una entrevista individual al entrenador (gerente) para conocer las acciones que realiza para promover la responsabilidad personal y social de los jugadores antes de la presentación de proyecto y firma del consentimiento informado.

- Al preguntar sobre la contribución del club en formación de los jugadores, el entrenador responde: “la mayoría de los jóvenes provienen de barrios bajos y peligrosos, nuestro deber es hacer de su tiempo libre un espacio dedicado al deporte donde se sientan a gusto y no estar en malos pasos. Nosotros los sacamos de ese entorno en que viven para que no toquen fondo en malos caminos”.
- El entrenador manifiesta: “... la mayoría de jóvenes han pertenecido a bandas callejeras dedicadas al robo, aquí yo les enseño a ser personas de bien, sino lo son, no pueden ser futbolistas de este club. Aquí tocamos el tema espiritual con Dios, para nosotros primero es Dios”.
- Frente a las enseñanzas que el orienta a los jugadores indica: “... además de lo técnico y táctico en el fútbol, a través de la práctica deportiva se genera formación en liderazgo, unión, comunicación, trabajo en equipo, respeto,”
- El entrenador indica que el deporte aporta en la sociedad al mantener a los jóvenes ocupados y así estos tienen menor probabilidad de ingresar a bandas o terminar consumiendo drogas.
- “Frente a las emociones que genera estar vinculados los jóvenes al club, es de alegría, de escape, de oportunidad, de poder llegar ser profesionales en fútbol o en otra área y sacar a sus familias de la pobreza en la que viven”.

3.4 Entrevista a acudientes

Se entrevista a dos mamás de dos jugadores de la categoría juvenil, la entrevista se hizo de manera individual, en las residencias de cada una de ellas previo firmas del consentimiento informado para participar en la investigación, con el fin de comprender cómo el deporte, en este caso el fútbol, ha contribuido a fortalecer su proceso de formación integral, en términos de responsabilidad personal y social.

- Una de las mamás contextualiza las dificultades del entorno del barrio, las bandas delincuenciales, dificultades familiares y abandono de la figura paterna, el tiro que fue recibido una de sus hijas y a raíz de esa situación su hijo (jugador) se reti-

ra del colegio y se va para una bandilla “las delicias”, su madre con sus palabras y ejemplo de vida concientiza a su hijo a retornar a sus estudios, se vincula al Club Deportivo Siloé, y en general al deporte, comienza a estudiar árbitro, se vuelve trabajador social y enseña fútbol a otros niños.

- Al preguntar sobre la formación que brinda el deporte en general y en particular el club, dice “...que su formación inicial se la ha dado desde la casa, porque siempre le ha enseñado a ser un hombre de bien, así esté rodeado de pandillas...reconoce que ahora es un joven muy juicioso, disciplinado, que, si no está practicado el deporte, está en la casa, que no trasnocha, no toma licor... ya terminó sus estudios de secundaria, que no ha podido avanzar en otros estudios por falta de recursos”
- Frente a su estilo de vida indican que sus hijos se cuidan mucho, no toman licor, se están cuidando en la alimentación, duermen bien, madrugaran todos los días se colocan el uniforme y se van a practicar su deporte, indican que son jóvenes muy juiciosos.
- Coincidien las mamás en lo que el club ha contribuido significativamente es en la espiritualidad, le trabajan siempre esa parte todos los días, se aferran a la fe, de la posibilidad de trascender, de que Dios está ahí y que las puertas se le van abrir de alguna manera. Igualmente resaltan dentro de las cualidades de sus hijos que se han potencializado con el deporte, la nobleza, la honestidad, responsabilidad, compromiso.
- Dentro de las reflexiones de las mamás sobre el deporte, indican: “... el deporte es importante pero sobre todo para esta población vulnerable como son los jóvenes de Siloé porque ven otras opciones en vez del vicio, despejan la mente no se vinculan a drogas ni pandillas, el club ha ayudado mucho, para que las cosas malas que el entorno ofrecen las rechacen de alguna manera... el deporte es una estrategia para minimizar un riesgo lo que este entorno de Siloé les ofrece, el futbol les exige mucha disciplina, cuidado de su cuerpo, dormir bien, no pueden consumir droga, ni consumir licor, para no afectar su desempeño... lo miran como una opción que les va a mejorar su calidad de vida”.

- En cuanto a cómo el club ha ayudado a potencializar a sus hijos expresan [...] emocionalmente les genera expectativas, de poder avanzar, de que las cosas se pueden, fortalecido lo disciplinario, se vuelven visionarios, les permite pensar en el futuro, potencializa lo que ama tanto, perseveran en su sueño porque creen que lo va a lograr. Técnicamente ha mejorado mucho, dedicándole tanto tiempo se han vuelto más habilidosos en su desempeño futbolístico, es más ágil [...]
- Igualmente dicen: “definitivamente la labor que genera el club es muy grande pues el Club no les cobra ni la inscripción, ni mensualidad, es una labor social muy importante para los jóvenes que están vinculados”.
- Las mamás en general indica que sus hijos son honrados, respetuosos, ayuda a los demás, tienen sentido social, son disciplinado. Que el club los ha ayudado a estar ocupados y no correr la calle.

4. Discusión

Al triangular la información obtenida en este estudio entre los jugadores, los acudientes y el entrenador a través del software Atlas. TI dentro de la categoría de análisis Responsabilidad Social, al preguntar sobre cómo el club a través de la práctica del fútbol ha contribuido en la formación de valores: los tres actores respondieron en consenso: respeto, responsabilidad, disciplina, honestidad, compañerismo, lealtad, compromiso.

En su proyecto de vida: proyecto de vida (autogestión): estuvieron de acuerdo los tres actores sobre: formación, visión personal, visión familiar, futbolistas profesionales y profesionales en otras áreas.

Un aspecto que no se había contemplado y resultó relevante en los resultados de la investigación fue la presencia de Dios en sus vidas, la fe y lo espiritual.

En la categoría Responsabilidad Personal en lo referente al esfuerzo, hubo consenso: disciplina, respeto, buen comportamiento, técnica y desempeño deportivo.

En la categoría Responsabilidad Social – sobre habilidades sociales: se presentó un consenso en: sentido social, compañerismo,

aceptación, respeto y convivencia. En esta misma categoría al preguntar sobre comunicación, coinciden en: dialogo, respeto al otro, pertenencia a un grupo y tolerancia.

5. Conclusiones

Este caso de estudio se hace en el Club Deportivo Siloé FC, ubicado en una zona de alta vulnerabilidad, presentando alto índice de homicidios, fronteras invisibles, bandas delincuenciales, tráfico de sustancias alucinógenos, entre otros. La población de mayor riesgo los jóvenes entre 14 a 18 años, donde se analiza precisamente la categoría juvenil comprendidos en rango de edad de 16 a 19 años. Su procedencia es de otras regiones del país, con familia en su mayoría por su mamá y hermanos, contribuyendo el club con la responsabilidad social y personal de esos jugadores.

El Club Deportivo Siloé FC es un ente formalmente constituido ante la Secretaría Municipal del Deporte y la Recreación de Santiago de Cali, como ante la Liga de Fútbol del Valle del Cauca, el municipio del facilita entrenar de lunes a viernes en el estadio "El Pascualito" de 6:30 am a 10:30 am., en los partidos deben de cancelar por la utilización de la cancha, así como pago del árbitro. El club no cobra ni la inscripción ni la mensualidad a los jugadores, ayuda a la consecución de sus uniformes y la dotación de implementos deportivos, hasta ahora por dos empresas. Actualmente no cuenta con patrocinadores.

De acuerdo a lo anterior el club contribuye a potencializar a los jóvenes en valores, fortalecer su parte espiritual, mejorar en su desempeño deportivo, a visionar su proyecto de vida, a mejorar su convivencia con la sociedad y su entorno, les da sentido a su vida a la hora de ir a entrenar, contribuye en la generación de estilos de vida saludable, como acostarse temprano, no ingerir licor, dormir bien, alimentarse bien, estar con buenas compañía, ser disciplinado, actitud positiva de que si se puede, entre otros.

Aquellos jóvenes que no lograron incursionarse en este estilo de vida desertaron, pues su permanencia depende de su responsabilidad, disciplina y buen comportamiento dentro y fuera de las canchas.

El Club Deportivo Siloé FC contribuye con su entorno, como una estrategia de invención social a través del fútbol en razón de brindar formación no sólo en lo técnico y táctico del fútbol, sino también

en la consolidación de valores como el autocontrol, el respeto, autonomía, liderazgo, pertenencia a un grupo, la mejora personal, obtenidos con el esfuerzo y la persistencia generando comportamientos responsables a nivel personal, que han sido transferidos a nivel social, a la vida cotidiana de sus jugadores tanto en el colegio, como en el hogar y en el barrio, promoviendo la responsabilidad personal y social.

6. Recomendaciones finales

Se requiere apoyar desde otros actores esta estrategia de intervención social como la académica, en este caso la END con la conformación de un grupo de profesores, egresados o en su defecto con practicantes de los programas profesionales en deporte, fisioterapia, nutrición, así como administración para contribuir a la organización del club.

Igualmente se requiere contar con varios patrocinadores para la participación en los torneos por parte de los jugadores, así como mejorar sus implementos deportivos y uniformes.

Proyectar a futuro contar con otros entrenadores y ampliar la oferta de este servicio a través de otras categorías para iniciar desde los niños.

Referencias

- Alcaldía de Santiago de Cali. (2008). *Plan de Desarrollo Cali 2008 – 2011*. <http://www.cali.gov.co/planeacion/loader.php?lServicio=Tools2&lTipo=descargas&lFuncion=descargar&idFile=21130>
- Arfuch, L. (1995). *La entrevista, una invención dialógica* (Paidos (ed.)).
- Belando, N., Ferriz-Morell, R., & Moreno-Murcia, J. (2012). Mejora personal y social a través de la promoción de la responsabilidad en la actividad físico-deportiva. (Personal and social improvement through the promotion of responsibility for physical and sporting activity). *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias Del Deporte*. Doi: 10.5232/Rickyde, 8(29), 202-222.
- Belousov, L. (2016). Paralympic sport as a vehicle for teaching tolerance to young people. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 233, 46-52.
- Carvajal, A. (2004). *Teoría y práctica de la sistematización de experiencias* (Universidad del Valle. Facultad de Humanidades. Escuela de Trabajo Social y Desarrollo Humano (ed.)). <https://doi.org/https://doi.org/10.25100/prts.v0i9.7359>
- Colombia. (1991). *Constitución Política* (Legis (ed.)).
- Colombia. (1995). *Ley 181, Ley del Deporte*.
- Comité Olímpico Internacional [COI]. (2011). *14^a Conferencia Mundial de Deporte para Todos*.
- Comité Olímpico Internacional [COI]. (2014). *Agenda Olímpica 2020*. <https://estudiosolimpicos.es/index.php/component/phocadownload/category/1-descargas?download=12:la-agenda-2020-el-exito-la-mejor-razon-para-el-cambio>
- DANE. (2015). *Demografía y Población*. <https://docplayer.es/15120818-Trajectorias-juveniles-en-organizaciones-sociales-de-america-latina.html>
- Escartí, A., Gutiérrez, M., Pascual, C. y Wright, P. (2005). Observación de las estrategias que emplean los profesores de educación física para enseñar responsabilidad personal y social. *Revista de psicología del Deporte*. 22(2): 159-166.
- Escartí, A., Gutiérrez, M., Pascual, C., Marín, D., Martínez-Taboada, C. y Chacón, Y. (2006). Ense ando responsabilidad personal y social a un grupo de adolescentes de riesgo: Un estudio observacional. *Revista de Educación*, 341, 373-396.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2003). *Deporte para el desarrollo y la paz*. <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/Deporte06.pdf>
- Fundación Tiempos de Juego. (2006). *Cazucá*. <https://tiempodejuego.org/>

- García, T. (2009). *Formando a través de la educación física y el deporte. Reseña del libro de Escartí*, A. (Grao (ed.).
- Kitchner, A. (2008). *Responsabilidad Social Deportiva*. <https://docplayer.es/15035344-Mas-justa-y-equitativa.html>
- Misener, L., McGillivray, D., McPherson, G., & Legg, D. (2015). Leveraging paraport events for sustainable community participation: The Glasgow 2014 Commonwealth Games. *Annals of Leisure Research*, 18(4), 450-469.
- Navas Ortiz, J. (2009). *La comprensión hermenéutica en la investigación cualitativa*.
- ONG Gente Viva. (2013). *Chigol*. <https://docplayer.es/15120818-Trayectorias-juveniles-en-organizaciones-sociales-de-america-latina.html>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2010). *Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud*.
- Sánchez, S. (2017). *Percepción de la responsabilidad social corporativa de los stakeholders en eventos deportivos: la ruta de las fortalezas*. [*Tesis de Grado*].
- Sandino, M., Otero, J., Espinal, D., Tobón, M., Pérez, C., Ortiz, E., & Piedrahita, D. (2015). Dirección y Gestión Deportiva. Gestión comunitaria en el deporte, una estrategia para la transformación de vida: caso club deportivo Manchester – comuna 18 – Santiago de Cali. *Escuela Sin Fronteras*, 1 y 2.

El juego simbólico como estímulo para el desarrollo de la creatividad. Aproximación a un método alternativo de iniciación y entrenamiento de gimnastas

Liliana Márquez Orozco, Marisela Becerra Verduzco
y María Fernanda Martínez Hernández.

Resumen

Este trabajo surge a partir de la experiencia de trabajar el desarrollo de habilidades gimnásticas con alumnos de la Escuela de Gimnasia Aerogym Colima, donde la misión “es colaborar en el desarrollo integral de los alumnos mediante la aplicación de programas adecuados para cada uno de los grupos atendidos”.

Se tuvo como objetivo analizar la influencia del juego simbólico como detonante en el desarrollo de la creatividad de alumnos en un espacio extraescolar. Para lo cual se hizo una investigación descriptiva documental sobre teorías y conceptos de creatividad y juego simbólico; se formuló un programa de sesiones lúdicas con temáticas sobre la expresión corporal, descubrimiento guiado y cuento motor.

Se hizo registro fotográfico, fueron aplicadas entrevistas a los alumnos que participaron en la intervención, se analizaron los datos obtenidos de las fichas de observación en las que se recuperan los siguientes aspectos: respuesta de los alumnos para el desarrollo de las actividades, la interacción del animador y los alumnos, el uso del espacio y de los materiales disponibles.

Aerogym representa un espacio de formación extraescolar para niños y niñas, quienes son formados y entrenados de herramientas de carácter lúdico. Mediante este programa se busca que, a través del juego, se estimule el desarrollo de capacidades y habilidades creativas, motrices y sociales, para ofrecer un entorno donde sepa que todo puede suceder y que el error forma parte del día a día.

Palabras clave: Creatividad, juego simbólico, educación extraescolar.

1. Introducción

El registro de la experiencia surge a partir del trabajo desarrollado para la mejora de las habilidades gimnásticas y dancísticas con alumnos procedentes de la Escuela de Gimnasia Aerogym Colima, la cual tiene como misión “colaborar en el desarrollo integral de los alumnos mediante la aplicación de programas adecuados para cada uno de los grupos atendidos”.

El hecho de pertenecer a una sociedad nos convierte en sujetos responsables de contribuir al desarrollo de los seres humanos con los que interactuamos para la mejora de su desempeño en los distintos ámbitos en los que se desenvuelve desde edades tempranas. En la actualidad se ha notado una disminución del interés del individuo por las actividades o prácticas creativas, quizá por la falta de espacios destinadas para ello; donde los niños tengan la oportunidad de vivir experiencias propias de la infancia, trepar árboles, jugar con las mascotas, salir a compartir con los vecinos, aumentar su interés por descubrir y crear. Estudios dan cuenta que estas experiencias provocan en el individuo aprendizajes significativos a su cuerpo que después podrá usar para resolver un problema que pueda presentarse en su entorno social.

Iniciar a los alumnos en actividades extraescolares desde edades tempranas ayudará a agilizar los procesos de aprendizaje, en muchas áreas cognitivas. La gimnasia por su parte ayuda al desarrollo de habilidades físicas condicionales y coordinativas, y ya que hemos hablado de devolver a los niños y niñas su infancia, los ejercicios gimnásticos pueden complementar esas vivencias de trepar, rodar, subir, bajar, girar, entre otros.

En este cometido, surge la necesidad de iniciar a la actividad física a niños y niñas de 5 y 6 años, que asisten a la Escuela de Gimnasia Aerogym Colima, mediante actividades lúdicas, por lo que se implementó un programa de sesiones basadas en el juego simbólico como herramienta con el propósito de iniciar con una clase divertida y estimular el interés de los alumnos para posteriormente continuar con el entrenamiento, buscando con esto el desarrollo de habilidades creativas, motrices y sociales, ofreciéndole al niño un entorno donde sepa que todo puede suceder y que el error forma parte del día a día.

El presente reporte tuvo como objetivo analizar la influencia del juego simbólico como detonante en el desarrollo de la creatividad de alumnos en edad preescolar con la finalidad de identificar cómo las prácticas motrices ayudan a tener soluciones creativas; tomando en cuenta la experiencia de los alumnos con las dinámicas planteadas se intenta encontrar un método alternativo de iniciación y entrenamiento de gimnastas.

Por ello se hizo una investigación descriptiva documental sobre teorías y conceptos de creatividad y juego simbólico; se formuló un programa de sesiones lúdicas con temáticas sobre la expresión corporal, descubrimiento guiado y cuento motor; programa llevado a cabo en la Escuela de Gimnasia Aerogym: espacio de formación extraescolar para niños y niñas, quienes son formados y entrenados con herramientas de carácter lúdico.

1.1 Acepciones de la creatividad

La creatividad es un fenómeno humano, que involucra procesos mentales y experiencias evolutivas por lo que su manifestación es compleja y diversa en según los campos disciplinares. No es exclusiva del ámbito artístico, aunque se encuentre relacionado.

Las aportaciones de diversos teóricos sirvieron como fundamentos para dar forma a este trabajo de investigación. Para Flanagan, (citado en Esquivias, 2004), la creatividad es una forma de mostrar la existencia de algo novedoso, para este autor, lo importante es la originalidad del producto o idea; para Getzels y Jackson (1962, citado en Esquivias, 2004), la creatividad se convierte en “la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas” (p. 4).

Para estos teóricos la creatividad estará condicionada por la invención, el descubrimiento de nuevas formas y la resolución de problemas, al igual que Torrance (1979, citado en Fernández, 1998), quien define a la creatividad como un “conjunto de capacidades, habilidades, motivaciones y estados, involucradas en la resolución de problemas” (p. 69).

Tomando en cuenta lo anterior, se puede definir que la creatividad es la capacidad de transformar una idea y hacerla funcionar a partir de la restructuración, o resolución de una problemática o una situación. Ser creativo equivaldría a ser eficiente, innovador y causar impacto en la sociedad.

La resolución de problemas es un punto de convergencia para los teóricos expertos en el área de la creatividad, Guilford (1980, citado en Velásquez, Remolina y Calle, 2010) considerado pionero en esta área, en su investigación titulada *“The Analysis of Intelligence”*, expone que las aptitudes creadoras se definen en relación con la solución de problemas, desde la premisa de identificar la necesidad de generar un cambio. Con esto propone un modelo de inteligencia que permite su análisis con el que es posible generar aplicaciones para medir y desarrollar las habilidades intelectuales como herramientas fundamentales del aprendizaje.

Para la valoración de estos procesos creativos entonces se tiene que considerar no solo a la persona ya que cualquiera posee el potencial de ser creativo en diferente grado, considerando su personalidad, el medio en el que se desarrolla, su nivel de estudio y su capacidad creativa.

Por ello, el panorama en materia de creatividad ha sido cambiante, ya que la cultura, la mente y las necesidades del ser humano son evolutivas y cada vez más, se han preocupado por la reestructuración de situaciones estereotipadas, que ayuden a poseer una capacidad innovadora y contribuyan al desarrollo de la creatividad.

1.2 El desarrollo de la creatividad

Ha habido un constante interés en el desarrollo de este campo, ya que las personas además de tener conocimientos técnicos en su ámbito profesional, deben tener la capacidad creativa e innovadora para la resolución de problemas.

Las empresas encasillan a seguir instrucciones y pasos vinculados con pensamientos verticales, los cuales se basan en ideas o conocimientos existentes o soluciones que otros han llevado a cabo y que con ellas han tenido éxito.

La creatividad da la posibilidad de accionar ante la necesidad de un cambio provocado por la presencia de un problema o conflicto, este proceso no se produce aisladamente dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural (Csiksentmihalyi, 1998).

Son varios los teóricos que han determinado que existe un campo, un ámbito y una persona que actúan de manera recíproca en este juego, es decir, no se puede asimilar el proceso de "crear" solo desde la persona; la integración del ámbito y el dominio del tema se presentan como factores que complejizan el proceso, por lo que el ámbito se trasforma en un elemento importante y necesario al momento de juzgar si la innovación es valiosa y de reciente creación.

La curiosidad es otra de las claves para iniciar con la búsqueda y desarrollo de nuevas ideas, la necesidad de querer transformar el entorno en el que se vive puede ser un detonante para lograr la genialidad, pero hay estar informados para lograr una innovación bien sean poemas, música, películas, pinturas, fotografías, libros, actividades; ya que la creatividad al ser considerada como una cualidad al alcance de cualquier persona, es posible darle más opciones a nuestras ideas condicionadas, a partir de ejercicios relacionados con el entrenamiento de la mente.

En su análisis de la creatividad, Guilford (1967), citado por Laime, (2005), elaboró cinco formas de categorizar las operaciones mentales que sirven para procesar la información: "la cognición, memoria, producción convergente, evaluación y producción divergente"; la última categoría incluye la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, identificadas como elementos que caracterizan a la creatividad (p. 36). Para esta investigación el análisis factorial de la creatividad que se toma en cuenta es la fluidez y la flexibilidad. Fluidez entendida como la capacidad de "producir una gran cantidad de palabras, ideas, asociaciones, frases o expresiones" (p. 36); la variable de fluidez ideacional se refiere a la capacidad de responder

de forma verbal ante una premisa atendiendo ciertas condiciones como enlistar objetos de cierto tamaño ya sean grandes o pequeños, de determinados colores o formas, por dar algún ejemplo. La flexibilidad se refiere a la “capacidad de cambiar modos de pensar, dar respuestas variadas, modificar las ideas y superar la rigidez, lo cual lleva a evitar la aplicación de procedimientos convencionales para la solución de problemas” (p. 36), puede ser analizada por la frecuencia con la que exploran otras formas de utilizar alguna cosa u objeto.

Como se ha dicho con anterioridad cualquier persona posee el potencial de ser creativo, pero en diferente grado, ya que son diversos los factores que detonarán la genialidad, dentro de estos están los rasgos personales y el entorno.

1.3 La creatividad en el ámbito educativo y extraescolar

La creatividad es una capacidad que permite al individuo mejorar sus niveles de aprendizaje. Duarte (1997), indica que en México la formación a nivel superior existe una sobre carga de materias teóricas y aunque se considere un porcentaje de horas prácticas, no se alejan “de dos procesos psicológicos básicos: la memoria y la comprensión” (p. 3). Esto ha repercutido en la falta de productos creativos a nivel superior, por lo que se vuelve necesario el desarrollo de estrategias que detonen la creatividad desde las primeras etapas escolares, pues es en estos niveles de aprendizaje donde puede tener mayores beneficios.

El desarrollo de la creatividad difícilmente se cumple con los programas educativos formales, es por ello que los espacios extraescolares deben tener un enfoque hacia la mejora de sus habilidades creativas. Entonces en el ámbito extraescolar deben plantearse objetivos en pro del rendimiento educativo de los alumnos, principalmente en potenciar capacidades básicas como memorizar, o complejas como la de resolver problemas; aplicando clases donde se ponga en juego la naturaleza física, emocional y mental, creando, descubriendo, imaginando, probando, generando y eligiendo cuestiones que enseñen para la vida.

1.4 Importancia del juego

En su enfoque teórico, Meneses y Monge (2001) definen al juego como una actividad antigua que muestra variantes en su concepción y práctica de acuerdo con la cultura de cierta localidad. Para Lacayo y Coello (1992, citado en Meneses y Monge, 2001) el juego “es un estímulo mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre” (p. 113).

El juego al ser una actividad exploratoria, abierta y dinámica, indaga nuevas combinaciones, propicia la iniciativa y creatividad del niño. Además de los beneficios físicos, favorece la resolución de conflictos internos entre los estudiantes, ayuda a canalizar la agresividad y a conducir a los escolares en el mundo del conocimiento, puesto que es una de las formas de aprendizaje más adaptable a las edades, las necesidades, los intereses de los niños y niñas y a diferencia de otros métodos tradicionales, éste difícilmente perderá su vigencia.

Vygotsky (1966, citado por Ríos, 2013) establece que la creación de una situación imaginaria es la característica que permite distinguir una actividad lúdica de otra que no lo es. La aparición del componente ficción es el que ayudará a distinguir el mundo del “como si” y este le dará la esencia al juego. Todo lo que es el cuerpo, se debe trabajar en conjunto para dar el mayor número de significados a través de lo que lo rodea, de lo que se involucra con éste y las emociones y sensaciones que experimenta. Además, se le debe proporcionar aspectos prácticos y enriquecerlos con los teóricos para realmente construir aprendizajes significativos.

Cuando el ser humano se da cuenta de lo que puede hacer o no con su cuerpo y los diferentes mecanismos para buscar respuestas creativas, podemos hablar del individuo que construye su corporeidad y para que este tenga un mayor desarrollo es necesario que mejore habilidades motrices y tenga interés en la exploración y en el reconocimiento de sí mismo como un ser libre de realizar cualquier movimiento, con una formación que deje de ser tradicional y ofrezca oportunidades para aprender con diferentes métodos, dinámicas, para dar a los estudiantes la posibilidad de desarrollar su propia personalidad, incorporando nuevas experiencias que se relacionen con lo que ya saben, para manipular todo en conjunto sin sometimientos impuestos.

Cada ser humano construye su corporeidad a partir de las circunstancias que abarcan su contexto de vida, y este contexto determina como el niño decide vivir, imaginar y utilizar su cuerpo. Entre más cosas vea, oiga, experimente, cuanto más aprendizaje tenga y asimile, cuantos más elementos disponga en su experiencia el niño, más productiva será la actividad de su imaginación.

1.5 El juego simbólico

Sánchez (1998) dice que el juego simbólico es una actividad de carácter imaginativo, dado que el niño puede, mediante actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier cosa o persona y realizar cualquier actividad.

La característica más importante del juego simbólico es la ficción, cuando se induce la pregunta del “cómo sí, permite que por sustitución se pueda inventar, modificar o adaptar lo desconocido a las necesidades infantiles. Se internalizan los roles sociales, las propiedades de los objetos y en general todos los hechos relacionados con el contexto en el que se desarrolla” (Aquino y Sánchez, 1999, p. 136). Tejerina (1994, citada en Delgado, 2011) menciona que el juego como raíz del teatro, es “una simulación que recrea la vida y mediante la cual el ser humano, al identificarse con los personajes (...) adquiere un conocimiento de sí mismo (p. 384).

Los estudiantes hacen uso del juego simbólico muchas veces de forma espontánea, sin darse cuenta, y cuando lo hacen revelan que pueden convertirse en los arquitectos, ingenieros, paisajistas y veterinarios del futuro pues nos dejan ver las ciudades, los pueblos, los lugares y el sentido que tienen de ellos. Cuando el niño hace uso del juego simbólico podemos ver el reflejo de cómo razonan y cómo piensan sobre lo que hay a su alrededor.

“El juego simbólico se inspira tanto en hechos reales de la vida del niño” (Vásquez, s.f., p. 16), como en hechos que contienen personajes de fantasía, superhéroes, dragones y princesas. Este tipo de juego favorece el desarrollo de la creatividad y la imaginación. El niño como jugador manifiesta el entendimiento que tiene del mundo y trata de darle solución a los problemas de su vida cotidiana, tratando de cubrir ciertas necesidades como lo son sus deseos frente a una realidad individualista en la que se deben concebir (Vásquez, s.f.).

Además de darle múltiples interpretaciones a las situaciones que viven en su cotidianidad, los estudiantes muchas veces dan diversos significados a sus juguetes diferentes al objetivo con el que fueron creados, correspondiendo a las necesidades que tengan en el momento.

2. Método

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la influencia del juego simbólico como detonante en el desarrollo de la creatividad de niñas y niños en un espacio extraescolar. Para el logro de tal objetivo se hizo una investigación descriptiva documental sobre teorías y conceptos de creatividad y juego simbólico; se formuló un programa de sesiones lúdicas con temáticas sobre la expresión corporal, descubrimiento guiado y cuento motor. La intervención se realizó con una muestra de niñas que acuden a la Escuela de Gimnasia Aerogym, espacio que tiene como finalidad priorizar la implementación del juego en las primeras etapas del desarrollo para la enseñanza de la disciplina gimnástica, que además de ser un método para captar la atención, se trabaja la creatividad y se generan experiencias propias de la niñez. Se hizo registro fotográfico, fueron aplicadas entrevistas a los estudiantes que participaron en la intervención, se analizaron los datos obtenidos de las fichas de observación en las que se recuperan los siguientes aspectos: respuesta de los estudiantes para el desarrollo de las actividades, la interacción del animador y los estudiantes, el uso del espacio y de los materiales disponibles.

2.1 Aproximación a un método alternativo para el entrenamiento de gimnastas

El programa se implementó con un grupo de 20 estudiantes, es decir, niños y en su mayoría niñas entre 5 y 6 años, que están en etapa inicial de entrenamientos de gimnasia en Pre-nivel 1 y 2, durante 3 días a la semana. Se conformó de 5 sesiones. Fue aplicado al inicio del entrenamiento como estrategia para llamar la atención y posteriormente ellos seguían con sus entrenamientos gimnásticos.

Se elaboraron cartas descriptivas en las que se estipuló la dinámica de cada sesión cuyo propósito era estimular la capacidad motriz, creativa y la exploración guiada. Los juegos fueron una mezcla de expresión corporal, descubrimiento guiado y cuento motor. El momento de exploración se incluyó para dar un sentido a cada juego, en el que relacionaran lo que les rodea mediante el descubrimiento de un mundo fantástico de mascotas, mar, medio ambiente, uso del objeto y el mundo de animales salvajes. Se usó música infantil de fondo, superficie acolchonada, el circuito que incluye viga de hule, un colchón alto, un mini trampolín, obstáculos y señaladores. En la parte final de cada sesión se entrevistó a los estudiantes para recuperar su experiencia, también se realizó registro fotográfico.

Con base en la información obtenida en las fichas de observación que se entregaron a observadores especialistas en el área, se recuperaron los siguientes aspectos: respuesta de los estudiantes para el desarrollo de las actividades, la interacción del facilitador, el uso del espacio y de los materiales disponibles.

En el primer ítem “Respuesta a las actividades” se encontró que los estudiantes participan durante la actividad respondiendo con movimientos y palabras a las premisas del facilitador de manera espontánea y algunos imitando a sus compañeros.

En el segundo ítem “El facilitador y los niños” se observó que el facilitador explica de manera clara la actividad usando palabras que los estudiantes entienden fácilmente, se detiene a aclarar dudas tratando que a lo largo de la actividad se realicen todos los ejercicios que va dictando; promueve que los estudiantes exploren y propongan con su cuerpo, diciendo las instrucciones y pidiendo la participación de todos, dejando que lo hagan como lo entendieron, adapta las actividades de enseñanza a las necesidades de las niñas y niños y por último mantiene los interesados con actividades que duran un tiempo considerable.

En el tercer ítem “Uso del espacio y material” el facilitador hace uso de materiales como obstáculos, colchones, conos, imágenes, que apoyan las actividades, distribuye el material en forma de circuito para agilizar las actividades, los estudiantes se muestran interesados por los materiales porque preguntan para qué y cómo

los van a utilizar, lo usan de manera activa, respondiendo a las premisas del facilitador.

En el cuarto ítem “Evaluación de las actividades” el facilitador acierta en las actividades ya que promueve temas relacionadas con las necesidades del infante, es tolerante y facilita la convivencia entre sus pares, animándolos y reconociéndoles cuando responden de manera asertiva a las actividades, retroalimenta al final de la actividad, haciendo reflexión de lo que pasó durante la actividad, pregunta a los estudiantes si les gustó la actividad, y si quisieran volver a tener actividades como las que realizaron.

El último ítem “Conforme a las observaciones de las actividades propuestas” se concluyó que hay diferencias entre el calentamiento formal y el uso del juego simbólico para la parte inicial de la clase, en vista de que el juego simbólico es más libre que el calentamiento formal, este permite al niño explorar, divertirse, proponer movimientos y no pensar en la rigidez que implica el deporte, asimismo el uso del juego simbólico contribuye al desarrollo tanto de la creatividad como de la imaginación, ya que los estudiantes pueden crear un mundo totalmente diferente al momento de realizar las actividades del juego y a la vez es una forma de comenzar a la movilización del cuerpo; y por último relacionan los ejercicios de gimnasia con cosas que se les ocurren y eso ayuda a mejorar en el entrenamiento.

La información capturada en las fichas de observación sirvió como una herramienta de evaluación, la cual será útil para el mejoramiento de las sesiones, la implementación de una variedad más amplia de actividades y la versatilidad de cada una de ellas.

3. Conclusiones

Luego de haber encontrado las carencias en los programas educativos y la falta de creatividad en las primeras etapas escolares, se concluye que esta investigación ayuda a reflexionar sobre la falta de interés en los planes de estudio e impulsa a los docentes a actuar de manera más lúdica trabajando desde el aula al cuerpo como un todo, brindando a los estudiantes clases donde se ponga en juego su destreza natural así como la social y la mental, dando un enfoque diferente a las clases extraescolares y ofreciéndoles mediante el juego una opción para descubrir y llegar al conocimiento, sin continuar con la rigidez de un método de enseñanza fijo y en caso contrario, permitir que cada uno determine cómo quiere vivir e imaginar; y con esto ayudar al desarrollo de su identidad y carácter propio para forjarse como persona y relacionarse en sociedad.

Después de analizar las fichas de observación y realizadas las sesiones lúdicas, se retoma también la necesidad de tener claros los objetivos previo a la aplicación de la sesión, ya que esto ayudará a seguir el hilo conductor de las actividades; a su vez el registro del análisis final de las actividades ayuda a la viabilidad de los juegos en próximas ocasiones puesto que los estudiantes con sus respuestas dan ideas a temas de su propio interés, asimismo al momento de brindarle la posibilidad de desarrollar habilidades que antes no dominaba, se contribuye a que posean un cuerpo inteligente donde le den correspondencia a lo que experimentan jugando con lo que viven diariamente, resolviendo situaciones que se les presenten por medio de respuestas adecuadas, e incluso dando nuevos significados a lo que ahora puede hacer y antes no, lo que ayuda al desarrollo de nuevas ideas y a la potencialización de la creatividad.

El cometido de la investigación entonces muestra que a partir de la implementación del juego simbólico se puede brindar al niño diversas herramientas motrices mediante actividades que lo acerquen a experiencias cotidianas de forma orgánica para imaginar un panorama similar al que podrían enfrentarse en su medio social.

Referencias

- Csiksentmihalyi, M. (1998) *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- Delgado, M. (2011). *La dramatización, recurso didáctico en educación infantil. Pedagogía Magna*. Universidad Autónoma de Yucatán, México. 11, p. 282-392. Disponible en: <https://goo.gl/yhRt7E>
- Duarte, E. (1997). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo. Pedagogía Magna*. Universidad Autónoma de Yucatán, México. (p. 2-6). Disponible en: <https://goo.gl/xFLRQW>
- Esquivias, Ma. (2004). Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria*. 5(1):2-17. Disponible en: <https://goo.gl/n5AyKn>
- Fernández, R. (1998). Estudio de tres modelos de creatividad para la identificación de la producción creativa. *Universidad de Navarra*. Disponible en: <https://goo.gl/LhtfZr>
- Laime, P. (2005). La evaluación de la creatividad. *Liberabit*, 11(11): 35-39. Disponible en: <https://bit.ly/2Nm4EKE>
- Meneses M. y Monge, A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2): 113-124. Disponible en: <https://goo.gl/4tfpkB>
- Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil. [Tesis de grado] Universidad Internacional de La Rioja. Facultad de Educación. Madrid.
- Sánchez, L. (1995) *El juego simbólico. Psicología del desarrollo: teoría y prácticas*. Ediciones Aljibe. Málaga, España.
- Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil: Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Siglo XXI editores: Argentina.
- Vásquez, I. (s.f.). El juego simbólico: una propuesta de estrategia didáctica para el fomento del aprendizaje y desarrollo de niños maternales [Tesis de grado] Universidad de Sonora.
- Velásquez, B., Remolina, N. y Calle, M. (2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, (13), 321-338.
- Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño. En el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo: Barcelona.

Actividades extraescolares en jornada escolar de los jóvenes de la comunidad de Suchitlán

Julio Cesar Saldaña Ruelas Luis Felipe Antonio Ascencio
e Isela Guadalupe Ramos Carranza.

Resumen

El presente trabajo corresponde a un estudio cuantitativo, que tiene como objetivo general analizar los niveles de actividad física habitual de una muestra representativa en adolescentes de la primaria Gorgonio Avalos turno vespertino la comunidad de Suchitlán, del municipio de Comala, Colima, México. La unidad de observación la integraron 20 niños y 21 niñas entre 11 y 12 años de edad que son estudiantes de nivel primaria. Para la investigación, se utilizó el cuestionario *“Four by one-day physical activity questionnaire”* de Cale (1993), adaptación transcultural por Cantera-Grade y Devís-Devís (2000), y con una modificación del formato para el contexto mexicano por Ceballos (2000), que nos permite registrar los niveles de actividad física en actividades extra escolares.

Palabras clave: actividad física, jóvenes, actividades extraescolares.

1. Introducción

En la actualidad, en la gran mayoría de municipios y zonas rurales de México, considerando al Estado de Colima, no cuentan con centros deportivo suficientes, por lo que los programas sociales destinados a la promoción de la práctica del deporte se ve disminuida.

El principal objetivo de la investigación es analizar los niveles de actividad física habitual de una muestra representativa en adolescentes de la comunidad de Suchitlán.

Esta investigación se desarrolló con los jóvenes de la comunidad de Suchitlán, municipio de Comala, Colima. Se ha observado que en dicha comunidad carece de eventos de actividad física y optan por realizar actividad por ellos mismos con sus amigos, mientras que otros deciden no realizar ninguna actividad o realizar actividades en su casa que no implique mucho esfuerzo, como horas frente a la pantalla, que sólo son actividades que generan sedentarismo.

Los estudiantes de la comunidad de Suchitlán realizan actividades físicas y recreativas diarias en las clases de educación física, las cuales, la duración de cada hora o periodo lectivo en todos los grados y modalidades de educación primaria y secundaria es de 50 o 60 minutos de acuerdo con los aprendizajes claves para la educación integral (SEP, 2017).

Los responsables de las actividades físico deportivas dirigidas a la población en edad escolar, para Nuviala, Ruiz y García (2003), deben orientar sus esfuerzos en la educación “en” y “mediante” el ocio a través de la práctica físico deportiva, ya se trate de actividades de iniciación, perfeccionamiento, especialización y recreación. Las actividades físicas extraescolares se constituyen en una auténtica escuela; en la que se favorece la relación interpersonal y un aprendizaje global, no selectivo.

Para que las actividades extracurriculares tengan éxito y realmente impacten en los alumnos, tienen los participantes que elegir a conciencia, el docente puede modelar un hábito y procurar la participación, pero es el alumno el que debe estar convencido de la actividad (Tobeña, 2016).

2. Conceptos de salud, actividad física, inactividad física y deporte

La evidencia científica destaca la importancia de las actividades recreativas al aire libre, por la mejoría que producen en las capacidades físicas relacionadas a la salud, factores socio afectivo, psicológico, entre otros. Además, favorece la conexión con el medio natural, lo cual ayuda a generar una conciencia positiva sobre la naturaleza Mainella, (2011); Wolsko y Lindberg, (2013).

La Organización Mundial de la Salud OMS (2010), considera la actividad física como el factor que interviene en el estado de la salud de las personas, y la define como la principal estrategia en la prevención de la obesidad entendiéndose como “cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos y que produce un gasto energético por encima de la tasa de metabolismo basal”.

El concepto de actividades extraescolares es muy amplio ya que abarca todas las actividades que se realizan fuera del horario escolar. Pueden englobar todo tipo de programas en los que el centro se quiera involucrar.

En nuestra sociedad, el tiempo libre se concibe como un tiempo que puede usarse libremente y que se relaciona con el ocio y el entretenimiento. Es lo contrario al tiempo dedicado a ciertas actividades de carácter obligado como son el trabajo, el estudio o aquellas acciones básicas de supervivencia como comer o dormir. Aunque parezca una distinción sencilla de definir, no hay un acuerdo unánime en lo que se considera una actividad obligada.

Para adquirir hábitos saludables es necesario que la práctica deportiva sea moderada, frecuente y adaptada a cada circunstancia personal. De lo contrario, no se puede decir que el deporte sea bueno para la salud.

Los adolescentes han de afrontar muchas presiones sociales y académicas nuevas, aparte de tener que lidiar con los cambios físicos y emocionales propios de la adolescencia. Los estudios indican que, como promedio, los adolescentes dedican más de 7 horas y media diarias a distintos medios, como ver la televisión, escuchar música, navegar por Internet y jugar a videojuegos. No es de extrañar que los adolescentes parezcan no poder encontrar

el momento para hacer ejercicio o que sus padres no consigan motivarlos para que estén activos (Galvin, 2011).

La inactividad física es el cuarto factor de riesgo en lo que respecta a la mortalidad mundial y está detrás del 6% de los fallecimientos registrados en todo el mundo, según datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS). Además, el sedentarismo es la causa de cerca del 25% de los casos de cáncer de mama y colon, del 27% de diabetes y de cerca del 30% de la carga de la cardiopatía isquémica (consecuencias mortales o discapacidades asociadas a esta enfermedad cardiovascular) (Arboix, 2015).

El deporte bien hecho deberá atenuar la tendencia al sedentarismo, así como mejorar y conservar la salud integral: física, psíquica y social, de ahí que los denominemos hábitos saludables y estables; deben estar suficientemente arraigados para que sean duraderos a lo largo de muchos años.

Actividad física vigorosa en una escala absoluta, intensidad 6,0 veces o más superior a la actividad en reposo para los adultos, y 7,0 o más para los niños y jóvenes. En una escala adaptada a la capacidad personal de cada individuo, la actividad física vigorosa suele corresponder a entre 7 y 8 en una escala de 0 a 10. La actividad física vigorosa debe ser equivalente o mayor a 6 MET.

La OMS (2010) define a el MET como la unidad de medida del índice metabólico (cantidad de energía que consume un individuo en situación de reposo) y corresponde a 3,5 ml O₂/kg x min, que es el consumo mínimo de oxígeno que el organismo necesita para mantener sus constantes vitales.

2. Metodología

Se consideró utilizar el método cuantitativo, el alcance de la investigación es transversal puesto que se realizará una sola medición de las actividades diarias de los niños y jóvenes de la comunidad de Suchitlán. El diseño es no experimental, la muestra no se manipula.

El cuestionario utilizado para evaluar la actividad física de los estudiantes adolescentes fue el *“Four by one-day physical activity questionnaire”* Cale (1993), adaptación transcultural por Cantera (1997), y con una modificación del formato por Ceballos *et al.* (2000).

Los datos sociodemográficos presentan los resultados del análisis descriptivo obtenido de nuestra investigación. Cabe mencionar que esta aplicación se realizó en la temporada de invierno, a un total de 41 sujetos. De los cuales, un 85 % tiene 11 años.

Se observa el género de la muestra, el cual resulta ser no tan amplio en la diferencia, ya que ambos se acercan al 50 %, sin embargo, las mujeres representan la mayor muestra con un 51.2%.

3. Resultados

Tabla 1. Actividades entre semana por la mañana.

		Tiempo	F	%	%V	%A
Válidos	Ver televisión.	30 min	22	53.7	55.0	55.0
	Estudiar, hacer tarea.	1 h	10	24.4	25.0	80.0
	Computadora, videojuegos.	30 min	1	2.4	2.5	82.5
	Leer por placer	30 min	4	9.8	10.0	92.5
	Escuchar o tocar música.	1 h	1	2.4	2.5	95.0
	Juegos de mesa.	30 min	1	2.4	2.5	97.5
	Aseo personal.	30 min	1	2.4	2.5	100.0
	Total		40	100	100.0	

F: Frecuencia. %: Porcentaje. %V: Porcentaje Válido. %A: Porcentaje Acumulado.

Elaboración propia.

En la Tabla 1, Observamos que la actividad más realizada por la mañana con un 53.7% es ver televisión 30 minutos y le sigue hacer tarea con un 24.4% 1 hora. Mientras que actividades deportivas no aparece en la tabla ya que a los sujetos que se les aplicó el estudio no realizaban ninguna actividad deportiva.

Tabla 2. Actividades entre semana por la tarde.

		Tiempo	F	%	% V	% A
Válidos	Ver televisión.	1.30 min	18	43.9	43.9	43.9
	Estudiar, hacer tarea.	1.30 min	8	19.5	19.5	63.4
	Computadora, videojuegos.	1 h	4	9.8	9.8	73.2
	Leer por placer.	30 min	3	7.3	7.3	80.5
	escuchar o tocar música.	30 min	1	2.4	2.4	82.9
	Dibujar, Pintar.	1 h	5	12.2	12.2	95.1
	Béisbol.	1 h	1	2.4	2.4	97.6
	Atletismo.	1 h	1	2.4	2.4	100.0
		Total	41	100.0	100.0	

F: Frecuencia. %: Porcentaje. %V: Porcentaje Válido. %A: Porcentaje Acumulado.

Elaboración propia.

En la tabla 2, observamos que las actividades más realizadas por la tarde con un 43.9% es ver televisión 1 hora con 30 minutos y hacer tarea con un 19.5% 1 hora con 30 minutos. Por la mañana en las actividades que realizan los sujetos hay un bajo porcentaje en actividades deportivas como son el béisbol y atletismo con un 2.4% para ambas actividades.

Tabla 3. Actividades entre semana por la noche.

		Tiempo	F	%	% V	% A
Válidos	ver televisión	30 min	26	63.4	72.2	72.2
	estudiar, hacer tarea	1 h	5	14.6	13.9	86.1
	computadora, videojuegos	30 min	4	12.1	8.3	94.4
	escuchar o tocar música	15 min	2	4.8	2.8	97.2
	Béisbol	1 h	2	4.8	2.8	100.0
			Total	36	87.8	100.0

F: Frecuencia. %: Porcentaje. %V: Porcentaje Válido. %A: Porcentaje Acumulado.

Elaboración propia.

En la tabla 3, observamos que entre semana por la noche el 63.4% de los sujetos, lo que realizan es ver televisión por 30 minutos, y el 12.2% se dedican a estudiar y a utilizar la computadora

por 1 hora como lo muestra la tabla. Por la noche, las actividades deportivas tienen el mismo porcentaje que en el de la tarde, pero ahora sólo realizan una actividad que es el béisbol. Los datos arrojados en los tres horarios nos muestran que las actividades que más hacen los estudiantes de la primaria son actividades que encaminan al sedentarismo.

3. Conclusiones

El estudio efectuado en la primaria Gorgonio Avalos T.V de la comunidad de Suchitlán del municipio de Comala, Colima. Arrojó tres resultados muy importantes en los tres horarios que maneja el cuestionario *"Four by one-day physical activity questionnaire"* por la mañana, por la tarde y por la noche.

Los sujetos que se analizaron, durante el horario de la mañana no realizan ninguna actividad deportiva, las actividades que mencionan son aquellas donde no implique gran esfuerzo físico, como es ver la televisión, realizar sus tareas y leer por placer.

Durante el horario de la tarde no hay gran variación, sólo hay un cambio en lugar de llevar a cabo las tareas escolares, ese tiempo lo invierten en jugar video juegos o estar en la computadora, y dentro de este horario hay un porcentaje mínimo que practica un deporte sólo una hora.

Mientras que, durante el horario de la noche, hacen las mismas actividades que por el horario de la tarde.

Llegando a la conclusión de que puede ser que el horario escolar que tienen estos estudiantes sea el que este ocasionando que no realicen actividades físicas o practiquen algún deporte, ya que por la mañana no hay actividades deportivas que puedan realizar en los centros deportivos con los que cuenta la comunidad, mientras que por la tarde el horario en el que hay actividades deportivas para ellos se encuentran en horario escolar y en los fines de semana los centros deportivos se encuentran solos sin alguna persona que promueva el deporte o actividades recreativas, y por la noche cansados de la jornada escolar prefieren realizar otras actividades, como el ver la televisión o realizar sus tareas.

Se sugiere que el Ayuntamiento de ese municipio elabore un programa de actividades deportivas y recreativas durante el tur-

no matutino para que los estudiantes del turno vespertino tengan la oportunidad de poder desarrollar alguna práctica físico deportiva, y evitar las actividades que sólo encaminan al sedentarismo.

Referencias

- Arboix, M. (13 de febrero de 2015). Eroski Consumer. Obtenido de Eroski Consumer: <http://www.consumer.es>
- Cale L. (1993). Monitoring physical activity in children. [Tesis de grado]. Loughborough University of Technology.
- Cantera-Garde M, Devís-Devís J. (2000). Physical activity levels of secondary school Spanish adolescents. *European Journal of Physical Education*, 5 (1): 28-44.
- Ceballos, G., Álvarez, B., y Medina, R. (2009). Actividad Física y Género: Un estudio comparativo entre los jóvenes de Monterrey, México y Zaragoza, España. *MH Salud*, 6(2): pp.1-14.
- Nuviala, A., Ruiz, F. y García, M. (2003). Tiempo libre, ocio y actividad física en los adolescentes. La influencia de los padres. *Retos*, 6, pp. 13-20.
- Gavin, M. (2011) La actividad física y su hijo de 13 a 18 años. Rady childrens. Recuperado de <https://www.rchsd.org/health-articles/la-actividad-fsica-y-su-hijo-de-13-a-18-aos/>
- Organización Mundial de la Salud. (2010). Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud. Ginebra: Organización Mundial de la Salud. http://whqlibdoc.who.int/publications/2010/9789243599977_sp.pdf
- Secretaría de Educación Pública, (2017). Plan de estudios para básica 2017, Recuperado de https://www.aprendizajesclave.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf
- Tobeña, V. (2016). Repensando la educación media y el formato escolar moderno. La experiencia de los talleres extracurriculares en una escuela argentina. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21 (68), 167-189.
- Wolsko, C. y Lindberg, K. (2013). Experiencing connection with nature: The matrix of psychological well-being, mindfulness, and outdoor recreation. *Ecopsychology*, 5(2), 80-91. doi:10.1089/eco.2013.0008

Uso y acceso a las tecnologías de información y comunicación por alumnos de una maestría en educación física y deportes.

Juan Josué Morales Acosta, Felipe de Jesús Vázquez Recendez,
Rafael Morales Gamboa, Pedro Reynaga Estrada
y Vicente Teófilo Muñoz Fernández.

Resumen

El proyecto describe las condiciones de uso y de acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación de los alumnos de la Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte del Centro Universitario de Ciencias de la Salud de la Universidad de Guadalajara, México. Las variables consideradas en este estudio fueron el uso de la computadora, acceso al Internet, dónde y cómo acceden, la utilidad que le dan a la computadora y a Internet y el uso de recursos didácticos de la Web 2.0. El diseño del trabajo fue no experimental, transversal y descriptivo. La población fue de 20 alumnos de la Maestría inscritos en el calendario escolar 2012 B (agosto-diciembre). Entre los resultados encontrados se observa que los estudiantes acceden a Internet combinando dispositivos móviles y tabletas electrónicas. Se detectó que la tecnología de apoyo para desarrollar las actividades durante las horas de clase es considerada poco o nada accesible en un 46.7%. El tipo de computadoras que más utilizan es la portátil. Los fines con los que usa la computadora e Internet son para trabajar, antes que comunicarse, divertirse y aprender. Todos utilizan el correo electrónico y Facebook de forma cotidiana. La mayoría no usaba recursos didácticos de la Web 2.0 como documentos compartidos, mapas mentales y conceptuales y lluvia de ideas. Los resultados permitirán tomar decisiones con relación a las competencias y contenidos de los cursos relacionados con las Tecnologías de la Información y Comunicación en Educación Física y Deporte.

Palabras clave: Tecnologías de la Información y la Comunicación, Educación Física y Deporte, Recursos didácticos de la Web 2.0.

1. Introducción

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son parte de nuestra realidad; forman parte de los contextos de la economía, la ciencia, la cultura, el deporte y, sobre todo la educación, aspecto sobre el que se basa este proyecto, en el sentido de su uso en la educación física y el deporte. Se puede decir que la evolución reciente de la raza humana ha ido en paralelo con la de las TIC (Bartola, 2005). De acuerdo con Fainholc (2000), vivimos en una sociedad cambiante por la evolución de las TIC. Estas tecnologías están implicando cambios en todos los ámbitos; principalmente en los ámbitos sociales, políticos, económicos, y educativos. En este contexto, este trabajo hace referencia a las condiciones de acceso y uso de los recursos didácticos de la Web 2.0 por los alumnos de la Maestría en Ciencias de la Educación Física y el Deporte (MCEFyD, 2014) del Centro Universitario de Ciencias de la Salud (CUCS) de la Universidad de Guadalajara (U de G).

Los sujetos que participaron en el estudio fueron alumnos que cursaron la Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte, quienes egresaron de la Licenciatura de Cultura Física y Deportes (LCFyD) de la Universidad de Guadalajara, de la Licenciatura en Educación Física de la Escuela Superior de Educación Física de Jalisco (ESEFJAL) y quienes egresaron de la Licenciatura en Nutrición del CUCS de la U. de G, además de egresados de la Licenciatura en Nutrición de la Universidad del Valle de Atemajac (UNIVA) y un egresado de una licenciatura de otra área disciplinar, quien demostró una amplia experiencia en el deporte. Las variables consideradas en este estudio fueron el uso de la computadora, el tipo y vía de acceso a Internet, en dónde y cómo acceden, la utilidad que le dan a la computadora y al Internet, el tipo de herramientas y programas que utilizan, qué actividades laborales realizan con estas herramientas tecnológicas, y el uso de recursos didácticos o recursos de diseño educativo de la Web 2.0, entre los que destacaron documentos compartidos (Google Drive), marca-

dores bibliográficos (Zotero), mapas conceptuales y mentales en línea (Mindmeister, Cmaptools), presentaciones compartidas en línea (Slideshare) y herramientas para lluvia de ideas (Tricider).

López (2010) hace mención de que en los últimos años el uso de la computadora e Internet han experimentado un crecimiento sin precedentes, siendo los jóvenes entre 12 y 24 años quienes más utilizan las TIC. Se comunican con sus amigos a través de correos electrónicos, navegan a diario por la red, hacen amigos en los chats y, de hecho, son muchas veces los que van descubriendo los nuevos usos de las tecnologías.

1.1 Planteamiento del problema.

No se encontró información relacionada con el uso y acceso de las TIC ni sobre el uso de programas y recursos didácticos de la Web 2.0 para favorecer los procesos de aprendizaje por parte de los egresados de la LCFYD ni en los estudiantes de la Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte en México. Como no había información en los ámbitos señalados anteriormente, resultaba complicado proponer y diseñar las unidades de aprendizaje tanto en el nivel licenciatura como de maestría que nos permitieran establecer los contenidos temáticos, los saberes y las actividades de aprendizaje con relación a los cursos sobre las TIC en Ciencias de la Educación Física y del Deporte.

En relación a esta problemática, se estableció la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué utilidad dan los alumnos de la Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte a los recursos de la Web 2.0, a partir de sus propias condiciones de acceso y los usos que hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación?

1.2 Propósito de la investigación

El propósito principal de la investigación es conocer qué utilidad dan los alumnos de la Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte a los recursos de la Web 2.0, a partir de sus condiciones de acceso y los usos que hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. En forma más específica se pretende identificar y describir:

- desde dónde acceden a la computadora, calidad en la conectividad, tipo de computadora que utilizan;
- los fines de su uso de la computadora e Internet;
- la frecuencia con que utilizan las distintas herramientas como Facebook, correo electrónico, Skype, blogs y foros en línea;
- los usos que hacen de la computadora e Internet para apoyar su práctica profesional;
- los porcentajes de alumnos que usan las herramientas educativas en línea;
- las características sociodemográficas de los individuos (sexo, edad, lugar donde cursaron su licenciatura y área de especialidad profesional).

2. Método

2.1 *Muestra y selección de participantes:*

La población de estudio consistió en 22 alumnos de la Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte inscritos en el curso de Tecnologías de la Información en el calendario escolar 2012 B (agosto-diciembre). El tipo de muestreo de esta investigación es por conveniencia y abarca a todos los miembros de la población. Al final del estudio, la población quedó compuesta por 20 sujetos porque dos de ellos no cumplieron los criterios de inclusión, que fueron:

- Ser alumno regular de la MCEFyD en el calendario escolar 2012 B.
- Aprobar del curso de Tecnologías de la Información
- Participar en el llenado de cuestionario en línea.

La investigación tiene un diseño no experimental, transversal y descriptiva. Todas las variables de estudio fueron categóricas, excepto la edad de los estudiantes que es cuantitativa. El objeto de estudio son las condiciones de acceso y uso de los alumnos de la Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte sobre el uso de las TIC.

2.2 Instrumentos de medición y variables:

El instrumento aplicado fue retomado del proyecto de investigación denominado “Apropiación tecnológica para la innovación educativa” (Chan, María Elena, Morales Gamboa, Rafael, Camacho, Claudia, Delgado, José Antonio y Gutiérrez, Eva, 2009) el cual adaptamos a las necesidades de nuestra investigación. El instrumento a utilizar fue un cuestionario que se constituyó de variables de acceso y uso en TIC. La aplicación se realizó a través de una herramienta de la Web 2.0 denominada SurveyMonkey.

Las variables que se consideraron en el cuestionario fueron las siguientes:

Variables de acceso: lugar de acceso a la computadora, lugar de acceso a Internet, lugar de acceso a ambas en la MCEFYD, accesibilidad en el horario de clase a la tecnología de apoyo que se necesita para desarrollar las actividades de enseñanza.

Variables de uso: tipo de computadora que usa, fines con los que utilizas la computadora y el Internet, tipos de uso para apoyar la práctica profesional, frecuencia con que utiliza las herramientas de Internet como apoyo a tus actividades académicas y laborales, percepción si el uso de Internet favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, y uso de los programas: documentos compartidos (Google drive), marcadores bibliográficos (Connotea, Zotero etc.), mapas conceptuales y mentales en línea (Mindmeister, Cmaptools, etc.), Slideshare, lluvia de ideas (Tricider, AllOurIdeas), antes de ingresar a la Maestría.

Variables sociodemográficas: Género, edad, nombre del programa estudios precedentes a la Maestría, institución de educación superior de la que egresaron.

2.2 Método de obtención de datos.

Cuestionario auto aplicado en línea vía SurveyMonkey. Los cuestionarios se enviaron a los alumnos vía correo electrónico y redes sociales y, en cuanto terminaban de contestar, automáticamente se presentaban los resultados por cada pregunta con su respectivo gráfico. Se obtuvieron 21 cuestionarios contestados y uno se descartó porque el alumno no cumplió con los criterios de inclusión.

3. Resultados

3.1 Variables sociodemográficas:

Los participantes se dividieron por igual entre los géneros femenino y masculino. El promedio de edad fue de 31.5 años. De los 20 alumnos, 12 (60%) son egresados de la Licenciatura en Cultura Física y Deportes de la U. de G., 3 (14%), son egresados de la Licenciatura en Educación Física de la Escuela Superior de Educación Física de Jalisco, 4 (20%) son egresados de la Licenciatura en Nutrición, este porcentaje se divide equitativamente entre la UNIVA y la U. de G. Un (5%) alumno egresó de la carrera de Arquitectura, quien mostró una amplia experiencia como entrenador deportivo.

3.2 Variables de acceso.

Tabla 1. Lugar de acceso a la computadora y a Internet.

Variantes	Lugar de acceso a la computadora	Lugar de acceso a Internet
En Casa	5%	22.7%
En Cibercafé	4.5%	0%
En escuela	22.7%	4.5%
Uno, Varios	54.5%	72.7%

Elaboración propia.

3.3 Lugar de acceso a la computadora.

El 54.5% de los alumnos acceden con el apoyo de varios lugares, apoyados de su celular, laptops, tabletas electrónicas y demás aparatos móviles; y le sigue en frecuencia dentro de la escuela (22.7%).

3.4 Lugar dónde accede a Internet.

Como en la anterior la opción por la cual optaron la mayoría fue la de varios con un 72.7%, la cual incluye el acceso por celulares, tablets, laptops; y el acceso en casa con un 22.7%. De acuerdo a la tabla 2, sobresalen el acceso a Internet vía la red escolar con un 45.5%, y la PC portátil con 36.4%.

Tabla 2. Opción de acceso a Internet cuando se encuentra en la Maestría.

Variantes	Red escolar	Sala de maestros	Taller de cómputo	Área administrativa	PC portátil	Otro
Porcentaje	45.5	4.5	9.1	4.5	36.4	0

Elaboración propia.

Tabla 3. Acceso a la tecnología de apoyo en los horarios de clase.

Tipo de acceso	Muy accesible	Accesible	Poco accesible	Nada accesible
Porcentaje	6.7	46.70	26.70	20.00

Elaboración propia.

3.5 Acceso a la tecnología de apoyo en los horarios de clase.

De acuerdo a la tabla 3, los participantes se distribuyen equitativamente entre los que lo consideran más bien accesible o más bien inaccesible. Sin embargo, más participantes optaron por Nada accesible (20%) que Muy accesible (6.7%).

3.6 Variables sobre el uso.

Tabla 4. Tipo de computadora que usan.

Tipo de computadora	Escritorio	Portátil	Ambas
Porcentaje	4.4	59.1	36.4

Elaboración propia.

3.7 Tipo de computadora que usan.

El tipo de computadora que más utilizan los alumnos es la portátil con un 59.1%; y en segundo lugar el 36.4% utilizan ambas (portátil y de escritorio).

Tabla 5. Porcentaje de los fines con los que se utiliza la computadora e Internet

Fines para los que usan computadora e Internet	Comunicarme	Divertirme	Informarme Aprender	Trabajar	Acceso a productos o servicios
Porcentaje	13.6	13.6	13.6	59.1	0

Elaboración propia.

3.8 Porcentaje de los fines con los que se utiliza la computadora e Internet.

Los alumnos utilizan más la computadora e Internet con el fin de trabajar o para su uso laboral con un 59.1% y en un mismo porcentaje para comunicarse, divertirse y como un recurso para aprender, con un 13.6%.

3.9 Uso de la computadora e Internet para apoyar la práctica profesional.

Los alumnos utilizan la computadora e Internet como apoyo cuando consultan información con un 40%, con un 20% para desarrollo bimestral con un 13.3% para comunicarse con alumnos sobre temas escolares vía correo electrónico. Con un 6.7%, para diseño materiales didácticos, elaborar o llenar listas de control de seguimiento de la clase, diseño ejercicios de apoyo a los contenidos, comunicarse con alumnos vía mensajería instantánea.

Tabla 9. Frecuencia de uso de herramientas de Internet como apoyo a las actividades académicas y laborales.

Herramienta de Internet	diario	2 veces por semana	1 vez por semana	1 vez cada 2 semanas	nunca
Skype	0.00%	7.10%	14.30%	7.10%	71.40%
Blogs	7.10%	21.40%	14.30%	35.70%	21.40%
Foros	0.00%	13.30%	20.00%	20.00%	46.7%
Correo electrónico	80.00%	6.70%	6.70%	6.70%	0.00%
Facebook	80.00%	13.30%	0.00%	0.00%	6.70%

Elaboración propia.

3.10 Frecuencia de uso de herramientas de Internet como apoyo a las actividades académicas y laborales.

Los resultados nos muestran que el Facebook y el correo electrónico tienen mayor frecuencia de uso, prácticamente de forma cotidiana, mientras que Skype, los Foros y Blogs tienen una frecuencia de uso muy esporádica. El Skype es el menos utilizado (Para mayor detalle véase la tabla 9).

3.11 El uso de Internet para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

El 100% de los estudiantes consideran que el uso de Internet favorece el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 10. Uso de herramientas educativas en línea basadas en la Web 2.0

Herramientas educativas en línea basadas en la Web 2.0.	si	no
Documentos compartidos (Google Drive)	7.10%	92.90%
Marcadores bibliográficos (Connotea, Zotero etc.)	7.10%	92.90%
Mapas conceptuales y mentales en línea (Mindmeister, Cmaptools)	7.10%	92.90%
Slideshare	28.60%	71.40%
lluvia de ideas (Tricider)	0.00%	100.00%

Elaboración propia.

3.12 Uso de herramientas educativas en línea basadas en la Web 2.0.

Basado en los resultados de la tabla 10, nos damos cuenta que en todas las variantes, los alumnos no utilizaban los programas o herramientas educativas en línea. Ninguno había utilizado herramientas de lluvia de ideas en línea y solo el 28.6% había usado el programa Slideshare.

4. Conclusiones

Dentro de las variables y resultados de este estudio, en relación al acceso, los resultados muestran facilidad para acceder a una computadora en cualquier lado y en cualquier momento gracias al avance de la tecnología en los teléfonos celulares inteligentes, tabletas electrónicas y computadoras portátiles. El acceso a Internet es más sencillo y eficiente. Al parecer el uso de los cibercafés se está volviendo obsoleto. Es importante mejorar la tecnología de apoyo que necesitan los alumnos para desarrollar las actividades de enseñanza y que esta tecnología esté accesible a la hora de las clases.

En relación a la variable del uso, los fines más frecuentes para usar la computadora y el Internet son el trabajo por encima de cualquier otro fin como comunicarse, divertirse e informarse. Los estudiantes utilizan muy poco el Skype, blogs y foros. Las herramientas que utilizan a diario son el correo electrónico y Facebook. Esto nos da entender que el uso más importante para los alumnos son las herramientas de redes sociales. Los alumnos prácticamente no habían usado recursos didácticos de la Web 2.0 como documentos compartidos (Google drive), marcadores bibliográficos (Connotea, Zotero etc.), mapas conceptuales y mentales en línea (Mindmeister, Cmaptools, etc.), Slideshare, lluvia de ideas (Tricider). De esta forma entendemos que el uso de algunos recursos de la Web 2.0 (con excepción del Facebook) no eran usadas antes de ingresar como alumnos a la Maestría.

Es importante analizar y discutir nuestros resultados con otros estudios, Rocío López González (2010), en su artículo “Acceso, uso y apropiación de las TIC en estudiantes universitarios de la UNAM” destaca que los estudiantes acceden más a la computadora e Internet, en lugares externos a la UNAM, ya sea en sus hogares o cibercafés. La autora menciona que la razón por la cual la UNAM se encuentra en tercer lugar en materia de acceso, es básicamente por dos motivos: 1) existen restricciones para actividades tales como bajar música, mensajería instantánea, entre otros, 2) los estudiantes consideran que los servicios son considerados obsoletos (máquinas viejas, lentas y con software básico y desactualizado, algunos equipos no funcionan).

Con relación al uso se identificaron dos tipos: académico y de socialización. El primero se refiere a las prácticas en torno a las TIC para la realización de actividades académicas, como son sus trabajos escolares. El segundo se concentra en la realización de actividades relacionadas con la socialización, convirtiéndose éste en el uso primordial, tales como: correo electrónico, chats, comunidades virtuales para hacer amigos. Asimismo, la mayoría de los participantes manifestó realizar actividades relacionadas con el entretenimiento, como bajar música, videos y películas. En el estudio de González (2010), se encontró que son pocos los alumnos de Maestría que conocen y usan las tecnologías para impartir sus clases.

En un estudio denominado “Los estudiantes y la Internet; el caso CUVALLES (Centro Universitario de los Valles de la Universidad de Guadalajara), Hernández (2010) reporta que las herramientas que más utilizan y dominan los alumnos en Internet son el correo electrónico, los buscadores, páginas Web, enciclopedias y bases de datos electrónicos. Los resultados apuntan hacia una baja utilización de los recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza y al aprendizaje. Esto contrasta con el uso alto y medio que reportaron los estudiantes en el uso de las TIC para sus relaciones personales y como entretenimiento.

Nuestros resultados tienen una gran coincidencia con los estudios mencionados anteriormente en relación a que los usuarios privilegian las redes sociales o actividades relacionadas con la socialización como las denomina López (2010) o relaciones personales y entretenimiento señalado por Hernández (2010) por encima de los recursos de la Web 2.0, la utilización de los recursos tecnológicos aplicados a la enseñanza y al aprendizaje o las TIC para la realización de actividades académicas. Juárez (2013) en el estudio de hábitos de usuarios de Internet en México destaca que las principales actividades en línea son enviar y recibir mails con un 87%, la búsqueda de la información con un 84%, acceder a redes sociales un 82%, enviar recibir mensajes instantáneos tiene un 61%, comprar en línea un 37%, operaciones de banca en línea un 33%, búsqueda de empleo un 20%, acceder y crear sitios propios un 17%, entre otros. En estos resultados también aparecen los correos y redes sociales como las actividades más solicitadas por los usuarios de Internet.

4.1 Recomendaciones

Los resultados de esta investigación pueden servir como producto de análisis para la construcción, actualización y diseño de cursos o unidades de aprendizaje relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el pregrado y posgrado en Ciencias de la Educación Física y del Deporte. Para los docentes es importante conocer las condiciones de uso y acceso a las TIC de los alumnos con el propósito de plantear actividades de aprendizaje apoyadas en el uso de las TIC y para las autoridades es recomendable obtener recursos para mejorar las condiciones de conectividad y acceso a Internet dentro de las instalaciones escolares para favorecer los procesos de aprendizaje.

Estos resultados son una aproximación a las condiciones de acceso y uso de las TIC en Ciencias de la Educación Física y del Deporte. No es un estudio terminado, más bien es el inicio de un proceso que debe irse mejorando y actualizando porque en relación a las herramientas en línea existe una evolución constante, permanente. Surgen nuevos programas y desaparecen otros, como ejemplo tenemos el programa de mensajería Messenger que desapareció después de la investigación y el programa Connotea de marcadores de referencias bibliográficas que desaparece en la versión gratuita y que solo es accesible bajo un costo mensual.

El acceso al Internet ha ido incrementándose gracias al tipo de dispositivos móviles que se van mejorando e incluyendo una mayor variedad y cantidad de aplicaciones, así como al uso de tabletas electrónicas. Los resultados pueden plantear nuevas preguntas de investigación en relación al tipo de población al que se le aplica el estudio como pueden ser estudiantes de bachillerato, pregrado, posgrado e incluso educación básica. Con esto pueden obtenerse resultados que podrán apoyar la labor de los docentes y autoridades en el uso y acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Referencias

- Bartola, J. (2005). Valores del deporte en la educación. Ministerio de Educación y Ciencias. Secretaría General Técnica. Madrid, España. Recuperado el 4 de febrero del 2016. <http://books.google.com.mx/books?id=HNmaZu71SBIC&pg=PA63&dq=las+tics+en+el+deporte&hl=es-419&sa=X&ei=4fA8UaDqHo-FqQGYsYDQAw&ved=0C4QuwUwAA#v=onepage&q=las%20tics%20en%20el%20deporte&f=false>
- Gómez, L., Chan, M., Minakata, A., Arias, J., Leal, M., Paniagua, M. y Palos, Ú. (2009). Apropiación tecnológica para la innovación educativa. En Gómez, L. (coordinador). Un modelo para la construcción colaborativa de prácticas innovadoras en la educación básica. Prácticas Docentes Innovadoras. ITESO. Guadalajara, México.
- Fainholc, B. (2000). Formación del profesorado para el nuevo siglo. *Lumen Humanitas*. Buenos Aires, Argentina.
- Hernández, R. (2010). Los estudiantes y la Internet: el caso CUValles. Universidad de Guadalajara. Centro Universitario de los Valles. México.
- Juárez, R. (2013). *Hábitos de los usuarios de Internet en México*. AMIPCI. México D.F.
- López, G. (2010). Acceso, uso y apropiación de las tecnologías de información y comunicación (tic) en los estudiantes universitarios de la UNAM. X Congreso Nacional de Investigación Educativa. Recuperado 5 de abril del 2016. http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_14/ponencias/0505-f.pdf.
- Maestría en Ciencias de la Educación Física y del Deporte. Guía del alumno (2014). Centro Universitario de Ciencias de la Salud. Universidad de Guadalajara.
- Survey Monkey User Manual (2011). Customer Guide for Account Navigation, Survey Creation, Distribution & Analysis. Recuperado el 20 de Agosto de 2016. <https://es.surveymonkey.com/>

Fundamentos filosóficos para una educación física actual

Héctor Manuel Icaza Campa

Resumen

Dentro de este trabajo abordamos una perspectiva filosófica que permita fundamentar la importancia y el valor de la Educación Física como una disciplina científico-pedagógica que contribuye a la formación integral del ser humano y para ello recuerrimos a dos de los puntos centrales que sirven de base para la construcción de toda teoría científica y que son la Cosmovisión y el Concepto de Hombre; a partir de ello, se consideró como un primer punto, analizar al Humanismo como la Cosmovisión que tomamos en cuenta para la construcción de una teoría de la Educación Física, toda vez que, a partir de la concepción que se tenga del mundo es como se construirá la estructura de pensamiento respectivo, misma que se complementa —desde la perspectiva de la antropología filosófica— y en concordancia con ésta, el Concepto de Hombre que pretendemos formar y que, para nuestro caso, es el del Hombre como Totalidad o Unidad que se va a trabajar, para posteriormente, dar paso a la construcción de la teoría pedagógica que permitirá -en la práctica- formar a dicho Hombre y con base en ello, construir su corpus de conocimiento, su objeto de estudio y las metodologías que se derivan para su enseñanza.

Palabras Clave: Educación Física, Cosmovisión, Humanismo, Concepto de hombre, Hombre como totalidad o unidad.

1. Introducción

El presente trabajo fue elaborado a partir de la reflexión hecha por el autor respecto de uno de los temas que ya hace mucho tiempo se dejó de revisar dentro de la formación de los docentes de educación física —el fundamento filosófico— en las diversas instituciones públicas a nivel nacional y que considera constituye uno de los elementos básicos para comprender en toda su complejidad a esta disciplina pedagógica que está siendo -hoy más que nunca- objeto de grandes reflexiones y discusiones sobre el rol que juega dentro del proceso de formación integral del ser humano, a la vez que retoma algunos aspectos que por más de dos siglos han sido objeto de debate en los círculos académicos y de la sociedad en general, a grado tal, que actualmente se ha intentado eliminarla casi por completo del currículum escolar, pese a los grandes beneficios y valores que esta aporta y que están siendo demostrados cada vez con mayor fuerza desde distintos campos del conocimiento como por ejemplo, la filosofía, la pedagogía y más recientemente, de las neurociencias. Con esto se pretende (Objetivo): Crear una sólida fundamentación filosófica de la Educación Física, delimitando con ello su especificidad y ámbitos de intervención, no de manera limitativa, sino por el contrario, de forma esclarecedora y propositiva.

2. Método

El método empleado para la elaboración de este trabajo fue el de la teoría fundada, el cual consiste en apoyarse de la experiencia del autor y de la información disponible para sustentar y crear los argumentos necesarios para crear una teoría propia que permite soportar la presente exposición, determinando a partir de la misma, lo que consideramos son los fundamentos filosóficos de la Educación Física en la actualidad.

3. Cosmovisión

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua (1984) define a la *Cosmovisión*, como *la idea o concepción del mundo; explicación racional del mundo en oposición a la explicación religiosa del mundo como creación de Dios. //Es la manera de observar e interpretar el mundo.*

Para Ferrater (1965, citado en el Diccionario de la Real Academia 1984, párrafo 1), la Cosmovisión es *una concepción del mundo que penetra la vida espiritual del hombre y sirve como marco orientativo a la acción práctica de los individuos. En este sentido, la cosmovisión ayuda a los individuos a percibir el universo como ordenado e incluye teorías cosmogónicas que revelan el origen del mundo natural y de la especie humana.*

En la página electrónica <https://concepto.de/cosmovision/> se define cosmovisión: es la visión del mundo en cuanto a la realidad que crea una sociedad en una determinada época o bajo una determinada cultura. Podríamos decir también que es una manera de ver e interpretar el mundo. El término Cosmovisión (pág. 1) proviene del alemán *Weltanschauung*, formado por otros dos términos: *Welt*, que es mundo y *anschauen*, que significa observar o mirar. Fue introducido por el filósofo Wilhelm Dilthey en su libro “Introducción a las Ciencias Humanas”, entre finales del siglo XIX y comienzos del XX. Él sostenía que la experiencia de cada ser tenía su origen en el conjunto de principios y valores *que tenía la sociedad en donde se formó. También afirmaba que todas las relaciones, sensaciones y emociones que habían sido experimentadas en ese mismo ambiente iban a determinar en un futuro la cosmovisión individual de esa persona.*

Dilthey propone tres tipos de *Weltanschauung*:

- Primero el naturalismo, *en donde el ser humano se puede ver a sí mismo como un objeto que la naturaleza determina.*
- Por otro lado, está el idealismo de la libertad, *donde el ser humano es consciente de que está separado de la naturaleza por su libre albedrío.*
- Por último, está el idealismo objetivo, *en donde el ser humano toma conciencia de su armonía con la naturaleza.*

Ésta (la Cosmovisión), está compuesta por distintas percepciones, conceptualizaciones y valoraciones que un individuo hace o tiene sobre su entorno. A partir de las cosmovisiones, cada individuo interpreta el contexto en el que está inserto.

3.1 El Humanismo, Cosmovisión de la Educación Física actual

De acuerdo con Abbagnano (1998, p. 629), el *humanismo es el movimiento filosófico que considera como fundamento a la naturaleza humana o los límites e intereses del hombre*, reconociendo su valor e intentando entenderlo en su mundo que es el de la naturaleza y la historia, teniendo como características fundamentales el reconocer la totalidad del hombre como ser formado de alma y cuerpo y destinado a vivir en el mundo; su historicidad, es decir, sus nexos con el pasado; su valor humano, o sea, una conciencia verdaderamente humana, abierta en toda dirección a través del conocimiento histórico-crítico de la tradición cultural, y, el reconocimiento de la naturalidad del hombre, entendida esta como el hecho de que el hombre es un ser natural para el cual el conocimiento de la naturaleza no es una distracción, sino un elemento indispensable de vida y de éxito. Dicho de otra forma, el humanismo se entiende como la dirección filosófica que tiene en cuenta las posibilidades y límites del hombre.

Por otra parte, *la educación humanista es ante todo un estudio de los valores humanos que deben ir implícitos en la construcción de los conocimientos, mismos que promuevan el desarrollo integral de la persona*, en donde para Delgado (1995, citado por Pimienta 2005, p.4). el hombre: “...es un ser en relación: empieza a existir gracias a otro, dentro de otro e inmerso en la realidad de otro que le acoge”.

Por lo cual, Pimienta (2005, p. 4), afirma que:

“...el hombre pertenece a una comunidad y eso es lo que lo hace ser humano: la convivencia con los otros, la competencia, el deseo de superación, discernir entre lo “bueno” y lo “malo” [...] El desarrollo del ser humano integral no solamente se refiere a la activación de habilidades y a la formación de hábitos para lograr así la excelencia, sino a ese desarrollo que implica la totalidad: los aspectos físico, espiritual, social y mental [...] el hombre no solamente es materia, sino también espíritu, poseedor de una realidad transmaterial y una vocación de eternidad: todos los seres humanos queremos trascender, que no nos olviden. Subsistimos, somos quienes somos porque existimos, con una escala de valores en un compromiso responsable con los

demás, en una vivencia de comunidad o, como la llamarían otros más avanzados, en una comunidad de indagación".

Del mismo modo, se afirma que el hombre tiene dos nacimientos, uno biológico y otro cultural o humanizante, y así lo expresa Savater (1997):

"Nuestra humanidad biológica necesita una confirmación posterior, algo así como un segundo nacimiento en el que, por medio de nuestro propio esfuerzo y de la relación con otros humanos se confirme definitivamente el primero. Hay que nacer para humano (sic), pero sólo llegamos plenamente a serlo cuando los demás nos contagian su humanidad a propósito...y con nuestra complicidad". (pp. 26-27)

De igual forma, Álvarez (1996), afirma que:

"Los más destacados maestros humanistas piensan que en el logro de este objetivo de educación integral, el ejercicio físico-corporal juega un papel fundamental, por cuanto que el hombre que desarrolla plenamente sus capacidades físicas consigue una mejor adaptación al medio, enfrentándose con éxito a las exigencias propias de la vida cotidiana, y alcanzando la altura cívica, intelectual y moral que la polis requiere de sus ciudadanos." (p. 14)

Para esta misma autora, el humanismo renacentista tenía como su mayor preocupación el formar un nuevo ideal de hombre: *un hombre libre para una sociedad abierta y ampliamente desarrollada*. Un hombre nuevo que buscara para su realización personal el ideal de la *humanitas* romana. El humanista, primer ideólogo de la educación física, considera integralmente al individuo y acentúa sus aspectos más humanos, elevando su cuerpo al nivel ocupado por el espíritu en la teología cristiana tradicional, en donde el ejercicio es planteado en el ámbito pedagógico, asignándosele una triple dimensión:

- Como medio de relajación de los quehaceres cotidianos;
- Como contribución al desarrollo total del individuo;
- Como posibilidad de expresión de la personalidad humana.

Concluye Álvarez (1996), diciendo:

"Hemos podido comprobar cómo los humanistas recomendaban la práctica del ejercicio físico en sus obras médicas, ideológicas y, sobre todo, didácticas. El Humanismo renacentista como el motor impulsor de una educación integral que perseguía el reencuentro con el hombre armonioso y equilibrado de la época clásica". (p. 21)

Mientras tanto, Ibáñez (2015) indica:

"En ese orden de ideas, podemos afirmar que la inclusión es una pieza fundamental en una educación física humanista moderna como lo decía (Callado, 2007) "Una educación física debe basarse en la formación de valores elementales de la vida y ser incluyente a la sociedad". (pág. 2)

De esta forma se puede apreciar cuál fue el origen del Humanismo como una Visión del Mundo que ha venido permeando desde entonces en el campo educativo y particularmente en el de la Educación Física y dentro de ello, lo relativo al desarrollo de ciertos valores humanos como los que se refirieron anteriormente (vida, vitalidad, totalidad, naturalidad, valor, historicidad).

Aunado a lo anterior, Schiller (s.f., citado por Giraldés, 2008), menciona:

"... Y he aquí donde se hace más valioso el sentido schilleriano de la armonía: "Con ejercicios gimnásticos se forman, en verdad, cuerpos atléticos, pero la belleza sólo se desarrolla en el juego libre y uniforme de los miembros" Es que la humanidad del hombre no puede reducirse ni a un conjunto de funciones fisiológicas, ni biomecánicas, ni artísticas, ni intelectuales, el sentido de armonía, hace que regresemos a la consideración de cómo transitar el camino hacia ella, cómo desenvolver el impulso lúdico que sin dudas, necesita ser incorporado a este juego vital en el que la voluntad se acerque por la vía sensible al objeto de su conocimiento para una vez asido, se pueda hablar razonablemente de ello. La reconciliación de la razón y la sensibilidad, como una doble naturaleza humana, en la cual, como expresa Schiller, es necesario suprimir y con-

servar simultáneamente a ambas, requiere del juego de hallar y sostener ese equilibrio a fin de abrir las puertas a las mejores ideas y a las más saludables acciones alejando divisiones esquizoides que sólo logran desarticular al ser humano en lo mejor de sí mismo y de aquellas facultades que serán más, en el sentido de lo superior, si atraviesan juntas sus propias sombras". (p. 4)

Conforme a lo anterior, Ramírez (2008), plantea que la visión contemporánea del hombre se puede caracterizar de la siguiente forma:

- El hombre es un ser en el mundo, entre el hombre y el mundo existe una auténtica relación de intencionalidad, o sea, de direccionalidad. El hombre es considerado como un microcosmos en el cual el mundo adquiere todo su sentido.
- El hombre es un ser creador.
- *El hombre es un ser en relación, realidad social del hombre, consigo mismo, con los demás, con la naturaleza.*
- *El hombre es una realidad integral, es una unidad en sí mismo en la multitud de sus dimensiones.* (p.7).

Sin embargo, no siempre sucede así y prueba de ello es que el hombre moderno es un ser cosificado, alienado, enajenado, deja de ser él mismo y pasa a ser un simple medio o instrumento; como instrumento, en el sentido de considerarlo como un ser que debe producir bienes y ser objeto de ganancias, cosificado por vivir un mundo de apariencias donde el poder y el dinero son los valores de referencia y como medio u objeto en donde, la injusticia social y la explotación del hombre por el hombre lo hacen un ser oprimido, sin dignidad ni derechos. De tal modo que el sujeto contemporáneo reproduce y transmite esos mismos "valores" intrínsecos a una educación igualmente enajenada (que no podrá más que alimentar su propia alienación). Está por demás decir que la educación física no se mantiene impermeable a esta situación como bien lo comenta Vázquez (1989. pp. 76-79), con el Hombre Acrobático, o Kirk (1990, p. 37), con su concepción tradicionalista de la EF y del hombre mismo.

Son entonces estas las bases de una Cosmovisión en las que la corriente filosófica del Humanismo permea la esencia de la Edu-

cación Física y le da un sentido o razón de ser para inscribirse posteriormente en el vasto espacio de la educación y la cultura.

3.2 El Concepto de Hombre como Unidad o Totalidad

Al inicio de este trabajo se mencionó que, dentro del campo de la Educación Física se presenta el problema del dualismo cuerpo-mente en el cual se tiene una concepción fragmentada tanto de la educación como del ser humano y de ahí la importancia y necesidad de puntualizar nuestra concepción al respecto:

Entre todos los problemas filosóficos, el problema del hombre es el que más preocupó a Scheler, de modo más directo y esencial... El designio que lo guía en su obra de antropología filosófica - disciplina ésta cuya constitución había sido perseguida preocupación de toda su vida... Scheler dirá que nunca el problema del hombre ha ocupado tanto a la filosofía, y agregará que, al mismo tiempo, nunca el hombre se ha sentido tan perplejo ante la naturaleza de su ser esencial. En este orden de cosas, señala Scheler el mundo occidental ha tenido a su alcance tres concepciones del hombre no comunicadas entre sí, separadas y aparentemente inconciliables. La proveniente de la tradición religiosa judeocristiana con su hipótesis creacionista, la que se sostuvo en filosofía desde la antigüedad griega entendiendo al hombre como animal provisto de "razón", y la actual, o concepción científica de raíz biologista o darwiniana que lo ve como un ápice superdiferenciado de la evolución orgánica.

Para Zubiri (1974, p. 1), El hombre es una realidad una y única: es unidad. No es una unión de dos realidades, lo que suele llamarse «alma» y «cuerpo» ... La realidad humana es una unidad de sustantividad, esto es, es una unidad primaria y física de sus notas, un sistema constructo de notas. De estas notas, unas son de carácter físico-químico, otras de carácter psíquico (por ejemplo, la inteligencia).

Dice Martínez (1994, citado por Pimienta, 2005):

“...pensamos al hombre como una concepción orgánica, es decir, un ser impulsado desde sí mismo hacia la autorrealización, capaz de extraer de la experiencia los

significados, su propio funcionamiento integrador. Esta concepción significa que el individuo tiende a realizarse en la plenitud de su persona, es libre y capaz de adquirir compromisos en cualquier circunstancia; los seres humanos nos sentimos mejor si nos consideramos proceso en vez de producto (sujeto y no objeto); somos buscadores de logos, significado, espíritu y sentido”.

En este mismo sentido, Aguayo (1994), señala:

“La investigación en Educación Física ha de contemplar al hombre como entidad total, en su aspecto biológico y su conformación social y no únicamente ciertos aspectos del mismo.

... Esta categoría de totalidad ha de trabajarse como fundamento epistémico en los procesos de construcción de conocimientos para el ámbito de la educación Física.

El objeto de estudio de la Educación Física, el hombre en movimiento, ha de construirse desde el concepto de totalidad de hombre, abarcando este carácter totalizante las posibilidades metodológicas desde las ciencias naturales y de las ciencias sociales.

... Finalmente, comprender al hombre como totalidad es adoptar una postura epistémica que fundamenta ampliamente el campo de la investigación en Educación Física". (pp. 131-132)

Asimismo, Zubiri (1974,), afirma:

“El hombre es una realidad una y única: es unidad. No es una unión de dos realidades, lo que suele llamarse «alma» y «cuerpo». Ambas expresiones son inadecuadas porque lo que con ellas pretende designarse depende esencialmente de la manera como se entienda la unidad de la realidad humana. De ella depende así mismo la idea de su actividad”. (p. 1)

Del mismo modo, Bataille (1972, citado por Sierra, 2015) lo expresa en estos términos:

“A partir de Sócrates y de Platón se puede rastrear una dualidad alma y cuerpo en el pensamiento occidental, correspondiente a la separación entre Verdad y mundo sensible; ello con el consiguiente desprecio del cuerpo

y la exaltación del mundo suprasensible que buscaba asegurar un mundo verdadero. En la apoteosis de esa dualidad se halla Descartes, quien concebía que en el ser humano se encuentra la dualidad res pensante y res extensa, por medio de la cual el ser humano es entendido como una representación simplificada, mutilada, fragmentada, que se entiende a sí misma como una sustancia, como un sujeto del que dependen cada uno de sus actos, como alguien que es auto-transparente, lo cual no permite que otras partes de su ser se expresen, por ejemplo su cuerpo —o la pluralidad de los instintos como decía Nietzsche—, y ello debido a que el ser humano es reducido a sujeto, es decir, a pensamiento. ...entender que la separación entre mundo verdadero y mundo sensible —que se extiende a lo largo de Occidente— ha fragmentado al hombre en cuerpo y alma, lo cual imposibilita el pensar en ese “hombre total” que Nietzsche buscaba; ello debido a que la tradición filosófica occidental lo ha mutilado a partir de la separación de la realidad en dualidades, lo cual afecta al ser humano al exaltar su pensar lógico-conceptual y al negar las pasiones de su cuerpo”. (p. 3)

Es esto un claro ejemplo de la concepción dualista que ha permeado desde la Grecia Antigua hasta llegar a nuestros días y pasando por la poderosa influencia de René Descartes sobre su pensamiento dualista que tanto daño ha hecho, hasta llegar al vitalismo de Nietzsche y al Existencialismo de Merlau Ponty como una visión o postura filosófica de más actualidad.

Continuando con Bataille (1972, citado por Sierra, 2015), este afirma que:

“Ejemplo de lo anterior es la experiencia cuasi-mística en la cual Descartes pretende expulsar todo contenido de su conciencia por medio de la duda metódica. A fin de cuentas, persigue como fin un fundamento para la ciencia, por ello, antes de iniciar esa experiencia, se predispone a encontrar algo a qué asirse dentro del mare magnum de su pensamiento que le dice que todo es ilusión; no obstante, en medio de su experiencia piensa como un antiguo y aplica la categoría de sustancia de manera subrepticia —pues, después de que en su reflexión se había

propuesto partir de cero, encuentra una sustancia debajo de su pensamiento (Ortega y Gasset, 2000)—, lo cual a fin de cuentas fundamentará su metafísica. «La proximidad entre la experiencia cartesiana del ego cogito y la experiencia mística es más concreta de lo que se podría imaginar» (Agamben, 2007: 35).

El hombre, al estar escindido entre su cuerpo y la idea simplificada que tiene de sí mismo a través de la noción de sujeto, introduce en sí una relación de dominación de sus instintos, lo cual le lleva a sujetarse a sí mismo, a mandarse, es decir, a utilizarse de manera funcional y utilitaria, desangrando así la vida. «Descartes había señalado como fin a la filosofía «un conocimiento claro y seguro de lo que es útil para la vida», pero en él ese fin no podía separarse del fundamento» (Bataille, 1981a: 114), y por ello el fundamento quedaba comprometido con la utilidad a la que sería sometido; visto de esta manera, el ser humano tendría que romper con aquella sustancialización de la que ha sido presa". (p. 4)

Es este uno de los principales conflictos a que se enfrenta quien desea elucidar cuál es el objeto de estudio de la Educación Física, toda vez que siempre choca con diversas formas de dualismo que le hacen muy difícil poder concretar o identificar con claridad dicho objeto.

Sierra (2015), lo plantea de este modo:

“Bataille expresa que la mejor manera que tiene de oponerse a esa fragmentación es no adherirse a la acción; sin embargo, la acción en cuanto utilidad sólo adquiere un sentido capitalista cuando se compromete con un fin. Las acciones en sí mismas no son utilitarias; el hombre puede actuar e intentar salir de los rediles que le apresan al tratar de romper esa construcción llamada subjetividad, a fin de buscar nuevos modos de vivir que le sirvan para expresar sus pasiones y, quizás, la nada que lo habita, lo cual le puede llevar a entrar en contacto con lo sagrado.

Bataille aspiraba al hombre completo; pero, ¿cuáles son las características que lo definirían? Todas y ninguna, pues el hombre completo ya no es sujeto, ya no es autotransparente; su pensar no lo define, su actuar no revela

su interioridad; es algo que está por hacerse y que nunca culminará en una actualidad definitiva. Bataille expresa que el hombre completo es contradicción, juego, inocencia". (pp. 4-5)

Finalmente, a este respecto, Horas (2002), plantea lo siguiente:

"El concepto del hombre total como unidad substancial de dos principios (material y espiritual) distintos, reales e inseparables, vivificó el trabajo psicológico y fundamentó su base teórica durante muchos siglos...Con sus naturales deficiencias, la psicología contemporánea en sus figuras más representativas, es la ciencia del hombre total en su comportamiento, en su estructura psicofísica y en su proceso y situación histórica. He aquí un punto de partida sólido para una antropología, abierta a la meditación filosófica y a la psicología científica, que reconoce el compuesto psicosomático humano como su objeto y a todo el psiquismo como campo de análisis y de observación concreta y global objetiva-subjetiva". (pp. 5-6)

Con lo anterior, se puede afirmar que el hombre es entendido como una unidad o totalidad; que es y se comporta como un ser indivisible en donde por igual manifiesta o expresa sus saberes, emociones, afectos y actos como uno solo y que cada uno de esos actos es una expresión de todo su ser, por lo que no se puede decir que el ser humano -dentro del campo de la Educación Física y de cualquier otro-, actúa o se manifiesta exclusivamente como organismo biológico o intelectual o espiritual, sino como una sola unidad inseparable a partir de la cual se le ha de estudiar y apreciar.

Son estos los fundamentos básicos a partir de los cuales consideramos se debe construir una teoría actual de la Educación Física.

4. Resultados

Los resultados alcanzados -dada la naturaleza de este trabajo que es de corte cualitativo- constructivista- fueron la determinación -a través del análisis de la información recabada y de la reflexión hecha sobre la práctica de la Educación Física en la actualidad, acerca la

Cosmovisión y el Concepto de Hombre que pudieran considerarse el fundamento filosófico de la Educación Física actuales.

5. Conclusiones

Luego de haber realizado un trabajo de recolección de información, contrastación y reflexión con nuestra experiencia, consideramos que la Visión del Mundo (Cosmovisión) que apoya a la actual concepción de la Educación Física, es el Humanismo y que el Concepto de Hombre que de ello se deriva es el de el Ser Humano como Totalidad o Unidad y que ello permite sentar las bases para la creación de una teoría pedagógica que permita materializar dichos aspectos en la aplicación práctica ante los alumnos en formación, eliminando de esta forma uno de los estigmas más arraigados en nuestro campo: el Dualismo Cartesiano que tenía una concepción del mundo y del hombre muy distintas a las que aquí presentamos y que tanto han dañado a nuestra profesión.

Referencias

- Abbagnano, N. (1998). *Diccionario de Filosofía*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Aguayo, B. (1994). La investigación en el campo de la Educación Física, [Tesis de Maestría], ENEP Aragón, UNAM, México
- Álvarez, E. (1993). La Educación Física en la pedagogía humanista italiana e inglesa de los siglos XV y XVI. Universidad de León, recuperado de: <https://studylib.es/doc/4625151/la-educaci%C3%B3n-f%C3%ADsica-en-la-pedagog%C3%ADa-humanista-italiana-e-...>
- Fullat, O. (1997). Antropología Filosófica de la Educación. *Ariel-Educación*. Barcelona.
- Giraldés (2008), El Humanismo, ayer y hoy, recuperado de: <http://marianogiraldes.blogspot.com/2008/01/el-hombre-aparentemente-no-puede.html>
- Horas, P. (2002). El hombre total como motivo de la psicología contemporánea, Recuperado de la página electrónica: http://www.elseminario.com.ar/biblioteca/Horas_Hombre_total.pdf; cuya fuente original es: Horas, P. (1955). El hombre total como motivo de la psicología contemporánea. En, actas del Primer Congreso Argentino de Psicología (vol. 1, pp. 245-254). San Miguel de Tucumán: Universidad Nacional de Tucumán.

- Ibáñez, J. (2015). Educación física humanista, recuperado de: <http://www.las2orillas.co/educacion-fisica-humanista>
- Kirk, D. (1990). Educación física y currículum. Universidad de Valencia, España.
- Merlau-Ponty (1997). *Fenomenología de la Percepción*. Ediciones Península: Barcelona.
- Pimienta, J. (2005). *Metodología Constructivista: Guía para la planeación docente*. Pearson/Prentice Hall: México
- Ramírez, J. (2008). Antropología filosófica, diferentes visiones antropológicas, recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos15/antropologia-filosofica/antropologia-filosofica.shtml>
- Savater, F. (1997). El Valor de educar. Ariel: España.
- Sierra, E. (2015). Hombre total, filósofo total: George Bataille. recuperado de la página electrónica: <http://www.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena%2061-62/Aguijon/ESM.html>;
- Vázquez, B. (1989), La Educación física en la educación básica. *Gymnos*: España
- Zubiri, X. (1974). El hombre y su cuerpo. recuperado de la página electrónica el día 11 de junio de 2015. <http://www.zubiri.org/works/spanishworks/hombrecuerpo.htm>

"Gestión y Educación para el movimiento. "Prácticas Educativas en Contextos Escolares y Extraescolares", Lenin Tlamatini Barajas Pineda, Eduardo Gómez Gómez, fue editado en la Dirección General de Publicaciones de la Universidad de Colima, avenida Universidad 333, Colima, Colima, México, www.ucol.mx. La edición digital se terminó en octubre de 2021. En la composición tipográfica se utilizó la familia ITC Veljovick Book. El tamaño del libro es de 22.5 cm por 15 cm de ancho. Programa Editorial: Daniel Lorenzo Peláez Carmona. Gestión Administrativa: María Inés Sandoval Venegas. Diseño de portada: Adriana Minerva Vázquez Chávez. Diseño de interiores: José Luis Ramírez Moreno.

La obra es producto de la selección de siete ponencias presentadas en el marco del VI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Gerencia Deportiva (ALGEDE) y el VIII Encuentro Latinoamericano de Recreación celebrado en la Universidad de Colima los primeros días del mes de marzo del año 2019. Los capítulos están organizados en cuatro ejes temáticos: 1) Gestión y educación para el movimiento, 2) Gestión y deporte, 3) Miradas a la gestión de ocio y recreación y 4) Ciencias aplicadas al deporte para el desarrollo social.

A partir de estos trabajos podemos visibilizar diversas prácticas educativas que se han puesto de manifiesto en diversos contextos escolares y extraescolares, experiencias exitosas desde el mundo virtual con el uso de las tecnologías, pasando por la promoción y hábitos de lectura, identificación de actividades extraescolares, utilizando el deporte y el juego como herramienta potencial para el desarrollo del conocimiento, y finalizando con los fundamentos filosóficos básicos de una disciplina apasionante como es la educación física.



UNIVERSIDAD DE COLIMA