

WEBQUEST
Educación Física

Educación Física a través del ordenador. Las WebQuest: nuevos recursos para el alumnado

Santiago Romero Granados, Marta Capllonch Bujosa
y Águeda Latorre Romero*

Análisis del uso de las TIC
en la Educación Física,
haciendo especial hincapié
en la utilización de WebQuest.

INTRODUCCIÓN

El deporte, en su concepción más amplia, ha estado vinculado con la tecnología desde hace décadas. Destacan su utilización como instrumento de organización y gestión de la práctica y de los espacios deportivos, al servicio de la investigación, del marketing o de la enseñanza. Pero también encontramos ejemplos en el campo de la medicina rehabilitadora, el rendimiento deportivo, el entrenamiento biomecánico y el aprendizaje motor. Las posibilidades de utilización de la tecnología en los sistemas de documentación deportiva, olimpismo, la historia de la Educación Física o el tan polémico uso de las tecnologías audiovisuales como ayuda para la toma de decisiones en el arbitraje deportivo (De Pablos, 2004b) son posibilidades que cada día se aceptan con mayor naturalidad. Autores como De Moragas (1997), Guterman (1996; 1998a; 1998b), Andrade de Melo (1998), Hernández Mendo y Ramos (1996; 2001), Sánchez y Romance (2000), Guardia (2002), Barquín y Pla (2003), De Pablos (2004a) o De Pablos y Romero (2005), describen vinculaciones que van desde las revistas divulgativas en la investigación de las Ciencias Sociales y las Ciencias del Deporte, hasta una exhaustiva lista de software y programas específicos que permiten guardar datos y analizar la progresión de las diversas etapas de la condición física, presentar informes y ciclos de entrenamiento, tener ficheros de actividades y/o sesiones aplicables a la Educación Física, o crear actividades en diversos programas informáticos, que han representado una ayuda eficaz al desarrollo de la acción docente.

EDUCACIÓN FÍSICA Y TIC

A pesar de lo mencionado anteriormente, la vinculación entre tecnología y enseñanza de la Educación Física escolar, ha sido más bien escasa, o incluso ha despertado recelos (Chia, Sock, Tan y Jin Jong, 2000; Silverman, 1997), pero no por ello podemos negar la relación de esta disciplina con temas que ya aparecen como tópicos del nuevo siglo, y entre los que se encontraría las Tecnologías de la Información y la Comunicación. En efecto, la Educación Física es un área educativa que permite el desarrollo de capacidades personales vinculadas al comportamiento motor, pero también, y al mismo tiempo, posibilita la incorporación de saberes relacionados con las manifestaciones culturales de la motricidad humana (Lleixà, 2003). Hace años que venimos siendo testigos de cómo el área de Educación Física ha sido permeable a la incorporación de nuevos contenidos procedentes del contexto en todas sus tipologías: el rendimiento, la recreación, la aventura, pero también contenidos referidos a la adquisición de determinadas conductas y valores... ¿por qué no también introducir la tecnología?

La mayoría de las actuales relaciones de la tecnología con la Educación Física se centralizan en su consideración como un medio imprescindible para la formación y el trabajo de los docentes y un recurso inestimable de apoyo a la docencia o, como sostiene Guardia (2002), una herramienta capaz de incorporar nuevas vías de conocimiento entre profesores y alumnos. La llegada de Internet representó una manera fácil de acceso a todo tipo de informaciones. Aparecieron las primeras páginas persona-

les en las que los docentes de la Educación Física exponían sus conocimientos sobre diversas disciplinas del área, ejemplos de sesiones desarrolladas, de unidades didácticas o verdaderas fuentes de recursos y accesos a otros documentos y experiencias del mundo entero en torno a esta disciplina. A estas primeras iniciativas les siguieron las revistas electrónicas, y la organización de comunidades en la Red que ponían al alcance de cualquier profesional las nuevas herramientas existentes: foros, chats, listas de distribución específicas, etc.

Aprender Educación Física con el ordenador representa, sin embargo, el elemento más controvertido de esta relación. La creación de espacios virtuales donde el individuo puede interactuar con el mundo y manipular objetos para el aprendizaje de habilidades motoras ha abierto nuevos campos de estudio e investigación, y ya es posible aprender de forma virtual movimientos y técnicas precisas para aprender a patinar, volar en ala delta, bajar un caudaloso río en bote o pilotar un ultraligero (Fernández-Balboa, 2002; Guterman, 1996). Pero no está en nuestros objetivos llenar las clases de cascos de visión en tres dimensiones con cristal líquido, guantes estriados conectados a ordenadores, sensores de posicionamiento del cuerpo o sistemas de reconocimiento de voz, por mencionar algunos ejemplos de Hernández Mendo y Ramos (2001) y de Fernández-Balboa (2002). No se debe olvidar que la Educación Física no se centra exclusivamente en la adquisición de técnicas o gestos deportivos, sino que son de gran importancia las vivencias corporales y sus posibilidades lúdicas, expresivas y comunicativas que conducirán a un conocimiento y aceptación del propio cuerpo, a una utilización eficaz del mismo y a destacar el carácter social, de expresión y de relación.

En este sentido ¿qué espacio le pertenece a las Tecnologías de la Información y la Comunicación a la Educación Física escolar?

Lleixà (2000; 2003) propone que la Educación Física se oriente hacia la consecución de competencias que, desde el ámbito motor, permitan a los estudiantes identificar, formular o resolver problemas; en definitiva, dotarlos de aquellas herramientas que les permitan no sólo favorecer la adquisición de conocimientos, sino hacer frente a tanta abundancia de información, en línea con las nuevas tendencias educativas:

“La incorporación de nuevos sistemas de comunicación en las prácticas educativas deriva, cada vez más, hacia el desarrollo de sistemas semi-presenciales, donde la figura del profesor tiene funciones más centradas en la dinamización que en el intercambio. La naturaleza vivencial y experiencial de la educación física la sitúa algo lejos de esta tendencia. No resultaría difícil, sin embargo, imaginar metodologías —orientadas hacia la asignación de tareas, por ejemplo— con el soporte de nuevas tecnologías de la información (Lleixà, 2003)”.

Es posible que para ver materializadas iniciativas concretas, haya que esperar a que los currículos incorporen, bien de manera transversal, bien de manera específica, referencias concretas sobre la Educación Física y las TIC, puesto que nadie diseña recursos para contenidos que no existen o cuya elaboración se inicia en el momento que se incluye

el contenido en el decreto correspondiente (Corrales y Darías, 2004).

De momento, con el ordenador se puede organizar y afianzar el aprendizaje de la Educación Física gracias a la utilización de métodos de temática cognitiva: resolución de problemas, búsqueda guiada, sistemas creativos y orientación autónoma (Guardia, 2002). Se trata de contenidos referidos a conceptos y actitudes, valores y normas, y a explicaciones gráficas y animaciones o vídeos de ciertas habilidades (procedimientos) (Gordejo, 2004), pero dado el avance de la tecnología no somos capaces de negar otras aportaciones. Un elemento común de todos ellos, y que compartimos con Guardia (2002), es que el docente aparece para enseñar y favorecer la adquisición de conocimientos y de herramientas, con el fin de que el alumno sea capaz de seleccionar la información y adoptar una postura propia ante ella.

Entre algunas de las posibilidades ya existentes, y que se pueden encontrar, eso sí, como iniciativas muy aisladas se destacan los CD-Rom que empiezan a publicar algunas editoriales, y que ofrecen recursos para el aprendizaje de contenidos conceptuales. Se basan en el desarrollo de la capacidad investigadora del alumnado que debe ir navegando por el programa para descubrir cada una de sus funciones (Gordejo, 2004). Otra de las aplicaciones que cabe mencionar y que cuenta ya con un número considerable de propuestas para la Educación Física es la utilización del programa CLIC¹. Se trata de un conjunto de aplicaciones que permiten al profesorado la creación de diversos tipos de actividades educativas multimedia basadas en asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, etc. y que se ejecutan directamente instalando el software de libre distribución. Finalmente, cabe señalar que son las aplicaciones didácticas de Internet, las que parece que en este momento ostentan el mayor compromiso de enfrentar la sociedad de la información y de la comunicación con la sociedad del conocimiento (Escofet, 2004). Se destacan en este sentido, las WebQuest, las cazas del tesoro y los reflectores de comprensión, juegos y simuladores, proyectos telemáticos...² Se basan fundamentalmente en la búsqueda guiada a través de Internet, en la resolución de problemas y el aprendizaje autónomo. De todas ellas queremos destacar las WebQuest, por la gran versatilidad y posibilidades que ofrecen para la Educación Física.

The screenshot shows a web browser window with the URL http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1015. The page title is 'zonaClic - actividades - Educación física - Mozilla Firefox'. The main content area displays 'Educación física' and lists activities such as 'Conozco mi cuerpo', 'Hacemos deporte', 'Andar, correr, saltar...', 'Delante, detrás, cerca...', and 'Antes, durante y después'. There is also a section for 'Área' (Educación física) and 'Nivel' (Primaria (6-12)). A logo for 'Educación Física' is visible on the right side of the page.

Actividad CLIC de Educación Física (http://clic.xtec.net/db/act_es.jsp?id=1015).

