

De las TIC a las TAC en la enseñanza de la Educación Física en escuelas secundarias de la Provincia de Buenos Aires.

Un proyecto que articula la Universidad y la Escuela con su Territorio.

Casablancas, Silvina UNLu, silvinacasablancasunlu@gmail.com,

Ruiz Mariel, UNLu, ruizmariel1@gmail.com,

Mansilla, Marcelo, UNLu, mansilla.mm72@gmail.com,

Ríos Teresita, UNLu, rioss.tere@gmail.com

Palabras o frases clave: Educación Física- Enseñanza- Secundaria- TIC-TAC

Mesa N° 3 - EJE: Educación Física y Extensión

Interrogante de inicio

Un primer interrogante que recorre esta comunicación es ¿Cómo y por qué enseñar Educación Física con integración de tecnologías? La pregunta misma, pareciera conectar esferas de enseñanza y de saber y disímiles. Nos parece interesante entonces, presentarlo en el inicio provocador de este escrito, vinculado con el proyecto de extensión “Educación Física y TIC. Uso y conocimiento en proyectos pedagógicos situados en la escuela secundaria de la Provincia de Buenos Aires”¹ Esta experiencia propuesta por el equipo extensionista de la UNLu, hace foco en las clases de Educación Física de tres escuelas del partido de San Fernando, provincia de Buenos Aires, orientadas en Educación Física. Aunque su influencia, alcance analítico y formador involucra tanto a la formación inicial de estudiantes universitarios del Profesorado y de la Licenciatura de Educación Física y de Ciencias de la Educación de la UNLu; como a la formación continua de docentes en ejercicio, equipos directivos, profesores y profesoras de Educación Física de las escuelas secundarias mencionadas. Este proyecto extensionista se inició antes de la pandemia provocada por el COVID-19, pero tuvo su impulso en el transcurso de la misma, lo que desafió nuestras maneras habituales de enseñar Educación Física. Al mismo tiempo, el fuerte impulso de la utilización de medios digitales para garantizar la continuidad pedagógica, instaló la necesidad de análisis crítico de las mismas y la superación de las

¹Secretaría de Extensión Res. HCS 579/17-DISPPCD-ELUJ:000011-21) (Ministerio de Educación/Secretaría de Políticas Universitarias EU 61-UNLU 15070).

Integrantes del equipo: Directoras Dra. Mariel Ruiz y Dra. Silvina Casablancas. Estudiantes: Marcela Simiones, Jaquelin Fernandez, Azul Almendros, Verónica Rodriguez, Jimena Corbo. Profesores: Rosa Biggeri, Andrea Parodi, Teresita Rios. Graduado: Lic. Marcelo Mansilla.

formas de instrumentalización de las TIC, bajo la modalidad aplicacionista sin contenido didáctico, hacia la elaboración e implementación de proyectos pedagógicos de Educación Física desde la perspectiva TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento).

Vínculos interinstitucionales

Nos parece importante desde la perspectiva de trabajo asumida por el proyecto extensionista, señalar de que no se trata de instalar un proyecto entre instituciones distantes o sin reconocimiento mutuo. En este caso, la población destino del proyecto, son los equipos docentes (autoridades, directivos y profesores/as de Educación Física) pertenecientes a los equipos de conducción de las Escuelas Secundarias N°3, N°19 y N°14, ubicadas en el Partido de San Fernando. Estas instituciones tienen conocimiento de las actividades que se realizan desde la UNLu en el PUEF² además por el vínculo profesional de una de las integrantes del equipo, la Lic. Teresita Ríos (ex alumna de una de las escuelas que forman parte del proyecto, egresada de UNLu)³. A su vez la Inspectora distrital de San Fernando, planteó la oportunidad de implementar el proyecto para promover actividades de formación de profesores/as y de actualización de la enseñanza de la Educación Física en las escuelas secundarias, integrando a las tecnologías y con ellas los conocimientos que ya traen los estudiantes.

La escuela N°3 es una escuela secundaria orientada en Educación Física (ESOF) y la escuela N°19 presentó el proyecto para serlo también. Como ESOF los proyectos institucionales se orientan a la construcción de proyectos comunitarios referidos a prácticas corporales y motrices; procurando que estos tengan vinculación con la cultura corporal reflexionando de modo crítico. La propuesta curricular de la ESOF amplía y diversifica los contenidos específicos de prácticas deportivas (acuáticas, gimnásticas), los campamentos y otras experiencias en los ámbitos naturales llevando a una ampliación y diversificación de sentidos de la Educación Física como disciplina educativa para los adolescentes y los jóvenes que acuden a la escuela secundaria.

El Inicio del proyecto mostró los saberes y conocimientos acumulados por los docentes de las escuelas en dicho tiempo, y también las sensaciones, los sentimientos y sus deseos.

² Profesorado Universitario en Educación Física.

³ Teresita Ríos realizó su trabajo final de graduación como Licenciada en Educación Física (UNLu) sobre El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta de apoyo a las clases de Educación Física en la escuela secundaria.

<https://ri.unlu.edu.ar/xmlui/handle/rediunlu/11/browse?type=author&value=Rios%2C+Delia+Teresita>

Incluir las tecnologías digitales en las clases de Educación Física había sido parte del contexto, pero quedaba el gran desafío de integrarlas, es decir, atravesar los contenidos disciplinares con los contenidos digitales, y además considerar las prácticas subjetivas digitales de sus estudiantes, para potenciar las prácticas de enseñanza de docentes. Por tanto, este proyecto de extensión universitaria, presentó el desafío de articular la Universidad y las prácticas de la Escuela Secundaria orientada en Educación Física, contextos diferentes pero complementarios, a través de reuniones (presenciales/sincrónicas) plenarias y talleres con todos los participantes del proyecto que pusiera en foco el sentido de la inclusión de las TIC en las clases de Educación Física, y el tratamiento de los contenidos en proyectos pedagógicos situados con TAC (Casablancas, 2014) es decir, en donde las tecnologías estuvieran al servicio del aprendizaje y la construcción de conocimiento situado en las clases. Este espíritu habilitó:

- 1) la generación de espacios de intercambios, reflexión y capacitación entre docentes y con especialistas formados en Tecnologías, como fortalecimiento a la formación.
- 2) La conformación de equipos de trabajo para el diseño y la implementación de situaciones de enseñanza hipotéticas mediadas por tecnologías que atendiera a la diversidad de escenarios posibles, aulas, patios, polideportivos, etc.
- 3) La dinamización de registros diversos de las ‘buenas prácticas’ elaboradas colaborativamente.
- 4) El diseño de diversas plataformas digitales como síntesis, seguimiento, y cierre de acciones diversas vinculadas con el proyecto.
- 5) El diseño y la implementación de un Aula Virtual de repositorio de actividades, textos, y todo tipo de actividad desplegada.
- 6) la puesta en escena de recursos digitales (*Instagram* y página *Web*) y no digitales (carteles, trípticos, folletos, presencialidad) para la divulgación del proyecto, las acciones, etc.

La inclusión de las TIC para alcanzar las TAC

Es indudable que la utilización de las TIC y la cultura digital son indispensables para atender las necesidades de los estudiantes del siglo XXI. La mayoría de ellos aprenden a utilizar la tecnología por sí solos, pero esto no garantiza que aprovechen todo su potencial y adquieran todas las competencias digitales necesarias. El uso pedagógico de las tecnologías, no tiene la misma variedad ni intensidad en todos los estudiantes ni en todas

las instituciones escolares, y se debe tener en cuenta que su uso depende de la experiencia, el origen social y otros factores que hacen a la dinámica de la clase.

La inclusión de las tecnologías digitales en las clases de Educación Física busca fomentar el protagonismo de los estudiantes, mediante la adquisición de conocimientos, aprendizajes y experiencias diferentes a los enfoques tradicionales. Sin embargo, el uso del celular u otro dispositivo tecnológico no estaba habilitado como herramienta de trabajo para las clases de Educación Física. Según los relatos de los docentes, se presentan como dispositivos distractores y no se contemplan como un recurso más de trabajo. Por el contrario, son dispositivos que irrumpen en la dinámica de la clase y aísla al estudiante, en especial el celular como recurso tecnológico que la mayoría del estudiantado tiene.

Antes de empezar con las propuestas TAC, se les pidió a los docentes que establecieran un vínculo con los estudiantes para conocer sus intereses, gustos, habilidades digitales y espacios virtuales de vinculación, con el objetivo de mejorar y aplicar lo que ellos saben con los contenidos a trabajar en clase. Posteriormente se propuso a los docentes contextualizar y situar la tecnología que los estudiantes utilizan mayoritariamente (como teléfonos celulares, tabletas, netbooks) dentro de un contrato pedagógico establecido por el mismo docente en cuanto a cómo usarla, cuándo y de qué manera, para que los estudiantes puedan desarrollar habilidades cognitivas y usar adecuadamente las TIC en el ámbito educativo. No es suficiente adquirir habilidades técnicas de alfabetización digital. El desarrollo autónomo es fundamental para fomentar la creatividad, la proactividad y la innovación en los estudiantes.

Uso de plataformas digitales

Otro de los espacios de trabajo colaborativo del proyecto fueron las plataformas digitales y el aula virtual de la UNLu. El abordaje de las plataformas digitales posibilita generar una propuesta pedagógica interesante y convocante, estas herramientas permiten una mejor comprensión de los conceptos teóricos relacionados con la Educación Física. Por otro lado, hacen que las clases sean más atractivas y motivadoras, fomenta el trabajo en equipo, facilita la transferencia del conocimiento más allá del aula y mejora el rendimiento académico, podemos decir que se alcanzan las TAC.

Dentro de las plataformas seleccionadas para realizar producciones, utilizamos Ardora⁴ y Genially⁵. Ambas prestan múltiples funcionalidades que son de fácil uso y acceso libre. El desarrollo de estas aplicaciones estimula el aprendizaje progresivo y permite que, a través de la contribución de cada persona, el material final sea mejor que cada uno de los aportes individuales. En la creación de materiales adaptados a los contenidos curriculares de la clase, a través de estas plataformas, tomando como base los gustos e intereses de los estudiantes, se produce una interacción horizontal entre estudiantes y docentes que promueve la participación y mejora la comunicación entre ellos, fomentando la motivación hacia el ejercicio físico. Son los estudiantes quienes se convierten en los protagonistas de la historia. Como resultado de las producciones realizadas, se promueve el interés de las y los estudiantes por aprender sobre los contenidos trabajados y se les anima a practicar actividades físicas de manera regular.

Aportes del primer año de trabajo

Al concluir el primer año del proyecto, hallamos algunas pistas para responder a la pregunta inicial de este escrito. Dichas evidencias son producto de la reflexión crítica sobre los tiempos requeridos, los recursos necesarios para la implementación, las acciones llevadas a cabo, hasta los deseos y posibilidades que la propia realidad de la tarea nos mostró y posibilitó generar aprendizajes. No obstante, podemos ensayar posibles respuestas como:

- Qué enseñar Educación Física con tecnologías digitales no se reduce a la inclusión de recursos y/o aplicaciones en las clases, sino en pensar junto a las y los estudiantes que tenemos, para qué y cómo podemos utilizar sus saberes y habilidades digitales para aprender y potenciar las clases.
- Que, si bien no se requiere ni se promueve que la totalidad de las clases de Educación Física impliquen el componente TAC, se comprobó que las clases que se implementan bajo esta lógica se vuelven más interesantes, atractivas, produciendo participaciones auténticas de las y los estudiantes y dando lugar a otras dinámicas y climas de las clases.

⁴ Ardora es una aplicación informática para docentes, que les permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.

⁵ Genially, también conocido como Genial.ly, es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo.

- Que la enseñanza de la Educación Física en las escuelas, así como de otras asignaturas, no es un acto aislado de la institución o de la sociedad, sino que resulta de instancias colectivas y de compromiso que contribuye al logro de los fines formativos.
- Que el fortalecimiento de las trayectorias educativas de las y los estudiantes de la universidad se sustenta en estos proyectos, y otros, que aportan a la formación académica mediante experiencias y la construcción del conocimiento situado en la realidad, poniéndolos en diálogo con los marcos teóricos en los cuales se están formando como futuros docentes.
- Que el fortalecimiento territorial de las Universidades: enlazar los conocimientos que poseen las y los estudiantes y docentes de la escuela con los de la universidad buscando integrar el contexto institucional, la infraestructura disponible y el medio en el cual se da la enseñanza para articular los componentes pedagógicos, disciplinares y los tecnológicos.
- Que la capacitación de las y los profesores del área es posible en tanto y en cuanto las experiencias exitosas, pueden considerarse innovadoras y modelos a seguir.
- Que la publicación de las mismas en forma sistematizada permite realizar un trabajo de escritura académica de divulgación y socialización del Proyecto en diferentes ámbitos académicos o no.

Para dejar señales del recorrido de este proyecto de extensión que pudo efectivizarse, nos interesa destacar en este escrito, que estas acciones de manera conjunta responden a iniciativas institucionales y personales, pero sobre todo a sustentos políticos que financian esta posibilidad y abren otras oportunidades. Nos referimos a la oportunidad de aprender de estudiantes universitarios en formación; a estudiantes secundarios que traen una carga de habilidades y experiencias digitales que pueden considerarse en el diseño de las clases de Educación Física; a la formación continua que propone el proyecto, superadora de tradicionales cursos de aplicaciones o formatos digitales lejanos a las clases reales. Las clases vuelven a ser el escenario de privilegio para aprender entre todos/as y con prácticas tan valiosas que alientan a continuar y otorgar auténtico protagonismo a las y los estudiantes secundarios, pero, sobre todo, a los profesores y profesoras de Educación Física como diseñadores/as de sus propias prácticas con integración de tecnologías digitales disponibles en el contexto.

Bibliografía.

Casablancas, S. (2014). Enseñar con tecnologías. Transitar las TIC hasta alcanzar las TAC, Buenos Aires, Editorial Mandioca. <https://www.silvinacasablancas.com › 2019/12>

Southwell, M.; Vassiliades, A. (2014). El concepto de posición docente: notas conceptuales y metodológicas. Educación, lenguaje y sociedad, 11 (11), 1-25. En Memoria Académica.

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.9202/pr.9202.pdf

Cáceres Andres, F. (2020). El Deporte en tiempos de pandemia: una mirada desde Iberoamérica. Consejo Iberoamericano del Deporte. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374467>