

LA PEDAGOGÍA LÚDICA Y LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE, UN ESCENARIO QUE APORTA A LA TRANSFORMACIÓN DE LOS IMAGINARIOS DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN FÍSICA EN UNIMINUTO UVD

Luz Elena Mendoza Espinel

Uniminuto – UVD

luz.mendozae@uniminuto.edu

Leonardo Andrés Aguirre Cardona

Uniminuto – UVD

leonardo.aguirre@uniminuto.edu

Resumen: La Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte en Uniminuto-UVD, apuesta por formar docentes mediante la metodología distancia tradicional en articulación con los entornos virtuales de aprendizaje, haciendo que esta combinación sea un eje coyuntural a la hora de fomentar aprendizajes significativos. En este proceso, se busca el cambio de paradigma y de imaginarios frente a esta área de conocimiento desde las primeras vivencias del plan de estudio, enmarcadas dentro de la pedagogía lúdica y conceptualización teórica en las aulas virtuales.

Palabras Clave: Pedagogía lúdica, Aula Virtual, Educación Física.

Marco Referencial

La Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte de UNIMINUTO-UVD, es un programa que pretende romper paradigmas en cuanto a la formación de docentes en esta área específica, así pues, pensarse en una modalidad a distancia tradicional con apoyo de aulas virtuales dentro de un área que se ha concebido por tradición como presencial, es el derrotero final.

El programa a partir de la modalidad mencionada líneas arriba, aparte de estar pensado para atender a los estudiantes que por sus condiciones laborales o de residencia no pueden acceder a una carrera presencial tradicional, su metodología proporciona espacios de interacción con los docentes/tutores especializados en los diferentes componentes de formación, implementando estrategias virtuales de aprendizaje, priorizando el desarrollo de las tutorías desde componentes prácticos, que permiten contextualizar los conceptos teóricos trabajados en la semana desde la virtualidad.

De igual manera, uno de los elementos conceptuales dinamizadores de la experiencia fue la aplicabilidad de la Pedagogía Lúdica en el desarrollo de las actividades formativas, entendiendo esta como actividad creadora que se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que “se juega”, se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones. (Bianchi, 2014).

Así mismo, en aras de articular lo virtual con la Pedagogía Lúdica se consideran importantes los aportes desde Vygotsky, referenciado por Moll (1993), puntualmente desde la teoría socio-cognitiva en la cual plantea la incidencia que tiene la sociedad en el juego mismo, este juego cargado de conciencia y significado que le da un peso en los procesos de desarrollo del ser humano, uniendo así la posibilidad de ver el juego como un elemento no solo de desarrollo cognitivo, sino también de

desarrollo social, así pues “la sociedad transmite sus bienes culturales y sus saberes a lo largo de la vida. (...) este proceso ocurre durante la infancia y tiene como signo mediador por excelencia el lenguaje”. (Martínez, 1998, pág. 38).

En definitiva, y a partir de lo expuesto por Corredor Castro (2013), quien plantea que frente a la clase presencial y el trabajo en ambiente virtual, supone un acompañamiento distinto, porque debe tener en cuenta los logros y dificultades particulares, un mayor compromiso con el aprendizaje investigativo y crítico y una dinámica diferente en la comunicación de saberes distribuidos en la red para el complemento de la clase presencial de aquellos conocimientos que por una u otra razón necesitan refuerzo o apoyo de manera virtual (p. 171), se puede decir que la complementariedad entre los entornos virtuales de aprendizaje con lo corpóreo, motriz, recreativo y deportivo, llevan a generar una reflexión crítica frente al acto educativo, generando tanto en docentes como estudiantes de Educación Física, Recreación y Deporte, un desequilibrio conceptual, desde lo teórico y práctico, que apunta a la generación de nuevas alternativas didácticas, epistemológicas y formativas para la formación de profesores en dicha área de conocimiento.

Sistematización de la experiencia

Las dinámicas formativas parten desde la complementariedad que se tiene en el manejo de las aulas virtuales, los contenidos, recursos que en ella se exponen y el acompañamiento permanente que los docentes expertos hacen al proceso académico de los estudiantes. Es por ello que mientras las actividades prácticas desarrolladas en los programas presenciales de esta misma carrera son tomadas como una actividad más a lo largo de un periodo académico, desde Uniminuto UVD se desarrollan de manera específica, clara y concisa en los espacios de tutoría del programa, soportados desde el trabajo teórico-conceptual que el estudiante ha podido explorar en compañía de su tutor desde la virtualidad; llevándolo a la apropiación de conocimientos nuevos y a establecer conexiones con aprendizajes previos.

Desde esta perspectiva, el desarrollo de los espacios académicos propios de la licenciatura, se estructura a partir de la articulación de las tutorías presenciales una vez por semana, y el trabajo de aula virtual de forma sincrónica y asincrónica; en esta medida, la experiencia que se ha tenido en la asignatura *Introducción a la Educación Física, Recreación y Deporte* durante los dos periodos académicos de labores del programa, ha mostrado las bondades y fortalezas de la implementación de la modalidad distancia tradicional con articulación de aulas virtuales.

Particularmente, la vinculación de la Pedagogía Lúdica con los entornos virtuales de aprendizaje, ha permitido generar un espacio de contextualización de los contenidos, lo cual se refleja en el *Festival de Juegos Tradicionales (colombianos)*, *Feria Educativa (enfoques epistemológicos)* y *Perspectivas de la Educación Física*. Cada una de estas actividades “masivas”, adelantadas por los mismos estudiantes, tuvieron estos componentes de planeación y ejecución: 1. *Teorización*: desarrollada en el aula virtual; 2. *Planeación*: adelantada en tutoría presencial con apoyo de aula virtual; 3. *Retroalimentación de actividades*: estructurada en aula virtual; 4. *Puesta en escena*: durante el espacio de tutoría; 5. *Escrito reflexivo*: documento elaborado por los estudiantes a partir de lo teorizado y vivenciado.

Desde este ejercicio realizado, se observó en detalle el modo en que los estudiantes, han cambiado su forma de ver la carrera y se han apropiado de los componentes praxiológicos y epistemológicos, validando su vocación hacia la licenciatura; así mismo, el programa ha podido evaluar cómo la malla curricular propuesta y el enlace de lo presencial con los entornos virtuales de aprendizaje, están ayudando en la preparación de los futuros profesionales en educación física desde una formación que sustenta su quehacer pedagógico saliéndose de lo tradicional.

Conclusiones

En el transcurso de las clases en la asignatura de *Introducción a la Educación Física, la Recreación y el Deporte*, se hizo un acercamiento a los diferentes referentes conceptuales que

soportan a la Educación Física desde su base epistemológica hasta las formas de regulación académica, disciplinar y legal, terminando todos estos elementos conceptuales en la puesta en escena de una serie de actividades de tipo lúdico, que llevaron a los estudiantes a comprender, a partir del juego, todo aquello que leyeron, interiorizaron y apropiaron.

En esta medida, se puede concluir que la articulación ente virtualidad, lecto-escritura y juego, hizo que los estudiantes gradualmente transformaran sus realidades e imaginarios respecto a lo que es la Educación Física como profesión, dejando entrever en cada una de las sesiones de tutoría, cómo los conceptos teóricos que soportan la base epistemológica de la profesión van calando en sus creencias previas al ingreso a la licenciatura.

Así mismo, se pudo identificar un cambio en la concepción de la carrera, ya no es la Educación Física para sudar, sino la Educación Física como herramienta pedagógica; ya no es el juego solo por diversión, sino el juego con sentido y objetivos.

Al respecto, un estudiante que cursa segundo periodo afirma que:

El interés por el ejercicio lo adquirí cuando estaba en el ejército (...) perdí la cuenta de cuantas flexiones de pecho he hecho en mi vida, (...) la universidad militar era un sitio fascinante porque teníamos acceso al gimnasio (...) Antes de ingresar a la carrera pensaba mucho en hacer ejercicio, en el gimnasio, para adquirir resistencia (...) me ha sido duro aceptar leyendo teorías, (...), que se puede enseñar de manera Lúdica muchas cosas. (Becerra, 2017)

Este ejemplo es solo una muestra del cambio de ideas e imaginarios acerca de la profesión, imaginarios construidos desde lo que la sociedad espera del programa sin tener un fundamento claro.

De igual forma, las reflexiones frente a un cambio significativo en los imaginarios a partir de la experiencia vivida, se pueden detallar en los siguientes apartes tomados de escritos de algunos estudiantes de la licenciatura, es ahí donde se eviden-

cia la transformación de los imaginarios y representaciones que se tienen de la Educación Física:

menos aún pensé ser docente de educación física, porque a diferencia de lo que escuchó en muchas personas que escogieron la carrera nunca había practicado ningún deporte, de hecho era de las que en la clase me sentaba en un rincón a hablar con algunas compañeras (...), me ha hecho entender que la educación física es una de las áreas más importantes que abarca muchos ámbitos que no conocía y que debo estudiar muchísimo si quiero ser una buena docente (Sandoval, 2017)

Una profesión que para mí era solo ejercicio, deporte sin fundamentos científicos o vínculos interdisciplinarios, pero voy entendiendo que la Educación Física va mucho más allá, es el diario vivir, que es un instrumento pedagógico que promueve y facilita el alcanzar a comprender nuestro propio cuerpo, que ayuda a afrontar el presente y el futuro con una actitud positiva mediante principios Psicológicos, biológicos, filosóficos entre otros, que es un mecanismo para la conservación y el desarrollo de la salud. (Peralta, 2017).

Referencias Bibliográficas

Becerra, C. (2017). *Ensayo crítica personal (Ensayo) Reflexión. Introducción a la Educación Física, la Recreación y el Deporte.* Uniminuto – UVD. Bogotá D.C.

Bianchi, E. (2014). *Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis.* Mexico.

Corredor C., S. (2013). *El uso de herramientas web en la Educación Física.* En: Revista corporeizando, Vol. 1, número 9, 2013. pp. 164 - 174

Martínez, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil.* Barcelona: Octaedro

Moll, L. (1993). *Vygotsky y la educación.* Buenos Aires: Aique Grupo Editor.

Peralta, D. (2017). *Reflexión. Introducción a la Educación Física, la Recreación y el Deporte.* Uniminuto – UVD. Bogotá D.C.

Sandoval, Y. (2017). *Ensayo. Reflexión. Introducción a la Educación Física, la Recreación y el Deporte.* Uniminuto – UVD. Bogotá D.C.