

UNA NUEVA SOCIEDAD, UN NUEVO ALUMNADO EN EL SIGO XXI: ANÁLISIS, IMPLICACIONES Y PROPUESTAS DE ACTUACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN (FÍSICA)

Isaac J. Pérez López
Universidad de Almería

Recibido: 11 febrero 2008 /Aceptado: 9 febrero 2009

RESUMEN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han adoptado tal protagonismo en la sociedad que no pueden ser ajenas al ámbito escolar. De igual modo, las características del alumnado actual demandan nuevos planteamientos educativos que se adapten mejor a sus necesidades y valores. Por tanto, es necesaria una “revolución paralela” dirigida a la educación, para así dar respuesta al desafío de educar en la sociedad de la información, pues no se puede dar la espalda a las nuevas realidades que van surgiendo con el propio devenir histórico.

En este sentido, en el presente artículo se parte de un análisis de las características de la sociedad y el alumnado adolescente, y de sus implicaciones en la práctica diaria del profesorado, para finalizar con diferentes propuestas de actuación, por ejemplo mediante chat o foros de debate, que ayuden a lograr intervenciones realmente significativas desde la Educación Física.

Palabras claves: Nuevas tecnologías, valores del alumnado adolescente, cambios sociales, propuestas educativas, Educación Física.

ABSTRACT

The Technologies of Information and Communication have adopted such significance in the society that they cannot be out of the educational environment. Likewise, the features of the current students demand new educational posings which adjust better to their needs and values. Therefore, a new “parallel revolution” targeted to education is needed in order to give answer to the challenge of educating in the society of information, because the back cannot be given to the new realities which are coming up with the course of history itself.

In this sense, an analysis of the characteristics of society and teen students is assumed in the present article and of their implications over the daily practice of

teachers, in order to finish in different proposals of performance, by means of Internet chats, forums, etc., which help to achieve really meaningful interventions from Physical Education.

Key words: New Technologies, teen students' values, social changes, education proposals, Physical Education.

1. INTRODUCCIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han adoptado tal protagonismo en la actualidad que se han introducido en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana: ampliando las posibilidades de aprendizaje, modificando nuestra forma de trabajar, la ocupación de nuestro tiempo de ocio, el modo en que nos relacionamos, etc. (Bartolomé, 1999). Se llega a hablar ya en términos de “la era del homo virtuales” (Vera, 2001). Dos de las principales características de este nuevo modelo de sociedad, son: 1) la omnipresencia de los “mass media” y de las TIC y, 2) la sobreabundancia de la información a nuestro alcance (Marquès, 2000).

Cualquier alumno hoy día tiene la posibilidad de acceder a tanta o más información que el mismo profesor, puesto que “*de un conocimiento centralizado en personas (expertos) y lugares específicos se ha pasado a un conocimiento distribuido*” (Gros, 2002:226), y de una manera mucho más amena y eficaz (de la que tiene lugar en la escuela) a través de un ordenador con conexión a internet. La diferencia generacional ya no es la única traba que existe en muchas ocasiones entre profesor y alumnos, sino que a ella habría que añadir también el *abismo digital*, pues nada tienen que ver las habilidades que atesoran estos últimos para desenvolverse en entornos multimedia en comparación con las de gran parte del profesorado. De hecho, su capacitación es uno de los principales problemas a la hora de incorporar las TIC a la enseñanza (Llorente, 2008).

Sin embargo, por todos es sabido que estar informado no garantiza estar formado. Y más cuando esta información se presenta, de forma intencionada, “*fragmentada, inconexa y dirigida a la manipulación de las ideas y de los comportamientos*” (Santos, 2000:31). Y esto, unido al exceso de información y la escasez de tiempo y habilidad para filtrarla, aumenta la dificultad de su selección. Lo que empieza a ser preocupante, pues muchos alumnos tienden a conceder más atención y credibilidad a aquello que se les muestra de manera llamativa, sin cuestionarse si lo que se les está presentando como cierto lo es o no (con los riesgos que este hecho conlleva).

La realidad descrita se agrava, aún más, en el caso de la adolescencia, al ser una etapa en la que los sujetos son especialmente permeables a los mensajes y contenidos que el mundo audiovisual (tan atractivo para ellos) les “filtra”. Hasta el punto de que el nuevo contexto en el que se encuentra inmersa la población adolescente, impregnado de música, internet, videojuegos, teléfonos móviles, moda..., se ha convertido en el único ante el que parece sentirse atraída. De hecho, muchos de ellos no conciben su vida sin dichos elementos (Martín Valdés, 2005).

Dicha realidad no puede ser ignorada, es un lujo que no se puede permitir la escuela ni, por supuesto, el profesorado, si quiere ser capaz de *sintonizar* con “el nuevo prototipo de alumno” que ha *fabricado* la sociedad actual. Y es que la educación se encuentra influida irremediablemente por el contexto en el que se inscribe, por la sociedad que la envuelve (Tejada, 2001). Sin embargo, tampoco debería competir contra los diferentes elementos mencionados: música, internet..., sino integrarlos en la medida de lo posible para lograr un mayor acercamiento a la realidad más significativa de los adolescentes. Por lo que no será necesario alterar los objetivos planificados, sino modificar los medios que permitan alcanzarlos.

Por tanto, será fundamental tener presente los “*valores y tendencias que de manera sutil, ambigua y anónima*”, como las califica Pérez Gómez (1999:42), “*se imponen en los procesos de socialización de las nuevas generaciones*” (*Ibid.*) y que, en definitiva, moldean a esos alumnos que *ocupan* las aulas escolares. Y ante los que muchos profesionales se sienten incapaces de *conectar*, pues parecen *pasar de todo* (Fernández García, 2003).

Los nuevos referentes y valores de los que hacen gala los adolescentes (que se describirán a lo largo del artículo), necesarios para comprender sus comportamientos, conocer sus carencias y sus necesidades vienen determinados, inevitablemente, por la sociedad en la que se encuentran inmersos. Sin embargo, caracterizar tanto la sociedad actual como a los adolescentes es una empresa tan amplia como ambiciosa para que pueda ser desarrollada con suficiente rigor. Por este motivo, lo más apropiado será centrar la atención sobre algunos de los fenómenos que, desde este trabajo, se considera que tienen una incidencia especial sobre el ámbito educativo, y que pueden representar consecuencias concretas en la práctica diaria. Para, finalmente, plantear diversas propuestas de actuación a partir de las TIC, ubicadas en el ámbito de la Educación Física (E.F.) y la salud (pero que se pueden extrapolar al resto de áreas del currículum), que permitan llevar a cabo intervenciones realmente significativas para el alumnado, y en consonancia con las características de la sociedad actual.

Y es que es necesario seguir insistiendo en la importancia de incorporar las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que aún hoy, como señala Fernández Tilve (2007) a partir de un estudio realizado a los equipos directivos del conjunto de la población de centros de educación primaria y secundaria de Galicia, la introducción y uso de éstas en las escuelas tiene una escasa influencia.

2. ANÁLISIS E IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE LAS TIC

La sociedad ha evolucionado inevitablemente hacia lo que ha llegado a denominarse la “sociedad de la información y/o del conocimiento”, donde la información ha cobrado una importancia trascendental como fuente de riqueza y poder (Bartolomé, 1999; Levis y Gutiérrez, 2000), motivada y avalada por la Informática y las TIC. La repercusión de este nuevo modelo de sociedad llega a tal punto que provoca en ella una mutación con consecuencias comparables a las de la primera revolución industrial, según recoge Levis

y Gutiérrez (2000) o, a otros niveles, similar a la que se produjo tras la aparición de la imprenta (Roig, 2002).

La rápida transformación tecnológica está marcando cada vez más a la sociedad de este nuevo siglo. De hecho, el impacto de las TIC es de tal magnitud que las pantallas de plasma, la interactividad e internet se han convertido en *el pan nuestro de cada día*. Por tanto, el momento histórico en el que nos encontramos, por encima de cualquier otro anterior, requiere que esa escuela transmisiva, memorística, que enseña en asignaturas que dividen la realidad, y que pretende poseer, casi en exclusividad, la patente del conocimiento y la información, se adapte a las nuevas demandas de una sociedad para la que dicha concepción de escuela ha quedado obsoleta y sin valor alguno.

Ante este panorama, es necesario adoptar medidas que ayuden al alumnado a analizar críticamente este nuevo fenómeno, y a gestionar su entorno (Aguilera y Gómez del Castillo, 2001), dado que la saturación de información fragmentaria no conduce al enriquecimiento de los criterios personales de análisis y toma de decisiones, ni a la formación de cultura, sino a la confusión y perplejidad.

Resulta inevitable, por ello, que se produzca una nueva interpretación de la labor docente, y la E.F. (en el caso que nos ocupa), dentro del currículum escolar, que dé respuesta a las características de la sociedad actual. Por lo que desde este trabajo se apuesta por reorientar la labor del profesional de la Educación (Física) más como guía, facilitador o mediador del aprendizaje del alumnado, teniendo siempre presente el valor de estimular al alumnado para buscar, valorar, seleccionar, tratar y clasificar información que les sea útil en su proceso de aprendizaje, para potenciar su creatividad y sus habilidades de investigación.

En definitiva, una de las competencias más importantes en la actualidad será la de ayudar al alumnado a acceder a la información, interpretar lo encontrado y tomar decisiones críticas ante ello. En caso contrario, no cesará el debate en torno al papel que juega la escuela en la sociedad de hoy, pues tanto la calidad de la educación como la propia cultura escolar existente están siendo cuestionadas continuamente.

Se hace necesario insistir en la figura del profesor, porque éste juega un papel fundamental en el acercamiento de la escuela a la nueva realidad que impera actualmente en la sociedad. No se puede pasar por alto que las innovaciones en educación no las provocarán (en este caso) las TIC por sí mismas, sino las aplicaciones que el profesorado les dé. La sola presencia no garantiza el cambio, sino que lo importante será el proyecto pedagógico desde el que se introduzca el ordenador e internet en las diferentes áreas de conocimiento. De su “explotación didáctica”, propiciada por el uso que le otorgue el profesor en cuestión, dependerá su calidad educativa y formativa (Bartolomé, 1999).

De lograrlo, se conseguirá no quedar al margen de la evolución que está experimentando la sociedad, pues los “*nuevos videoalumnos, que llegan a la escuela con habilidades de navegación ya adquiridas, se integran mejor en un modelo de enseñanza multimedia*”, como reconoce Arroyo (2001:79).

Sin embargo, los formatos audiovisuales apenas tienen cabida en las aulas, ya que la escuela “*no ha sabido introducir en su ámbito el lenguaje audiovisual cinético (cine,*

televisión, videojuegos y ahora sitios web), tan presente e importante en la vida cotidiana de niños, jóvenes y adultos” (Levis y Gutiérrez, 2000:61).

Para que un recurso sea realmente educativo deberá favorecer o promover el protagonismo de los principales agentes educativos (educadores y alumnos), y potenciar el diálogo y el encuentro grupal. Y, en el mejor de los casos, en muchos centros educativos el uso de las TIC se considera un añadido, un complemento, lo que origina que se le dé mayor prioridad a sus aspectos lúdicos y se utilice como premio o concesión, devaluando sus múltiples aplicaciones educativas (Gutiérrez Martín, 2005).

A consecuencia de todo lo comentado hasta el momento, es más que evidente la importancia de “*saber conectar con el mundo que vivimos, conocer su lenguaje para hacernos entender y adecuar nuestros métodos a las nuevas realidades*” (Serrano, 2002:6). Por lo que el profesorado tendrá que valorar en qué medida y de qué modo implementar las TIC en la programación para aprovechar y canalizar, en toda su amplitud, el enorme abanico de ventajas y posibilidades que ofrecen al ámbito educativo como, por ejemplo:

1. Favorece la participación.
2. Aumenta la motivación.
3. Se puede acceder desde cualquier sitio y en cualquier momento.
4. El tiempo transcurrido entre el envío y la recepción es instantáneo.
5. Es fuente de información.
6. Creación de entornos formativos virtuales.
7. Nuevos espacios de comunicación.
8. Dota de mayor protagonismo al alumnado.
9. Potencia el aprendizaje por descubrimiento.
10. Estimula en el alumno una actitud más activa y reflexiva.
11. Papel de “proveedor” o productor de información.
12. Mejora la atención a la diversidad.
13. Refuerza las relaciones interpersonales.
14. Amplia la acción educativa fuera del horario escolar.
15. Gran capacidad de difusión.
16. Facilita el trabajo cooperativo.
17. Favorece la apertura y conexión de la escuela a la sociedad.
18. Fomenta el tratamiento interdisciplinar de los contenidos.

De hecho, si se consigue que los alumnos aprendan a través de estos medios es posible que se logre rescatar la parte positiva de las TIC o, al menos, ofrecer una alternativa más al uso habitual que los adolescentes les suelen otorgar.

Desde esta perspectiva, además, se estaría dando respuesta al mismo tiempo a los aprendizajes relacionados con el tratamiento de la información y la competencia digital incluida en la nueva Ley Orgánica de Educación dado que, con las propuestas que se presentarán al final del artículo, el alumnado desarrollará diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez

tratada, favoreciendo el uso de las TIC como un elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Y en lo referente al ámbito de la salud (de forma más específica, pues centrará la atención de las propuestas) potenciando el descubrimiento de aspectos relevantes que den lugar a una mayor autonomía del alumnado en esta temática, y fomentando la valoración crítica de los mensajes referidos al cuerpo que se publiciten, por ejemplo a través de internet, que pueden dañar la propia imagen corporal.

3. ANÁLISIS E IMPLICACIONES EDUCATIVAS DE LOS NUEVOS VALORES DEL ALUMNADO ADOLESCENTE

Por todos es sabido que en los últimos años se está produciendo una acelerada desvaloración de las personas y los sentimientos, a favor de lo material, lo momentáneo o las sensaciones nuevas. Cada día se nos vende con más intensidad un oasis de ensueño en el que se proclama el intenso placer del disfrute de los objetos y de la ostentación de las marcas y de la opulencia (Lomas, 2002; Lomas y Walzer, 2005). El consumismo es ya una realidad social que no tiene edades. De hecho, los más jóvenes son especialmente vulnerables a los mensajes consumistas provenientes de la publicidad (Echegoyán, 2002), que se presenta como el envoltorio de la actual sociedad de consumo (Amar, 2003). Y, *“de forma casi inadvertida, a través de un flujo continuo de mensajes aparentemente banales, somos educados en las bondades de la cultura del consumo y en los espejismos de la sociedad de la opulencia”* (Lomas y Walzer, 2005:71).

Se consume principalmente porque se nos crean necesidades de poseer aquello que no tenemos, y al adquirirlo le otorgamos valor (Amar, 2003).

El exceso, incluso, ha llegado a convertirse en norma, provocando que aquellos que se salen de la norma del exceso se sientan como extraños (Elzo, 2000). Hoy día, la marca *“nos vincula con un grupo, nos hace pertenecer a él, funciona como símbolo de no exclusión, de creencia”* (Planella, 1999:51). De igual modo que antes las catedrales eran los templos de la espiritualidad, en la sociedad actual los grandes almacenes y las multinacionales se han convertido en los auténticos templos del materialismo. Y la publicidad en su nueva dictadura, basada en la seducción y el embaucamiento (Amar, 2003). Hasta tal punto que muchos adolescentes: *“no viven ya en un lugar geográfico sino en un espacio mundial de consumo, conectados desde sus teléfonos móviles con bloques de noticias de Internet; y los reúnen las Play Station de Sony, los vídeos de la MTV y los juegos de la NBA”* (Klein, 2001:155).

Por tanto, uno de los principales valores que promueve y favorece esta sociedad consumista y del bienestar es:

1. El *Presentismo* (Elzo, 2000; Santos, 2000) o, lo que es lo mismo, la necesidad de vivir el presente a tope, de la satisfacción inmediata (Santos, 2000), donde lo importante es aprovechar el momento actual al máximo. La posibilidad de diferir el gozo de lo deseado en cada momento ni siquiera llega a contemplarse como opción (Elzo, 2000), *“el instante y el ahora se convierten en el tiempo por antonomasia”* (Serrano, 2002:10).

A consecuencia de ello, muchos adolescentes manifiestan grandes dificultades a la hora de proyectarse en un futuro a medio o largo plazo o, peor aún, si se trata de definir su propio proyecto de vida. Por tanto, la necesaria reflexión que debe acompañar a toda nueva experiencia para convertirla en verdadera experiencia (Cardús, 2001) queda anulada de raíz. Y la libertad y autonomía de los adolescentes se deteriora a causa de la “*supervaloración de la emoción sobre la mera razón*” (Elzo, 2000:22) y, por consiguiente, la incapacidad de tomar decisiones propias con una base argumental sólida que las respalden. Es más “*la pérdida de futuro dificulta las actividades a largo plazo, como son las actividades preventivas y facilita el fenómeno de las adicciones, por ser de todos los fenómenos modernos el más relacionado con la inmediatez*” (Serrano, 2002:10).

En cierto sentido, este valor se ve potenciado también a causa de la vertiginosa evolución que han sufrido las TIC (como se ha comentado anteriormente) caracterizadas, de igual modo, por la inmediatez. Hoy día todo está “al alcance de la mano” o, mejor dicho, a la espera de pulsar un botón. Todo es instantáneo.

Este nuevo valor en alza se traduce en:

1. *La mitificación del placer y la pulsión* como criterios incuestionables del comportamiento correcto (Pérez Gómez, 1999). Se tiende hacia un cierto hedonismo, representado en “la idea de placer como modo de vida” y la “satisfacción del impulso como modo de conducta”, que conforman el referente actual de las nuevas generaciones postmodernas. La sociedad actual, cada vez más, se sustenta sobre el privilegio de la abundancia y la huída de la más mínima incomodidad.

Esta tendencia, o ideal de vida, como no podía ser de otro modo, provoca una serie de efectos colaterales de graves consecuencias en las prácticas escolares diarias, que dificultan en gran medida la labor de muchos profesionales:

1. *Desinterés*. Los adolescentes actuales son impermeables a todo lo que no les es cotidiano o llamativo. Es más, muchos de ellos no están dispuestos a asumir ningún tipo de contrariedad, ni siquiera a plantearse la posibilidad de que algo que en un primer momento no nace de su pulsión pueda ser de su interés o agrado. Ante dicha situación es fácil que el adolescente adopte una postura pasota que, además de ser un modo de vida muy cómodo, está de moda (Fernández García, 2003; Vera, 2001).
2. *Desmotivación*. De igual modo, son presa de un exceso de estímulos que, en lugar de originar un abanico más amplio de posibilidades que los motiven, provoca simplemente la extinción del deseo, dando lugar a que la generación más estimulada de la historia se haya convertido, paradójicamente, en la más desmotivada (Cardús, 2001; Martín Valdés, 2005). La necesidad agudiza el ingenio, acrecienta la ilusión y revaloriza la posesión, pero en su caso no tienen tiempo de apreciar lo que llevan “anhelando” durante mucho tiempo, al conseguirlo de inmediato. Lo que, además, rápidamente queda en un segundo plano tras la nueva adquisición que le sigue.

A diferencia de lo propuesto por Cardús (2001), la desmotivación no debería abordarse (del todo, y en educación) con la actitud opuesta: la austeridad, pues sería un *salto* muy grande para ellos, y lo único que se lograría es una respuesta de oposición y resistencia aún más fuerte. Y más, siempre y cuando no esté reforzada por el ámbito familiar. Por tanto, será mucho más efectivo integrar, o acercar, su realidad a la escuela, como se ha comentado anteriormente, a modo de “gancho”, para poder alcanzar los objetivos planteados en la planificación.

Y a todo ello habría que añadir 2 características más:

1. *El eclecticismo acrítico y amoral* (Pérez Gómez, 1999). Progresivamente se está tendiendo a la creación de una ideología social amorfa y anónima, de eclecticismo trivial y ramplón, donde prima el pensamiento único. Se tiende cada vez más hacia la aceptación acrítica de cualquier juicio de valor, la persuasión por encima de la argumentación y la demagogia sobre la coherencia y el rigor del discurso (Moneo y Pozo, 2001; Santos, 2000). Gran parte del alumnado asume hoy día la cultura por impregnación, no se molestan en ponerla en tela de juicio o valorarla tras la reflexión, sino simplemente la viven, la experimentan. Y en todo ello influye decisivamente la sociedad de la información, donde la saturación que ésta provoca anula la curiosidad del receptor, así como su capacidad crítica (Amar, 2003).
2. *La extinción del esfuerzo* como valor de referencia entre los adolescentes (Fernández García, 2003). El problema estriba principalmente en que la sociedad actual ha estimulado la vida fácil como referente de felicidad, e “*invita más a la vivencia del placer que del esfuerzo, a la pasividad que a la lucha*” (Gervilla, 2001:117). Se les ha acostumbrado a conseguir todo tipo de cosas sin el menor esfuerzo, en un ambiente muy permisivo y en el que se le ha dado todo hecho. Esta situación ha propiciado que llegue a sustituirse, o a confundirse, la búsqueda de la felicidad con la de la comodidad.

A las graves implicaciones ya mencionadas que origina la sociedad de este nuevo siglo, poco transparente y que fomenta el consumismo irreflexivo (Devís, 2000), se le añade otro valor (muy relacionado también con el ámbito de la E.F. y la salud), como es:

1. *La primacía de la cultura de la apariencia* (Pérez Gómez, 1999). Hoy día es imparable el dominio de la apariencia, de las formas, del culto al cuerpo (Devís, 2000; Gervilla, 2001). Las exigencias del mercado en la vida cotidiana y, en particular, por medio de la publicidad audiovisual, confunden cada vez más profundamente el ser y el parecer. El cuerpo es y funciona como un agente comercial/relacional de primera magnitud entre la población adolescente, gracias a su alta cotización social (Serrano, 2002). Este hecho se ve sustentado sobre la idea de que el cuerpo es *fabricable* (Barbero, 1997), y de que lo único importante es la apariencia que proyectamos en los demás. La pasión por el cuerpo actualmente es desbordante, y su omnipresencia afecta especialmente en la adolescencia por su inmadurez y vulnerabilidad (Serrano, 2002).

La ausencia de argumentos o, incluso, la intención de tenerlos (de un gran número de alumnos), los convierte en una presa fácil, por ejemplo, de la publicidad, al ser enormemente influenciables y conformistas. Con el agravante de que ésta procura asociar aquellos valores más cotizados como belleza, hedonismo, ocio, sexualidad, etc. con cualquier cosa que se le encargue promocionar (Barbero, 1997) y, además, proponen modelos de vida de manera muy seductora para ellos, al margen de los establecidos por la familia o la escuela (Santos, 2000).

Por lo que en esta sociedad mediada y mediatizada el papel de la publicidad es de enorme relevancia (Amar, 2003). La publicidad se ha convertido en “*la forma más avanzada de la catequesis secular propia de las sociedades capitalistas*” (Cardús, 2001:148). Además de vender objetos, constituye un potente canal comunicativo cargado de seducción, con la capacidad de construir la identidad sociocultural de los sujetos, así como de fomentar maneras concretas de entender el mundo (Lomas y Walzer, 2005; Planella, 1999).

En definitiva, todo el análisis realizado acaba, de manera inevitable, formando parte de un círculo vicioso que refuerza continuamente la búsqueda irreflexiva de la sociedad consumista y del bienestar de la que se partía (figura 1).

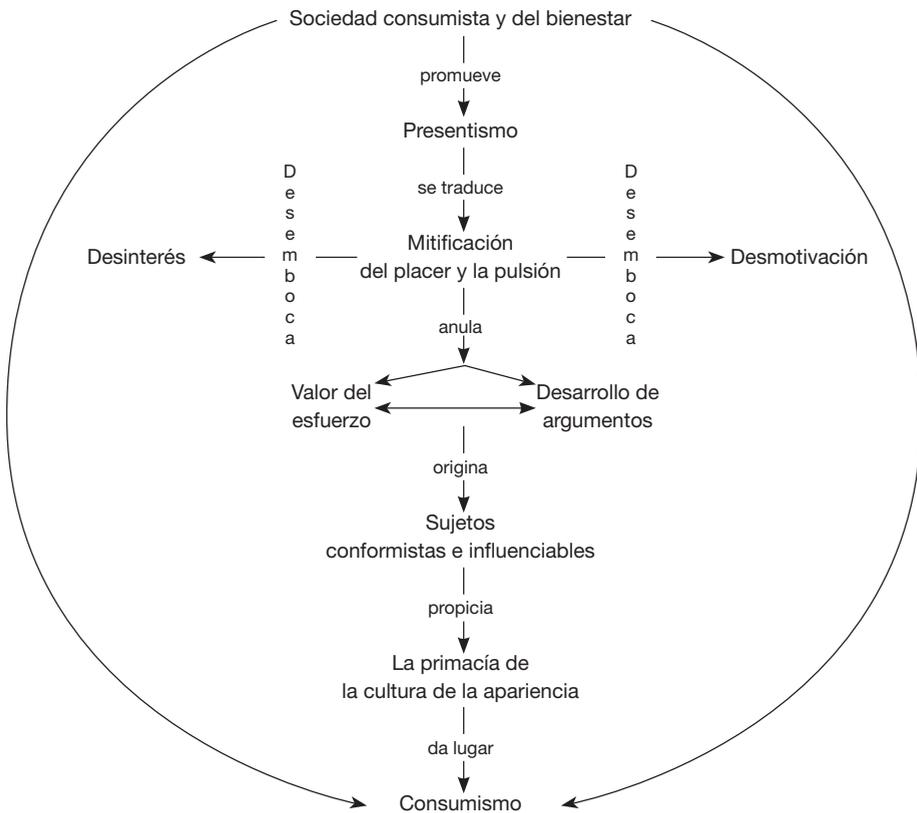


Figura 1. Valores y características que identifican a los adolescentes de la sociedad actual y que condicionan la intervención educativa

4. PROPUESTAS DE ACTUACIÓN

Todo lo expuesto anteriormente cobra una magnitud especial en el ámbito de la E.F., pues la actividad físico-deportiva cuenta con un público potencial muy elevado en lo referente al cuidado del cuerpo, a consecuencia del canon de belleza que se establece desde las revistas de divulgación, internet, las series de televisión o, cómo no, la publicidad, que con sus mensajes persuasivos e incitadores acaba *atrapando* al alumnado, quien *eleva* los estereotipos que se le ofertan a la categoría de modelos de referencia. Y todo ello, a consecuencia de la gran influencia que poseen en la transmisión de valores y actitudes, y en la globalización de los estilos de vida en la sociedad (Lomas y Walzer, 2005).

Sin embargo, toda actuación que se plantee erradicar, o minimizar, los peligros mencionados debe ser consciente de que únicamente será posible a través de un cambio en los planteamientos metodológicos que movilizan el currículum de E.F. Y, en este sentido, la inclusión de las TIC en el ámbito escolar se convierte en una decisión de gran coherencia, siempre y cuando represente un recurso real o instrumento habitual en las prácticas de enseñanza-aprendizaje. De hecho, cumplirá un doble objetivo, ya que al formar parte de la cotidianidad del alumnado, al mismo tiempo que logrará establecer la necesaria conexión e interacción entre la escuela y la sociedad (evitando el enorme e incoherente distanciamiento que suele producirse entre ambas en muchas ocasiones), se conseguirá también una mayor significatividad en las propuestas que se planteen, ayudando a aumentar el interés y la motivación del alumnado, así como el desarrollo de una conciencia crítica en ellos que potencie el pensamiento divergente y, por ende, su libertad y autonomía.

Además, entre las aportaciones que originan las TIC se encuentra la de ampliar las limitaciones temporales propias del ámbito educativo, creando nuevos entornos pedagógicos (fuera del horario escolar) que ayudarán a complementar el trabajo diario de clase. Circunstancia de especial importancia en el área de E.F., donde es generalizable el descontento (convertido en queja unánime) por la escasez de horario lectivo que se le otorga, y que conlleva una clara imposibilidad de mejorar sustancialmente tanto los niveles de actividad del alumnado como su consecuente mejora orgánica (Sallis, 2000).

Con la intención de dar respuesta a todo lo comentado hasta el momento y, por añadidura, a los aprendizajes relacionados con el tratamiento de la información y la competencia digital recogida en la LOE, a continuación se presentan diferentes propuestas a través de las cuales se podrán implementar de forma natural y constructiva las TIC en E.F. Y, en concreto, para el desarrollo del bloque de salud en secundaria (que pueden ser adaptadas también al resto de áreas del currículum). Éstas se plantean desde una triple vertiente, teniendo en cuenta las tres posibilidades de uso didáctico que plantea Raposo (2001) para la tecnología informática en educación: 1) como objeto de estudio, 2) como recurso didáctico y, 3) como recurso para la expresión y comunicación:

1. Como objeto de estudio: El uso de las TIC desde esta perspectiva será la base fundamental para un adecuado desarrollo de los dos siguientes apartados. Para ello, se requerirá un trabajo de carácter interdisciplinar entre el área de E.F. (en

el caso que nos ocupa) y el de Tecnología. Es decir, una planificación coordinada y sistematizada entre el profesorado de ambas áreas que propicie en el alumnado un mayor dominio de aplicaciones informáticas para el tratamiento de la información como, por ejemplo, los procesadores de texto, así como de diferentes habilidades de navegación, etc., que dé lugar a un conocimiento más profundo de las TIC en su conjunto. Y, al mismo tiempo, amplíe el abanico de posibilidades de uso en E.F. de cara a desarrollar los recursos que se presentarán a continuación.

2. Como recurso didáctico (“Cuaderno de bitácora”): En esta actividad los alumnos, teniendo el ordenador como soporte, aprovecharán para organizar sus ideas sobre lo trabajado en clase a modo de diario, con una doble intención: que el alumno vaya construyéndose personalmente unos apuntes de clase y que el profesor tenga la posibilidad de llevar a cabo un seguimiento más real del trabajo de éstos. Es más, puede tener un doble uso: como material de recopilación únicamente, como se acaba de describir, y también como material de evaluación, pues además de lo mencionado los alumnos pueden reflejar en él su grado de satisfacción respecto a las actividades desarrolladas en clase. Esto último posee un gran valor para el profesorado, pues le permitirá realizar las modificaciones y ajustes pertinentes en su programación en función de las valoraciones obtenidas de sus alumnos.
3. Como recurso para la expresión y comunicación: Este uso de la tecnología informática es el que causa mayor impacto (y aceptación) en el alumnado, y más posibilidades genera al profesorado. Se puede desarrollar a través de la creación de foros de debate en internet, con la intención de realizar una lectura crítica de la salud que se oferta desde la publicidad, y de las posibilidades e implicaciones de la práctica de actividad físico-deportiva sobre ella.

Los foros de debate en internet son una manera sencilla y práctica de intercambiar información, opiniones y dudas con personas que comparten tus mismas inquietudes y aficiones, además de desarrollar todas las capacidades que cualquier acto comunicativo requiere: reflexión, síntesis, análisis de la información, etc. Esta actividad motiva especialmente a los alumnos pues, como ya se ha comentado anteriormente, todo lo referente al fenómeno internet les supone un gran atractivo. A través de ella, el profesorado puede crear un espacio de acercamiento y comunicación con el alumnado fuera del aula que propicie una mejora considerable de su relación con ellos. Pueden alternarse dos actividades diferentes, o secciones:

- 3.1. “*El avituallamiento*”. Documento de apoyo, proporcionado a través del correo electrónico, que refuerce o amplíe los contenidos que se hayan trabajado en sesiones anteriores de clase, con la finalidad de consolidar los conocimientos adquiridos previamente en la práctica. También se puede aprovechar para darles a conocer, y erradicar, diferentes mitos sobre la actividad física y la salud que gran parte de la población tiene por ciertos (como, por ejemplo, que las agujetas desaparecen tomando agua con azúcar o que las abdominales te ayudan a adel-

gazar). Una vez leído por los alumnos, y en el caso de suscitar dudas, puede desarrollarse una segunda parte en la que el profesor les oriente para la resolución de las mismas a través de Chat, lo que origina una comunicación más directa y personal con el alumnado.

- 3.2. “*Reflexiones desde el banquillo*”. Debate de actualidad que ayudará a la reflexión crítica acerca de diversos aspectos relacionados con la actividad física y la salud. A partir de un documento que presentará el profesor, acompañado de una serie de preguntas sobre el mismo, los alumnos deberán reflexionar sobre ellas, documentarse sobre el tema en cuestión, argumentar sus opiniones y, finalmente, compartir sus aportaciones en el foro con el resto de compañeros, para que éstos tengan la posibilidad de rebatirlas. De este modo el alumnado se enriquecerá enormemente, pues estarán creando conocimiento entre ellos, mejorando sus capacidades de comunicación, conociendo mejor a sus compañeros, tomando conciencia crítica sobre diferentes temáticas relacionadas con la actividad física y la salud (como, por ejemplo, la violencia en el deporte, el alcohol y tabaco, el consumismo o la anorexia), etc.

Por último, incluir una propuesta más que aunaría los 3 usos didácticos reseñados de la tecnología informática en la educación, a partir de la construcción de un CD-interactivo, denominado “*Diversalud*” (Pérez López, en prensa), mediante el programa informático Macromedia Flash. En él, las actividades están diseñadas fundamentalmente mediante juegos relacionados con los principales contenidos de E.F. orientada a la salud, en los que cada alumno deberá superar distintos retos con la finalidad de favorecer la superación personal y la autonomía de trabajo, intercaladas con otras en las que se potenciará el trabajo en grupo.

Cada uno de los contenidos que incluye el CD se desarrollan a través de dos o tres pantallas: en la primera, a partir de una animación que presenta el contenido en cuestión, se explica en qué consistirá la actividad que sobre él se propone, y en la segunda pantalla (y tercera, en algunos casos) tiene lugar el juego propiamente dicho.

Todas las actividades pueden servir, al mismo tiempo, como evaluación, como complemento de lo realizado en clase, refuerzo o como punto de partida de posteriores actividades a desarrollar, o bien en clase o también fuera del horario escolar, pues a partir de ellas el profesor podrá plantear actividades muy diversas aplicando lo aprendido por los alumnos.

Por tanto, como conclusión, reiterar la necesidad de que se produzca cuanto antes una renovación metodológica generalizada en el profesorado para que, de este modo, se desarrollen recursos y herramientas tecnológicas que den lugar a planteamientos verdaderamente pedagógicos y educativos de las TIC. En este sentido, las diferentes propuestas que aquí se han presentado pueden ser una buena referencia para los profesionales de la Educación (Física) a la hora de orientar sus intervenciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A. y Gómez del Castillo, M.T. (2001). Exigencias de la sociedad de la información al sistema educativo. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 17, 15-21.
- Amar, V. (2003). Sociedad en tiempo presente y educación. A propósito de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. *Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía*, 186, 58-63.
- Arroyo, I. (2001). La comunicación audiovisual en la escuela. *Cuadernos de Pedagogía*, 300, 77-82.
- Barbero, J.I. (1997). La cultura del consumo, el cuerpo y la educación física. En D. Ayora; J. Campos, J. Devís y A. Escartí (comps.) *Aportaciones al estudio de la actividad física y el deporte* (pp.213-235). Valencia: I.V.E.F.
- Bartolomé, A. (1999). El diseño y la producción de medios para la enseñanza. En J. Cabero: *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza* (pp.71-85). Madrid: Síntesis.
- Cardús, S. (2001). *El desconcierto de la educación: las claves para entender el papel de la familia, la escuela, los valores, los adolescentes, la televisión... y la inseguridad del futuro*. Barcelona: Ediciones B.
- Devís, J. (coord.). (2000). *Actividad física, deporte y salud*. Barcelona: INDE.
- Echegoyán, Y. (2002). ¿Puede la Educación Física actual abordar los valores que inciden directamente en la formación íntegra de los alumnos? *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 8 (48). Disponible: <http://www.efdeportes.com/efd48/efesc.htm>
- Elzo, J. (2000). El adolescente en la sociedad actual: una visión sociológica. Disponible: <http://www.svnp.es/Documen/Elzo.htm>
- Fernández García, C. (2003). La ausencia de valores en el adolescente ¿qué puede hacer el profesor? Disponible: <http://www.profes.net/newweb/fra/archivo.asp>
- Fernández Tilve, M.D. (2007). ¿Contribuyen las TIC a hacer de los profesores mejores profesionales?: ¿Qué dicen los directivos escolares gallegos? *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación* 30, 5-15.
- García Matilla, A., Callejo, J. y Walzer, A. (2005). Una investigación sobre televisión e infancia. *Cuadernos de Pedagogía*, 343, 53-56.
- Gervilla, E. (2001). La educación física o corporal. En E. Gervilla y A. Soriano (coords.). *La Educación hoy: concepto, interrogantes y valores*. (pp.107-119). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Gros, B. (2002). Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación*, 328, 225-247.
- Gutiérrez Martín, A. (2005). Sobre usos y abusos de las nuevas tecnologías. *Cuadernos de Pedagogía*, 343, 61-64.
- Klein, N. (2001). *No Logo. El poder de las marcas*. Barcelona: Paidós.
- Levis, D. y Gutiérrez, M.L. (2000). *¿Hacia la herramienta educativa universal? Enseñar y aprender en tiempos de Internet*. Buenos Aires: CICCUS-La Crujía.
- Lomas, C. (2002). El masaje de los mensajes publicitarios. En: C. Lomas. *El aprendizaje de la comunicación en las aulas*. Barcelona: Paidós, 275-290.

- Lomas, C., Walzer, A. (2005). ¿Vender objetos o comprar sujetos? *Cuadernos de Pedagogía*, 343, 70-73.
- Llorente, M.C. (2008). Aspectos fundamentales de la formación del profesorado en TIC. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 31, 121-130.
- Marquès, P. (2000). La cultura tecnológica en la sociedad de la información. Entornos educativos. Disponible: <http://dewey.uab.es/pmarques/si.htm>
- Martín Valdés, M.I., (2005). Hacia un replanteamiento de la labor docente. En: J.A. Ortega. *Congreso Internacional sobre el profesorado ante el reto de las nuevas tecnologías en la sociedad del conocimiento*. Fase virtual.
- Monereo, C., Pozo, J.I. (2001). ¿En qué siglo vive la escuela? *Cuadernos de Pedagogía*, 298, 50-55.
- Pérez Gómez, A.I. (1999). La socialización postmoderna y la función educativa de la escuela. En: F. Angulo, A.I. Pérez Gómez, G. Sacristán, M.A. Santos, X. Torres, y M. López. *Escuela pública y sociedad neoliberal* (pp.35-63). Madrid: Miño y Dávila.
- Pérez López, I.J. (En prensa). Diversalud: un material didáctico para la construcción de nuevos espacios de aprendizaje como respuesta a las demandas actuales de la Educación Física. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*.
- Planella, M. (1999). La publicidad y la proyección de los deseos. *Cuadernos de Pedagogía*, 285, 50-54.
- Raposo, M. (2001). La tecnología informática al servicio de la educación. *Innovación Educativa*, 11, 189-200.
- Roig, R. (2002). *Las nuevas tecnologías aplicadas a la Educación. Elementos para una articulación didáctica de las tecnologías de la información y la comunicación*. Alicante: Marfil.
- Sallis, J.F. (2000). Age-related decline in physical activity: a synthesis of human and animal studies. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 32 (9), 1598-1600.
- Santos, M.A. (2000). *La escuela que aprende*. Madrid: Morata.
- Serrano, M^a.I. (2002). Los grandes cambios sociosanitarios del siglo XXI. En M^a.I. Serrano (coord.). *La educación para la salud del siglo XXI: comunicación y salud* (pp.3-22). Madrid: Díaz de Santos.
- Tejada, J. (2001). La educación en el marco de una sociedad global: algunos principios y nuevas exigencias. *PROFESORADO. Revista de Currículo y Formación del Profesorado*, 1, 13-26.
- Vera, J.A. (2001). La educación en un mundo en crisis. En E. Gervilla y A. Soriano (coords.). *La Educación hoy: concepto, interrogantes y valores*. (pp.51-64). Granada: Grupo Editorial Universitario.