

**Ponente:**  
Andrés Esteban Barros

**E-mail:**  
aesteban48@gmail.com

**"Los medios tecnológicos digitales como metodología de participación y socialización del alumnado discapacitado motórico en el área de Educación Física. Perspectivas".**

**Resumen**

Tanto el alumnado como el profesorado que convive en los centros educativos de enseñanzas obligatorias demandan nuevas propuestas educativas que contribuyan a paliar las carencias formativas que impiden y obstaculizan el pleno desarrollo de sus competencias.

El alumnado discapacitado motórico adolece actualmente de propuestas educativas en el área de Educación Física en donde se exploren nuevas y diferentes posibilidades de trabajo cooperativo virtual que ofrezcan contingencias fuertemente armadas para superar carencias socializadoras, toda vez que uno de los problemas más perentorios es la soledad a la que parecen abocados.

La salud mental de nuestros alumnos adolescentes pasa ineludiblemente por satisfacer su necesidad de comunicación mediante el establecimiento de plataformas que consigan hacer generar nuevas y fuertes relaciones con compañeros de su entorno cotidiano.

Desde la Educación Física se demandan actuaciones que permitan transferir los avances tecnológicos a la realidad llana del polideportivo.

**¿Qué es la Educación Física?**

El MEC defiende que a través de la Educación Física el alumno aprende a conocer su cuerpo y usar de manera responsable las posibilidades de movimiento; asimilando conocimientos, actitudes, destrezas y hábitos que favorezcan un crecimiento de su salud y su calidad de vida, sin obviar sus repercusiones en los ámbitos de la relación social e interpersonal y de crecimiento personal a través de la motricidad, sin dejar de lado los aspectos cognitivos, afectivos, comunicativos y expresivos.

## **Y entonces, ¿qué es la Educación Física integral?**

Supone la participación activa de todo el alumnado, requiriendo que cada alumno o alumna se implique en su globalidad y no solo corporalmente. La cooperación, la solidaridad, el autoconocimiento, la autoaceptación y la expresión de las propias vivencias son parte de sus rasgos idiosincrásicos. No ignora las emociones. Los docentes deben potenciar mediante tareas que las vivencias y sentimientos emerjan con naturalidad. Debe adaptarse a cada individualidad en función de sus características. Estimula mediante métodos activos la atención hacia el propio cuerpo y la vida sensitiva con el fin de favorecer el autoconocimiento, la salud y el bienestar.

## **Concepto de discapacidad motora. Breve reseña histórica**

Hablar de los antecedentes históricos del concepto de discapacidad solo tiene sentido si nos centramos en el análisis de los prejuicios, las actitudes e ideas respecto a la “anormalidad” manifestados en usos verbales como exclusión, rechazo y marginación, ya que algunas de esas expresiones todavía prevalecen en nuestros días.

Hasta llegar a nuestros días, la aparición de la segregación, base de lo que se ha considerado como Educación Especial, tiene su impulso a partir de los desarrollos que sobre el concepto de medición de la inteligencia hicieron Binet y Simon. Se crean escuelas especializadas para alumnos según su discapacidad, dificultades motrices graves, deficiencias mentales, trastornos de personalidad, etc. Pero el fracaso de este modelo avalado por numerosos estudios da lugar a movimientos de renovación pedagógica, surgiendo conceptos como normalización, sectorización e integración, precedente de la inclusión.

Es entonces cuando nace con fuerza el término necesidades educativas especiales. A raíz de la Ley de Integración Social del Minusválido en 1982 se promulga la integración social y escolar, donde se reconoce la necesidad de los equipos de apoyo.

En 1985, la LODE asume que la E. Especial deja de ser una modalidad separada del resto del sistema educativo. En este sentido la LOGSE ratifica esta tendencia proponiendo además una actuación que compense las desigualdades mediante las llamadas adaptaciones curriculares.

Destaco aquí el concepto que el Equipo de Orientación Específico de Discapacidad Motora de la C.A.M. hace de la discapacidad motórica:

*“La discapacidad motora es un grupo heterogéneo de alteraciones, consecuencia de disfunciones producidas en los sistemas que desarrollan el movimiento (óseo-articular, muscular o nervioso). La afectación puede variar en tipo y grado, teniendo en común que puede limitar alguna de las actividades que realizan otras personas de su misma edad cronológica.*”

*En la mayor parte de los casos, la dificultad es principalmente motora, pero en ocasiones, pueden darse problemas asociados (visuales o auditivos, principalmente) o pueden surgir problemas derivados de la integración con su entorno físico y social que les dificulta el logro de una adecuada calidad de vida y el acceso a una respuesta idónea a sus necesidades”.*

## **Inclusividad y socialización.**

La escuela inclusiva es compartir con el grupo el proceso de aprendizaje. En este contexto, la diversidad cohesiona el grupo y lo enriquece, ofreciendo más posibilidades de aprendizaje para todos y todas, implicando un proceso que tiende a englobar en todas las actividades posibles a todos los individuos. Todos en el mismo espacio, sin diferencias, reconsiderando la enseñanza y su organización con el apoyo pedagógico y social necesario.

Pearpoint y Forest señalan que la *“inclusión es más que un método o una filosofía o un programa. Es una forma de vivir que tiene que ver con el vivir juntos, con la acogida al extraño y con volver a ser todos uno”.*

Más hoy, con los nuevos tiempos digitales, los docentes tenemos la oportunidad de explorar resquicios que se van abriendo con las inercias digitales para intentar lograr que nuestros alumnos con mayor grado de necesidad de inclusión se sirvan de las TICS como instrumento para alcanzar un nivel educativo (educación entendida como proceso de comunicación) y de aprendizaje adecuado (aprendizaje entendido como proceso de crecimiento). Por esto, esta exploración debe permitir ser complementada con las dimensiones relacional y comunicativa, básicas para que los humanos logremos mayores y mejores cotas de convivencia. De otra forma, el aula seguirá siendo una propuesta de laboratorio sin vida real, de adquisición obligada de unos conocimientos también sin vida, no significativos.

Y la E.F. ¿qué puede aportar a la Inclusividad? Es a través del juego principalmente donde tiene lugar el mundo en el que educamos. Nuestros alumnos aprehenden la realidad, se socializan, gozan, ríen, se comunican, establecen estrategias...

Así, la inclusión en las sesiones de EF implica un proceso que tiende a englobar a todos en todas las actividades, indistintamente de sus particularidades, donde todo el alumnado comparte el mismo espacio, sin diferencias. Este reto precisa que la escuela adopte medidas organizativas y curriculares que van más allá de la intervención docente.

Partiendo de estas premisas podemos encontrar posibles estrategias facilitadoras como:

- la educación en actitudes y valores basada en el respeto a la diversidad y la interiorización de que la inclusión enriquece a toda la comunidad.

- el aprendizaje cooperativo. El aprendizaje cooperativo aplicado a las nuevas tecnologías y aprovechadas a la E.F. cohesionan y facilitan interrelaciones positivas, proporcionando al alumno un bagaje experimental que colabora en su desarrollo social, psicológico y cognitivo. Los alumnos aprenden a trabajar compartiendo, desarrollándose el sentimiento de cohesión grupal.
- la adaptación de tareas. Si hay algo que debemos destacar es que resulta difícil generalizar la respuesta educativa a las NEE de los alumnos con discapacidad, ya que una característica esencial que afecta a este colectivo es la gran variedad de necesidades educativas que un mismo déficit puede comportar. Las variables a estudiar son:
  1. El nivel de dependencia, seguridad y autoconfianza.
  2. La actitud ante el déficit y la aceptación.
  3. La capacidad de integración en el grupo y la capacidad de establecer relaciones sociales.
  4. El grado y el tipo de discapacidad.
  5. el momento de la aparición del déficit.
  6. Si es o no progresiva esa deficiencia.

Pero independientemente de la evaluación de las características generales del déficit es necesario realizar una evaluación inicial (alteraciones de la mecánica corporal, fisiológicas y de las habilidades motrices).

De esta manera, si conocemos tanto las características del alumno como las de la tarea estaremos en condiciones de proponer una tarea adecuada.

- la compensación de limitaciones en situaciones competitivas.
- la utilización de las TICs.

### **Hablemos de los agentes y elementos implicados en el proceso educativo**

Es necesario destacar la importancia de dirigir la atención hacia la mejora de la acción participativa de los agentes que conviven en los centros educativos.

Ya hemos comentado la necesidad de una evaluación psicopedagógica que aporte información sobre las NEE derivadas de la situación personal, del contexto escolar, del contexto sociofamiliar y de la propuesta curricular, analizando las condiciones que pueden facilitar u obstaculizar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

En primer lugar, las familias son el puente en el que se pueden multiplicar los avances de los proyectos docentes y los esfuerzos y motivaciones de sus propios hijos. Sin su implicación efectiva sería muy costoso sacar adelante con garantía las propuestas innovadoras que nuestra escuela demanda ante las nuevas necesidades sociales.

En cuanto al profesorado de EF destinado en centros de integración su descontento se cifra principalmente en la escasa formación en sus universidades de origen y el abandono al que están expuestos por parte de las Administraciones Públicas una vez ingresan en sus puestos. La tarea competencial es ardua y pasa por ofrecer a los futuros profesores itinerarios más serios y completos. Su frustración a modo de ejemplo se vislumbra en las frases:

- *“en mi caso, el alumno discapacitado a pesar de estar muy bien integrado siempre es el último en ser elegido cuando se hacen equipos”.*
- *“cuando organizo grupos siempre veo malas caras cuando les toca un compañero con discapacidad. Incluso he visto a niños que se cambiaban de equipo cuando les tocaba en su grupo un alumno con discapacidad”.*

Ya hemos hablado de la organización escolar y algo que no funciona es que la sesión de fisioterapia se realice siempre en la clase de EF. Es algo que aleja al niño del movimiento y el juego. Sería más efectivo que todas las áreas implicadas en el curriculum se alternaran en este problema.

### **Pero, ¿qué tienen que ver la teoría conectivista y las nuevas tecnologías en el progreso educativo de este colectivo?**

Se ha producido un profundo cambio con la intervención de las nuevas tecnologías en el aprendizaje, donde la construcción del conocimiento se ve potenciada por una gran variedad de herramientas que encontramos en Internet y que bien utilizadas convierten el proceso de enseñanza-aprendizaje en una red de aprendizaje compartido-social. Los jóvenes y no tan jóvenes tienen además la necesidad de participación e interacción con sus iguales en la red.

Alumnado y profesorado han intentado hacerse con el manejo y capacitación en la utilización de estas nuevas herramientas. Eso sí, unos y otros con intereses diversos, a veces, hasta opuestos. Mientras los primeros ubicaban el aliciente en la nitidez lúdica y comunicativa, los segundos centraban sus esfuerzos en regular los cambios en el entorno instruccional y su fuerte impacto en los escenarios de aprendizaje. Afortunadamente, en este transitado recorrido de aparentes desencuentros podemos encontrar zonas de confluencia y de utilidad compartida. Así, se nos posibilita una apertura sin precedentes en los nuevos modos de manipular, adquirir, producir y distribuir los conocimientos.

En estas circunstancias, los jóvenes discapacitados motóricos que conviven en nuestros centros escolares parten de unas condiciones claramente desventajosas para afrontar con éxito el aprendizaje de los contenidos procedimentales y actitudinales que envuelven el área de E.F. El extremado hándicap motor y relacional de este colectivo demanda variados niveles de atención educativa. Tantos, como casos individuales podamos encontrar. Llamen la atención, independientemente de estos obstáculos, sus ganas de participación en los juegos y la necesidad relacional. Un pequeño gesto o

movimiento en dirección hacia la pelota en oposición con los otros compañeros supone un avance tal en su proceso de ser persona que no podemos desdeñar en absoluto ni un ápice sus posibilidades de movimiento.

A través de la teoría del Conectivismo podemos captar muy bien estos nexos y lograr reequilibrar esa tendencia desalentadora, inclinando la balanza hacia la eclosión de espacios de aprendizajes democráticos, abiertos y participativos acordes con la verdadera naturaleza de los nuevos conocimientos que depositamos en la red, ya que el aprendizaje ahora es un proceso de creación de redes donde la información tiene forma reticular, tal como es la realidad, compleja y poliédrica, con múltiples caras.

Las ideas que rigen en el nuevo escenario renuevan con sus fragancias y frescura los procesos educativos.

Sorprende que el aprendizaje no esté basado en contenidos que están archivados como en una librería, sino que es más bien como una corriente que fluye y que nosotros tenemos que darle la dirección. Por esto mismo, es el usuario el timonel; el aprendizaje está centrado en él, en sus intereses. Los aprendizajes se realizan “haciéndolos” en un contexto significativo. Se fomenta también la socialización, pues está basado en la conversación y la interacción. El juego, tan presente en la condición humana, se estimula mediante los recursos multimedia y la simulación. Creo que una parte importante de su éxito puede ser debida a que los humanos funcionamos de forma parecida a las redes: somos seres dinámicos y lúdicos en continua evolución.

La aparición del Conectivismo está condicionada en gran medida por los cambios sociales que han determinado el desarrollo y democratización de las TICS. Es una teoría basada en las limitaciones del conductismo, cognitivismo y constructivismo, que no alcanzan a explicar cómo se producen los aprendizajes en los entornos digitales. Parece que la tecnología está recableando nuestros cerebros, pues las herramientas que utilizamos son lo que lo definen y moldean.

Uno de los principios básicos de Internet, el de conectividad global (*global connectivity*), reside en la idea de que la conectividad entre todos los usuarios es el motor que desarrolla la red. Así, las redes sociales permiten aumentar la cantidad y calidad de los conocimientos de forma dinámica, ya que están en continua evolución. A su vez, las redes deben ser democráticas o no ser. De esta manera la diversidad facilita la propia democratización de la red.

El Conectivismo sitúa el centro de interés en la comunidad de aprendizaje y en la capacidad de los individuos de producir conocimientos fruto de la participación social en un entorno rico en estímulos de interacción y libertad para producir y recibir contenidos educativos. Por lo tanto, propicia la interdependencia positiva, la contribución individual y las habilidades personales y de grupo.

Pero, ¿qué requisitos son necesarios para lograr una implementación efectiva donde el alumnado discapacitado pueda participar en las sesiones de EF y compartir sus experiencias en un nuevo entorno?

Desde este punto de vista, las redes sociales se han revelado como una herramienta de comunicación y aprendizaje única que tiene entre los humanos un enorme atractivo al enfocar su adiestramiento en los aspectos relacional y cognitivo en clave lúdica, así como el valor de acercar el aprendizaje informal y formal permitiéndonos expresar por nosotros mismos las propias exigencias de nuestros procesos educativos. Por esto mismo, las redes sociales basan su éxito en la capacidad que tienen de transmitir lo personal a los otros. Esto es algo que tiene un especial valor entre los adolescentes. A su vez, permiten generar objetos (textos, audios, videos, mensajes, foros de discusión) Además, las redes sociales son perfectamente controlables por parte de los administradores. Éstos pueden eliminar tanto el contenido inapropiado de la misma como bloquear a los usuarios que estén dando problemas. El trabajo con menores de edad obliga a trabajar con redes cerradas para evitar la difusión de sus nombres u otros datos que permitan su identificación, como puede ser la fotografía de su perfil.

Así y con todo, creo que es fundamental el esfuerzo que las administraciones públicas deben realizar. Ya, de por sí, es complicado dotar del suficiente impulso formativo a los profesionales, siendo como es una tarea lenta no exenta de barreras como son las resistencias al cambio (preocupante es la situación de confort cognitivo en la que se encuentran, salvo excepciones, una gran parte de nuestros compañeros), a la innovación (su capacitación o deseo de adaptación a una realidad cambiante es realmente alarmante) y, como no, el filtro de los límites presupuestarios (vemos como año tras año las buenas intenciones son refrenadas por las escasas e incomprensibles asignaciones que los gobiernos asignan en estos tiempos de crisis).

En cuanto a las herramientas digitales que nos pueden aportar soluciones en la implementación conectivista del área que me ocupa, nos podemos valer de muchísimas para facilitar el flujo y actualización de la información y el aprovechamiento del conocimiento de los otros que a su vez aprenden también de los demás. Blog, podcast, Wikis permiten la creación de escenarios completamente virtuales donde no existen barreras que impidan el acceso al conocimiento en ningún sentido, facilitando el aprendizaje colaborativo y la participación en comunidades virtuales.

El futuro de la educación, ¿podrá ser una combinación de dispositivos informáticos portátiles? No solo se utilizarán para escribir y recibir contenidos, dependiendo de lo que interese aprender, podremos descargar las aplicaciones que queramos e integrarlas en nuestros dispositivos. Para Eck (2006), *"el software educativo del futuro incluirá todas las características presentes hoy en los videojuegos"*.

En el ámbito de los juegos, los más adecuados para uso educativo son los ambientes de aprendizaje que implican la creación de una gran cantidad de conjuntos de datos que interactúan entre si.

Tomo de la realidad cotidiana el siguiente ejemplo que puede servir de referencia hacia donde se dirigen mis esfuerzos, aunque soy consciente de que

en estos momentos el desarrollo es emergente, habrá que esperar a que los diseñadores pongan a nuestra disposición sus creaciones.

Para ser piloto no es necesario subirse a un avión. En primera instancia, es suficiente el entrenamiento con simuladores de vuelo para conseguir cierta destreza. Bajo esta perspectiva, quién nos dice que no podemos llegar a sentir en un futuro la estimulante sensación de una pirueta, el bote en baloncesto y la presión de lanzar un tiro libre mientras vamos aprendiendo las reglas y estrategias básicas de ese deporte, pero no de forma aislada sino sincrónica con sus propios compañeros.

La evolución y el progreso irán de la mano siempre que los sueños se dejen llevar.

**GRACIAS**