

Videogames activos para el desarrollo de habilidades motrices de proyección

Active Videogames for the Development of Projection Motor Skills

Videogames ativos para o desenvolvimento de habilidades motoras de projeção

Lorena Alexandra Camacho Urrego¹

1. Colegio Cafam; Instituto Municipal de Recreación y Deporte de Sibaté; Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Cundinamarca, Colombia.

lorebasket10@gmail.com

Resumen

El uso de videogames como recurso didáctico y pedagógico en la escuela, particularmente en las clases de Educación Física, fortalece diversas habilidades humanas. Con los videogames, los estudiantes desarrollan o fortalecen habilidades motrices y principios deportivos, principalmente la toma rápida de decisiones. El propósito de esta investigación fue medir y determinar el estado de desarrollo de las habilidades motrices de proyección: lanzar, atrapar, golpear y patear, en estudiantes de Educación Física de quinto grado. La población se dividió en dos grupos: al primero se le asignó como herramienta principal de interacción los videogames activos; el segundo interactuó de manera tradicional en sus clases de Educación Física. Los grupos de trabajo se orientaron bajo el modelo pedagógico constructivista y el método de enseñanza del descubrimiento guiado, lo que permitió obtener aprendizajes significativos.

Palabras Clave: educación física; habilidades motrices de proyección; tecnología; videogames activos.

Abstract

Using videogames as an educational resource at school, particularly in Physical Education classes, strengthens various human capabilities. Through videogames, students

develop or reinforce motor skills and sports principles, mainly quick decision making. This research aimed to measure and determine the state of development of projection motor skills: throwing, catching, hitting and kicking in fifth grade Physical Education students. Population was divided into two groups: the first was assigned active videogames as the main interaction tool; the second interacted the traditional way in their Physical Education classes. Working groups were guided by the constructivist pedagogical model and the guided discovery teaching method, which allowed for meaningful learning.

Keywords: Physical education; projection motor skills; technology; active videogames.

Resumo

Os videogames são um recurso didático e pedagógico na escola, especialmente nas aulas de Educação Física, que melhoram várias habilidades humanas. Com os videogames, os alunos desenvolvem ou reforçam as habilidades motoras e os princípios desportivos, principalmente a tomada de decisões rápidas. O objetivo deste estudo foi medir e determinar o estado de desenvolvimento das habilidades motoras de projeção: arremessar, pegar, bater e chutar, em alunos de Educação Física de quinta série. A população foi dividida em dois grupos: ao primeiro foram atribuídos videogames ativos como a principal ferramenta de interação; o segundo interagiu da forma tradicional em suas aulas de Educação Física. Os grupos de trabalho foram guiados pelo modelo pedagógico construtivista e pelo método de ensino da descoberta orientada, o que permitiu obter aprendizagens significativas.

Palavras chave: educação física; habilidades motoras de projeção; tecnologia; videogames ativos.

Referencias

1. Beltrán-Carrillo, V.; Valencia-Peris, A.; Molina-Alventosa, J. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista Internacional de*

Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 11(41), 203-219.

<http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm>

2. Congo Mina, E. N. (2016). *Eficacia de la utilización de consola de video juegos (xbox 360-kinect) aplicado como medio terapéutico para el desarrollo psicomotriz en usuarios con discapacidad intelectual leve, en edades comprendidas de 6 -8 años del Instituto de Educación Especial del Norte "IEEN" de Quito, en el periodo junio-noviembre del 2016* [trabajo de pregrado, Universidad Central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11821>
3. Fernández García, E.; Gardoqui Torralba, M. L.; Sánchez Bañuelos, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Inde Publicaciones.
4. Rosa Guillamón, A.; García Cantó, E. (2018). Análisis bibliográfico de los modelos teóricos explicativos del aprendizaje motor. *Revista Peruana de Ciencia de la Actividad Física y del Deporte*, 5(4), 15-15. <https://rpcafd.com/index.php/rpcafd/article/view/13>