



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

XIV JORNADES DE XARXES D'INVESTIGACIÓ EN DOCÈNCIA UNIVERSITÀRIA

Investigació, innovació i ensenyament universitari:
enfocaments pluridisciplinars



JORNADAS
DE REDES DE INVESTIGACIÓN
EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

XIV

Investigación, innovación y enseñanza universitaria:
enfoques pluridisciplinares

Coordinadores i coordinadors / *Coordinadoras y coordinadores:*

María Teresa Tortosa Ybáñez

Salvador Grau Company

José Daniel Álvarez Teruel

© Del text / *Del texto:*

Les autores i autors / *Las autoras y autores*

© D'aquesta edició / *De esta edición:*

Universitat d'Alacant / *Universidad de Alicante*

Vicerektorat de Qualitat i Innovació Educativa / *Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa*

Institut de Ciències de l'Educació (ICE) / *Instituto de Ciencias de la Educación (ICE)*

ISBN: 978-84-608-7976-3

Revisión y maquetación: Verónica Francés Tortosa

Publicación: Julio 2016

¡Aplicáte! Nuevas tecnologías y *apps* deportivas en la enseñanza de español a través del deporte

S. Sellés Pérez; C. Manchado López; R. Cejuela Anta

Didáctica general y didácticas específicas

Universidad de Alicante

RESUMEN

Cada vez son más los practicantes de ejercicio físico que emplean diferentes aplicaciones tecnológicas relacionadas con el mundo del deporte en función de sus aficiones. Prueba de ello son aplicaciones como “runtastic” o “strava”, las cuales se han convertido en grandes redes sociales del mundo del deporte donde la gente comparte día a día sus entrenamientos. A través de ellas se han conseguido organizar a grupos de personas de la misma ciudad con unos mismos intereses y aficiones, como por ejemplo correr, lo cual podría ser interesante para los alumnos extranjeros que acuden a universidades españolas para conocer personas nativas con sus mismos intereses y de esta manera introducirse con más facilidad en nuestra cultura con los beneficios que ello conlleva. Uno de estos beneficios sería la inmersión en la lengua castellana y el aprendizaje del idioma con mayor facilidad. Además de éstas, existen numerosas aplicaciones relacionadas con el mundo del deporte, las cuales podrían favorecer el aprendizaje de la lengua castellana al presentarse de una forma más gráfica y clara que otro tipo de aplicaciones más complejas. El objetivo de esta comunicación es presentar las aplicaciones del mundo del deporte, pero desde una perspectiva totalmente diferente, apostando por ellas como una herramienta para el aprendizaje y desarrollo de una lengua.

Palabras clave: Aplicaciones, deporte, ELE, tecnologías, Lingüística.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Problema/cuestión

Los avances de las tecnologías de la información y de la comunicación han incorporado nuevas herramientas y formas de intermediación e interactividad que están reconfigurando el espacio mediático (Campos, 2008).

El mundo de las redes sociales y las aplicaciones para dispositivos móviles han revolucionado el mercado tecnológico en los últimos años y cuentan con miles de millones de usuarios en todo el mundo. Las nuevas tendencias educativas deben aprovechar este gran interés por parte de los jóvenes en dichas aplicaciones y favorecer a través de ella el proceso de aprendizaje. El problema que se nos plantea es cuál de estas aplicaciones podría ser beneficiosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre todo cómo hacer uso de ellas como una herramienta educativa.

1.2 Revisión de la literatura

Actualmente el poder de transmisión que nos ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, a la hora de transmitir los conocimientos necesarios a las nuevas generaciones han sido fundamentales gracias a las herramientas digitales que éstas ofrecen al ser humano. El proceso de transmisión de información se realiza con todo tipo de detalle, haciendo que la pérdida de esta información sea mínima (Sánchez, 2011).

La digitalización de la información y la comunicación y los procesos de interactividad han revolucionado los procesos de transferencia del conocimiento dando lugar a nuevos escenarios de formación, otro tipo de materiales y procesos de enseñanza aprendizaje (Correa, 2009).

Los ordenadores y las comunicaciones apropiadamente programadas e implementadas tienen el potencial de revolucionar la enseñanza y mejorar el aprendizaje con la misma profundidad que se ha revolucionado otros ámbitos (Dede, 2000).

Además el uso de la tecnología introduce nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que implican cambios en qué aprender y en lo que hacen los estudiantes y profesores dentro y fuera de las aulas. Las nuevas tecnologías (TICs en adelante) se encuentran en el centro de las competencias y habilidades necesarias para asegurar el aprendizaje a lo largo de la vida (Correa, 2009).

Un centro de enseñanza que intente integrar las TIC en las tareas de aprendizaje cotidianas tendrá que cambiar un modelo de enseñanza fundamentalmente centrado en el profesorado, para desarrollar entornos de enseñanza diversificados en los que el alumnado, el conocimiento, la evaluación y la comunidad, tengan un papel más destacado (McClintock (2000)

Por otra parte, los sistemas móviles brindan la posibilidad que los aprendices utilicen realidad aumentada para aprender cuestiones dentro de sus ámbitos de trabajo o en los ambientes donde se presentan los fenómenos abordados. Se promueve, de esta manera, el aprendizaje a partir de las propias experiencias y además, el aprendizaje colaborativo, dado que estas experiencias se publican o se ponen a disposición del grupo de estudio (Herrera & Fennema, 2011).

1.3 Propósito

El objetivo de este trabajo será analizar las diferentes aplicaciones deportivas más destacadas en la actualidad, pero realizando un análisis de las mismas desde una vertiente pedagógica, ya que se vinculará su uso a la enseñanza y el aprendizaje de los idiomas.

2. DESARROLLO DE LA CUESTIÓN PLANTEADA

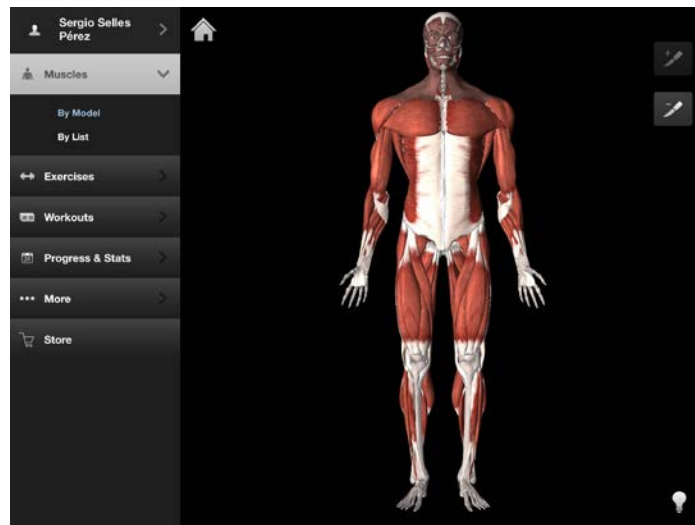
A continuación se presentarán diferentes aplicaciones para dispositivos móviles relacionadas con el mundo del deporte. Se intentará realizar una descripción de cada una de ellas, para después analizarlas desde un punto de vista pedagógico aportando las posibles utilidades de cada una de ellas en el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma.

Aplicación iMuscle 2

La aplicación iMuscle 2 está basada en el sistema 3D y a través de la cual se puede establecer un programa de acondicionamiento físico de una manera visual y didáctica.

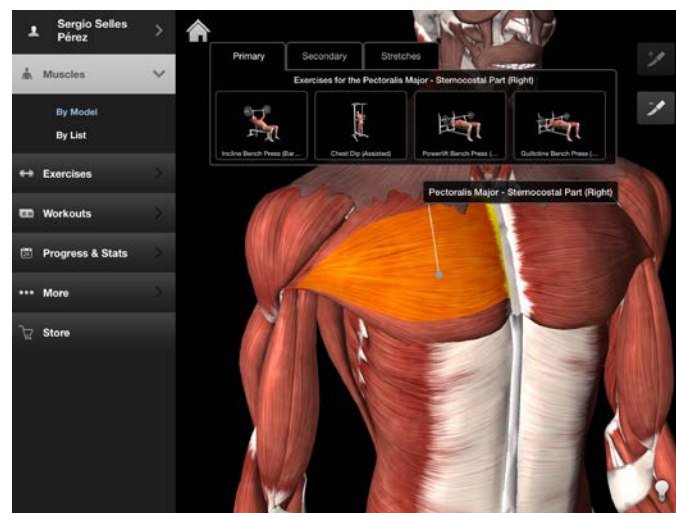
Una vez descargada la aplicación y rellenar los datos pertinentes (nombre, edad, sexo...) para quedar registrado, nos encontramos con una página de inicio muy intuitiva que nos permitirá navegar sin ningún tipo de problema por todo el programa. En la parte central aparece una figura anatómica humana, donde aparecen diferenciados sus músculos y en su margen izquierdo el listado desplegable de opciones disponibles.

Imagen 1. Página inicial aplicación I-muscle 2



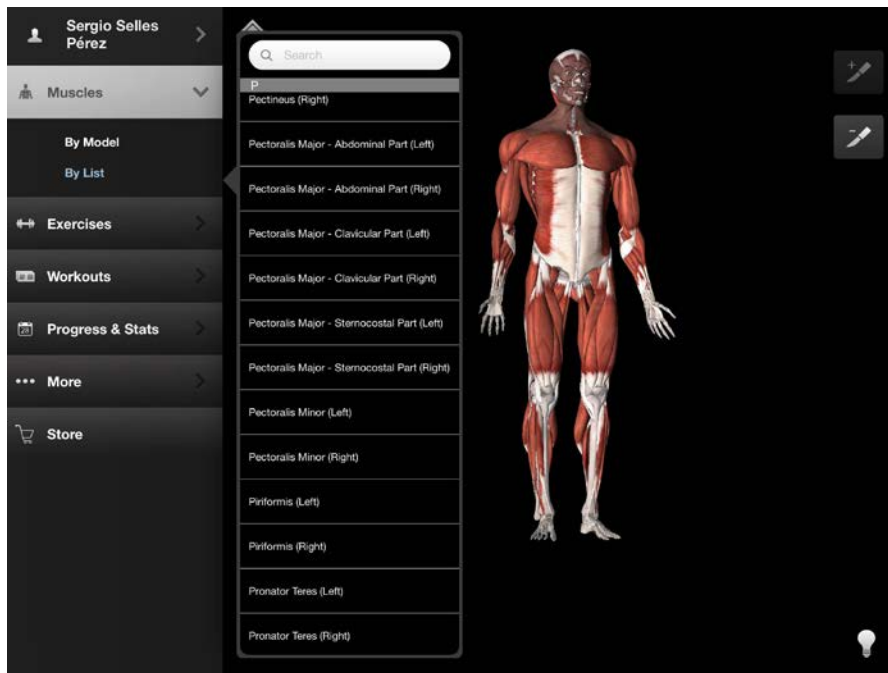
Si utilizamos la opción Muscles -“by model”, únicamente tenemos que pinchar clic en el grupo muscular que deseáramos entrenar y automáticamente se hará un zoom y se nos mostrará un listado con numerosos ejercicios para acondicionar y fortalecer la zona marcada. Veamos el ejemplo de pectoral mayor en la siguiente imagen.

Imagen 2. Opción Muscles by-model



También tenemos la opción Muscles -“by list”, a través de la cual se desplegará una lista con todos los músculos dejándonos la opción de realizar la búsqueda introduciendo directamente el nombre del músculo que se desea entrenar. Es interesante matizar que todos los nombres de los músculos siguen su nomenclatura en Latín, válida y utilizada a nivel científico.

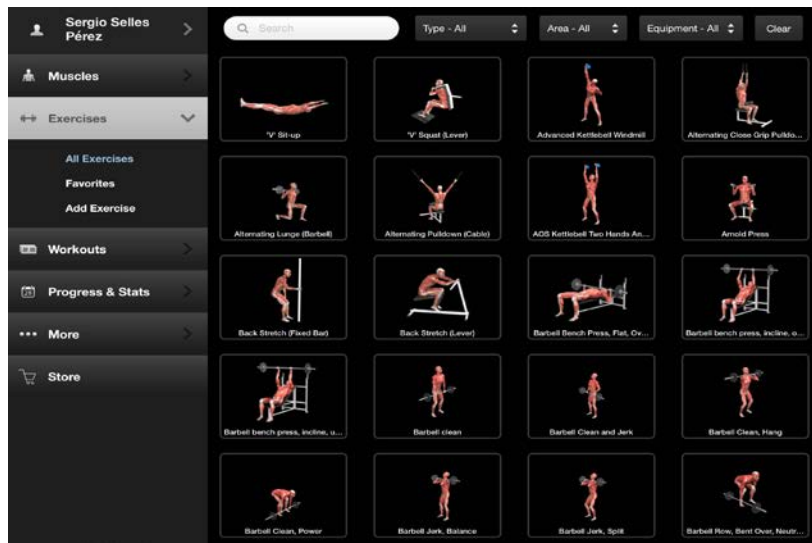
Imagen 3. Muscles by-list



La siguiente pestaña desplegable es la de “Exercises”. Si la seleccionamos nos aparecerán todos los ejercicios con los que cuenta el programa. En el caso de seleccionar uno de ellos, me describirá de manera básica las indicaciones para poder realizar de manera correcta el movimiento. Lo dividirá en dos fases: preparación y ejecución. Además de ello me aparecerán los músculos trabajados de manera principal y los trabajados de manera secundaria.

Me permite crear una lista con mis ejercicios favoritos para ir componiendo mis rutinas de entrenamiento y además también tiene la opción de añadir nuevos ejercicios al programa de manera manual.

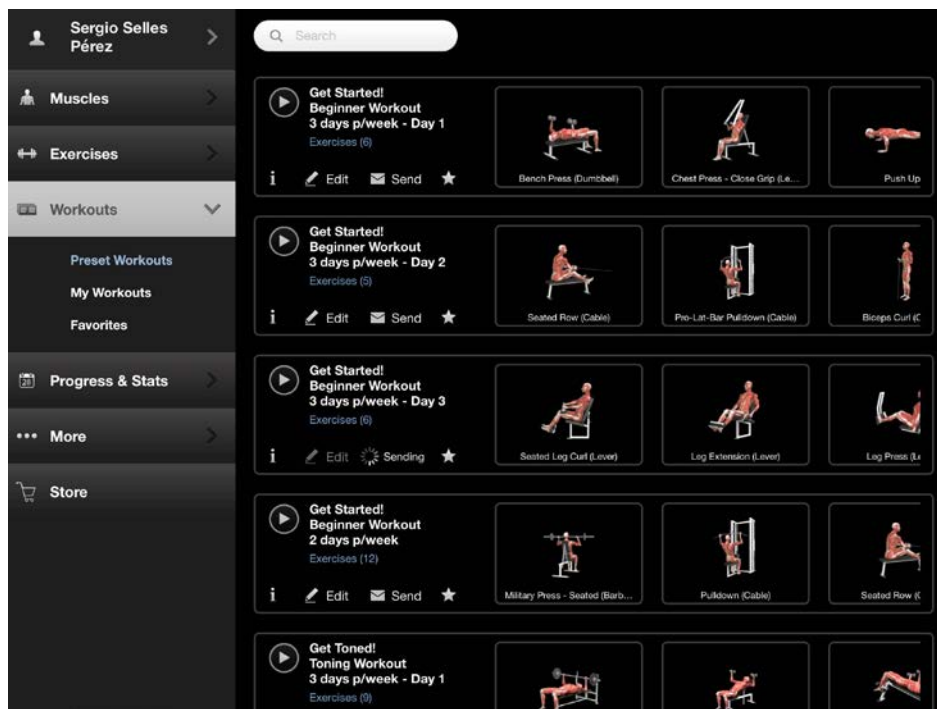
Imagen 4. Pantalla “Exercises”. Contiene todos los ejercicios registrados en la aplicación



Sin duda, una de las partes más interesantes del programa es la pestaña “workouts” donde podremos encontrar infinidad de programas de entrenamiento por nivel y por días semanales.

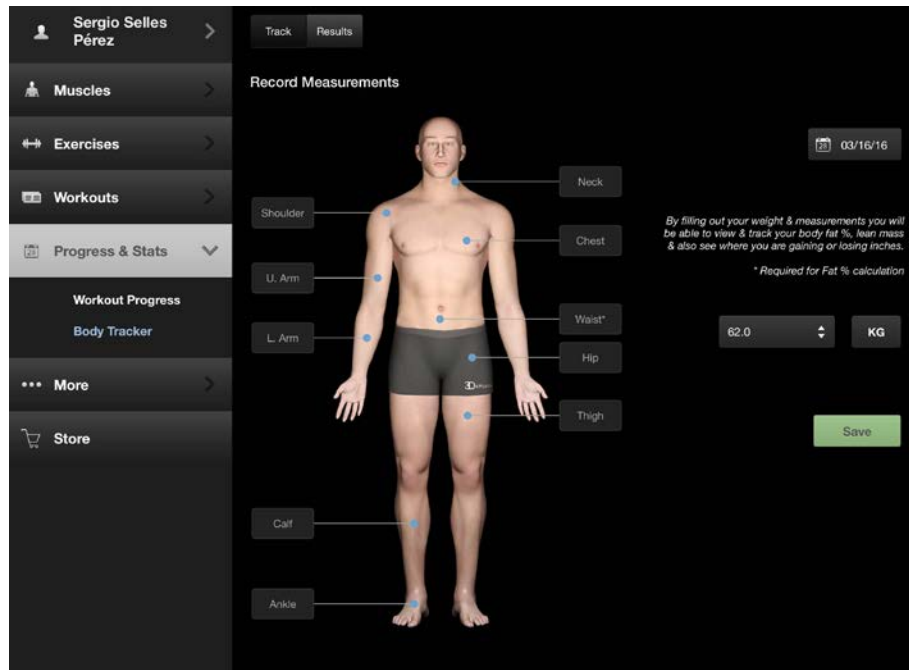
Te permite crear tus rutinas personalizadas a través de la pestaña “My workouts” y guardar tus favoritas.

Imagen 5. Ventana “workouts”. Contiene diferentes rutinas de entrenamiento



Por último encontramos la pestaña “progress y stats” donde tienes la opción de ir registrando tus valores antropométricos (peso y perímetros corporales) para comprobar la mejora en tu estado físico a través de los programas de ejercicio que estás utilizando.

Imagen 6. Ventana “progress y stats”. Registro y valoración de tu evolución en la composición corporal



Debido a su contenido visual e intuitivo podría ser una aplicación interesante para trabajar la Lengua. Para aprender inglés es ideal, puesto que, a pesar de que los nombres de los músculos aparecen en latín, el resto del programa aparece en inglés y no hay opción de traducción. Por otro lado, para el inglés podría ser interesante plantear actividades de traducción y búsqueda de palabras, además de que en el caso de estudiar carreras relacionadas con la salud, los nombres de los músculos en latín son similares al castellano, por lo que podrían aprenderlos de manera mucho más sencilla.

Aplicaciones de prensa deportiva

Sin duda el tipo de aplicación que puede favorecer más el proceso de enseñanza-aprendizaje serían las aplicaciones de prensa deportiva. Algunos ejemplos serían la aplicación de marca, as o sport. Para aquellos alumnos interesados en el mundo del deporte es perfecto

enterarse de las noticias que ocurren diariamente a la vez que progresan en el aprendizaje del idioma castellano en este caso.

Si cogemos como ejemplo la aplicación móvil del diario marca, se puede afirmar que se trata de una aplicación muy intuitiva ya que a través de las imágenes puedes ir accediendo a las noticias que más son de tu interés.

La página de inicio se presenta con la portada, donde aparecen actualizadas de manera constante las noticias más relevantes que suceden en el mundo deportivo. En el lateral se despliega una pestaña a través de la cual ya puedes seleccionar el deporte en el que se quiere profundizar. Se abrirá otra página inicial de cada una de las modalidades deportivas y de nuevo siempre con el soporte visual como apoyo se puede acceder al contenido en el que se quiera profundizar.

Por último la página también te permite la opción de ver videos relacionados con las noticias deportivas expuestas o pequeños reportajes sobre deportes minoritarios (Marca TV), con lo cual también nos da la posibilidad de practicar el lenguaje hablado y no solo la comprensión lectora.

Imagen 7. Portada de la aplicación marca



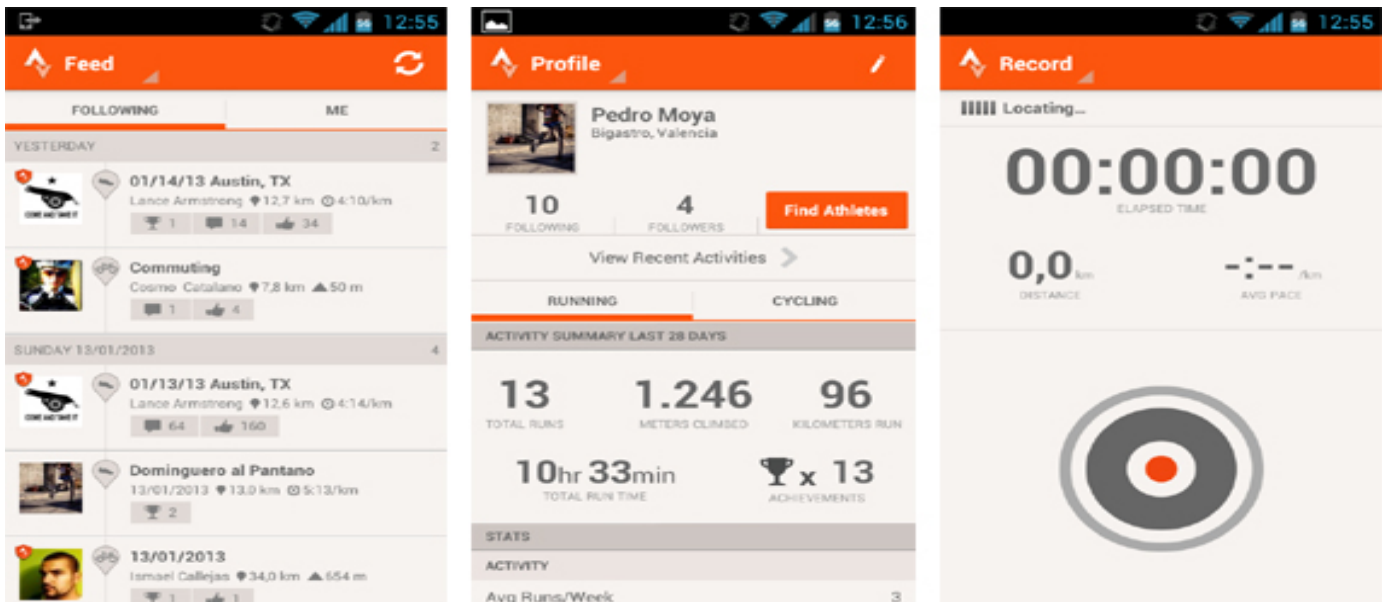
Runtastic y Strava

El último bloque de aplicaciones analizadas serían las relacionadas con la propia práctica deportiva. Se ha escogido Runtastic y Strava, las cuales ofrecen similares aportaciones, aunque la primera irá destinada al mundo del running y la segunda al el ciclismo.

Además del sistema de seguimiento GPS, gracias al cual podemos obtener la distancia total recorrida y los ritmos medios y máximos durante el ejercicio, lo que nos aporta también es la posibilidad de contactar con personas con las mismas aficiones y que practican deporte en lugares cercanos a tu entorno. Aparecen mejores marcas y ritmos en una distancia determinada y la persona que lo ha conseguido. Siempre se utilizará un pseudónimo o Nick para que no sea necesario aportar datos personales. Estas aplicaciones podrían ser beneficiosas para alumnos extranjeros que quieran conocer a personas con las mismas aficiones que ellos y aprovechar para practicar deporte acompañados con nativos con todos los beneficios que ello supone.

Esta característica de relacionar y vincular a practicantes de running o ciclismo sobre todo la tiene Strava, la cual se presenta como una gran red social para deportistas.

Imagen 8. Ejemplo de ventanas emergentes en la aplicación Strava



3. CONCLUSIONES

El mundo de las nuevas tecnologías debe estar presente en los procesos de enseñanza-aprendizaje de una lengua. Las aplicaciones móviles con contenido deportivo han emergido con fuerza en el mercado y cada vez es mayor el número de practicantes que las utiliza. Por todo ello, se considera que su uso puede ser apropiado para la enseñanza de castellano en alumnos extranjeros desarrollando la comunicación oral, escrita y la comprensión lectora.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Campos, F. (2008). Las redes sociales trastocan los modelos de los medios de comunicación tradicionales. *Revista latina de comunicación social*, 63, 277-286.
- Correa, J.M. (2009). New Technologies and Educational Innovation. *Revista de Psicodidáctica*, 14(1): 133-145.
- Dede, C.H. (2000). *Aprendiendo con tecnología*. Buenos Aires: Paidós.
- Herrera, S. & Fennema, M. (2011). Tecnologías móviles aplicadas a la educación superior. *Congreso Argentino de Ciencias de La educación*, 620–630. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/18718>
- McClintock, R. (2000). Prácticas pedagógicas emergentes. *Cuadernos de Pedagogía*, 290, 74-77.
- Sánchez Vega, E. (2011). El uso de las TIC; un hábito actual de los estudiantes universitarios. *Buenas prácticas con TIC para la investigación y la docencia*. Universidad de Málaga.