

EJE 10 **Buenas Prácticas** **en el ámbito educativo**

La infografía en la enseñanza de las
Artes Marciales desde un enfoque
curricular en la virtualidad



*«Nuevos paradigmas y
experiencias emergentes»*

La infografía en la enseñanza de las Artes Marciales desde un enfoque curricular en la virtualidad

Infographics in Martial Arts Education from a Curricular Approach in Virtuality

Lucía Quezada¹

Resumen

En la elaboración de este trabajo se realizó un análisis del plan de estudio y programa de clase de la carrera de Educación Física del Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña. Se contempla la asignatura Artes Marciales dentro del programa de formación obligatorio de los futuros docentes, de acuerdo con la Normativa 09-15 para la formación docente de calidad. Los estudiantes del recinto Eugenio María de Hostos presentaron serias dificultades en el aprendizaje y manejo de las técnicas fundamentales en la asignatura de Artes Marciales desde la virtualidad. El proceso de enseñanza se hizo posible gracias a la implementación de la infografía como elemento fundamental en la enseñanza de las técnicas básicas de las artes marciales. La implementación de la infografía como herramienta de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de artes marciales produjo en consecuencia resultados positivos para el 96 % de los alumnos.

Palabras clave: artes marciales, currículo, infografía y virtualidad.

Abstract

In the preparation of this work, an analysis of the study plan and class program of the Physical Education career of the Salomé Ureña Teacher Training Institute was carried out. The subject of Martial Arts is contemplated within the mandatory training program for future teachers in compliance with regulation 09-15 for quality teacher training.

The students of the Eugenio María de Hostos Campus presented serious difficulties in learning and handling the fundamental techniques in the subject of martial arts from virtuality. The teaching process was made possible thanks to the implementation of infographics as a fundamental element in teaching the basic techniques of martial arts.

The implementation of infographics as a teaching and learning tool in the martial arts subject consequently produced positive results for 96 % of the students.

Keywords: martial arts, curriculum, infographics y virtuality.

¹ Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, República Dominicana, lucia.quezada@isfodosu.edu.do

1. Introducción

En el presente trabajo se identificará la propuesta de la utilización de la infografía en la enseñanza de las artes marciales como elemento de aprendizaje en la educación física, y se resalta sus aportaciones en la docencia a nivel superior para las asignaturas de las desde la virtualidad.

En la primera parte se revisó el diseño curricular de secundaria elaborado desde el Ministerio de Educación de la República Dominicana, el cual busca establecer normas precisas en la formación de escolares capaces, un sistema educativo que rige el currículo y la estructura que lo conforman.

En segundo lugar, se revisó el pensum académico universitario de la carrera de Educación Física del Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña, que contiene las asignaturas de Artes Marciales I y Artes Marciales II, y sus programas de clase.

Se analizaron los diferentes instrumentos empleados en educación para la mejora de la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, y se resalta la prueba diagnóstica como esencia del análisis de los puntos débiles y puntos fuertes que tienen los estudiantes al llegar por primera vez a clase. Se elaboró una prueba diagnóstica enfocada en los conocimientos previos de las artes marciales.

Se desarrolló la autoevaluación como técnica de aprendizaje planteada en el presente proyecto a lo largo de su investigación, con énfasis en las bondades de la infografía en la autoevaluación como método moderno de desarrollar ideas de manera innovadora y fácil de comprender. La autoevaluación permite ampliar los conocimientos de los estudiantes más allá de los conocimientos que tiene el docente.

Se expone una práctica docente ejemplificada con un proyecto a realizar por los futuros docentes de la universidad, en el que sus resultados pueden ser usados por estos para sus futuras clases. El portafolio de las infografías de las Artes Marciales realizadas en el cuatrimestre son propiedad de sus autores para su posterior utilización en los centros educativos.

La infografía tiene sus orígenes en el periodismo, donde ha sido ampliamente utilizada por los profesionales de esta área con éxito en las publicaciones realizadas en diversos temas.

Luego de la huella positiva en el periodismo como excelente herramienta para transmitir ideas complejas a los receptores, su utilización pasa a formar parte del portafolio de instrumentos didácticos de los docentes. En este momento, su utilización es muy común en la educación para tratar temas complicados para profesiones y asignaturas de carácter práctico.

Como consecuencia de «la inminente supremacía de la imagen, los medios gráficos generaron nuevas herramientas con el fin de atraer a un público con renovados hábitos lectores –caracterizado por una lectura veloz y fragmentada– a través de la implementación de infografías» (Minervini, 2005, p. 1).

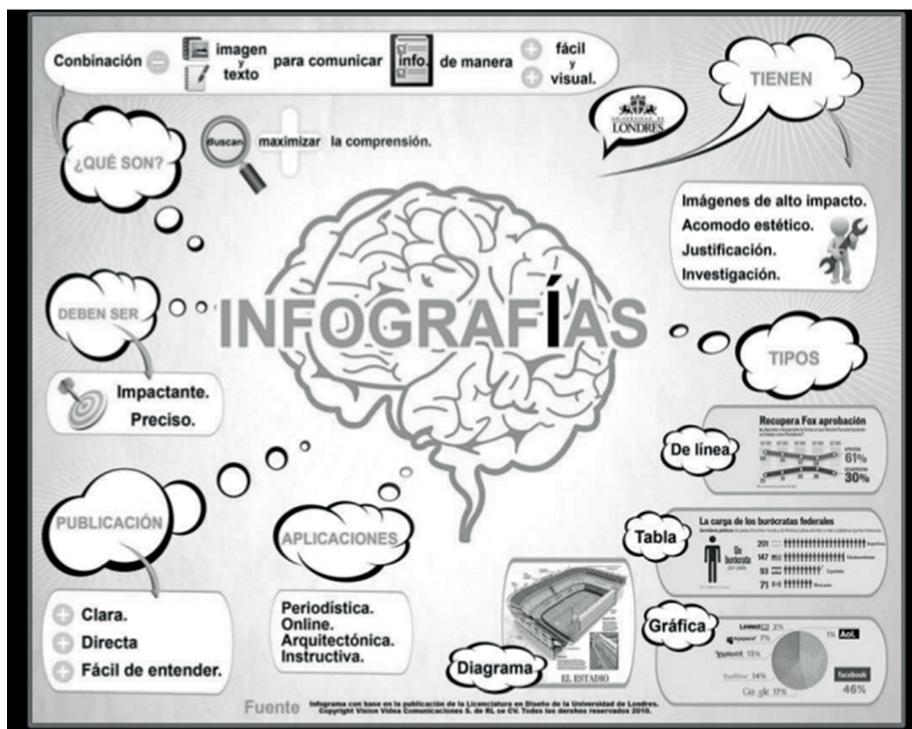
Se pueden consultar algunos ejemplos experienciales de la inercia de infografías en el espacio educativo, por ejemplo: *Literatura Infográfica a la Vanguardia* presentada por López (2012). Estas experiencias representan un desafío para el sistema educativo de la República Dominicana, el cual tiene todo el potencial para desarrollar con éxito la herramienta de la infografía como didáctica educativa.

La infografía es una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Según el Manual de Estilo de Clarín (1997, citado por Minervini, 2005) se recurre a la infografía principalmente para presentar información compleja, que se puede sintetizar, brindar detalles y hacer su lectura más llamativa. En este sentido, el término infografía es el resultado del acrónimo info y grafía, tal como lo ilustra la Figura 1.

Los medios audiovisuales son elementos visuales y auditivos, que colaboran con la enseñanza, y hacen posible una mayor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. La eficacia y eficiencia de la infografía en el proceso de enseñanza y aprendizaje tiene como base fundamental la percepción a través de los sentidos.

«Como vehículo del pensamiento, lo visual es anterior a cualquier lenguaje en la historia de las comunicaciones entre los hombres. Y en la historia de cada hombre en particular es también anterior a los sistemas lingüísticos que se comienzan a aprender, en los países occidentales, al empezar la educación primaria, alrededor de los seis años» (Peltzer, 1991, p. 99).

Figura 1



Nota: Infograma con base en la publicación de la Licenciatura en Diseño de la Universidad de Londres. Vision Videá Comunicaciones (2010)

2. Planteamiento de problema

En una prueba diagnóstica realizada a los estudiantes de la asignatura de Artes Marciales en la licenciatura de Educación Física se reflejó su falta de experiencia en esta hermosa área del saber marcial. Esta prueba mostró ciertas deficiencias considerables en conocimiento de los deportes de combate de los estudiantes universitarios, pues para muchos de ellos era su primera vez.

En el desarrollo del cuatrimestre los estudiantes presentaron dificultad para identificar las principales técnicas de combate en la asignatura de Artes Marciales. Esto debido a que el 80 % de los estudiantes no había practicado deportes de combate anteriormente. Estas técnicas representaban elementos nuevos e innovadores en su aprendizaje como educadores físicos.

Además, se presentó el tema de la virtualidad que suponía una dificultad mayor para los estudiantes en la práctica de las artes marciales sin un contacto presencial de entrenamiento constante por parte del docente. Las estrategias convencionales de entrenamiento suponían tácticas desfasadas para el momento de educación a distancia que vivimos.

Se disponían de dos opciones: quedarse con los brazos cruzados mientras pasara esta pandemia que detuvo el mundo, o tomar medidas sanitarias pertinentes y seguir adelante. En la República Dominicana, desde el Estado, se tomó la decisión de seguir adelante con la educación en todos los niveles tanto en el sector público como en el privado.

Se presenta la necesidad de una estrategia moderna y eficiente para el aprendizaje de las técnicas fundamentales de las artes marciales, la cual pueda ser reproducida por los futuros docentes en sus clases en los centros educativos, de forma tal que los estudiantes identifiquen los fundamentos técnicos de las artes marciales y los reproduzcan con sus alumnos.

3. Objetivo

Objetivo principal

Conocer la propuesta de utilización de la infografía empleada como elemento de enseñanza y aprendizaje de las Artes Marciales desde un enfoque curricular en la virtualidad.

Objetivos específicos

- Implementar la infografía como estrategia fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes universitarios en asignaturas prácticas.
- Crear portafolios de trabajo que los estudiantes puedan utilizar en sus clases posteriores como futuros docentes.
- Desarrollar otras estrategias y tácticas a implementar en la educación virtual de forma efectiva en las universidades.

4. Justificación

La educación superior en la actualidad se hace más compleja con las limitaciones que supone la virtualidad, por lo que es necesario la implementación de estrategias y tácticas innovadoras de forma constante. De manera particular, las Artes Marciales son una asignatura práctica que trabajada desde la virtualidad, de acuerdo con las circunstancias que dominan el mundo con el Covid-19, amerita un esfuerzo importante por parte del docente de la asignatura.

Representa un gran reto el proceso enseñanza-aprendizaje de una asignatura con componentes prácticos que incorporan el fundamento técnico en las capacidades que el futuro docente debe dominar. Estas habilidades y competencias están contempladas en el plan de estudio y programa de estudio de la asignatura de Artes Marciales de la universidad estatal.

Esto, teniendo como base el diseño curricular de la República Dominicana, para conocer los detalles que este plantea de las artes marciales en el nivel de secundaria. El diseño curricular dominicano tiene las artes marciales como deportes optativos en los grados de segundo y quinto del nivel secundario. Entre estos deportes de combate están: karate, taekwondo y judo.

Se realizó una investigación en busca de conocer la propuesta de la infografía como elemento de enseñanza y aprendizaje que aporte a los estudiantes universitarios una herramienta eficiente desde la virtualidad, al ser la infografía una excelente herramienta en la definición gráfica de técnicas y movimientos a través de elementos visuales simples.

La infografía es un instrumento eficiente para comunicar de forma clara y sencilla aspectos técnicos básicos a ejecutar en las artes marciales. Esto debido a que puede ser apreciada a la vista e identificada para ser reproducida con facilidad para su entrenamiento práctico.

5. Metodología

Instrumento empleado

Se realizó una prueba diagnóstica como instrumento principal para determinar los saberes previos de los estudiantes de la asignatura de Artes Marciales I, en cuanto a karate, taekwondo y judo. Se tuvo en cuenta los alumnos que habían practicado artes marciales anteriormente en algún momento de su vida.

Determinar cuáles son los puntos fuertes y los débiles de los estudiantes en busca de reconocer las habilidades y los conocimientos que han adquirido a lo largo de la vida deportiva en las artes marciales. Todo esto con el objetivo de tomar las decisiones que faciliten y mejoren el aprendizaje de los alumnos.

Al finalizar el cuatrimestre se realizó un cuestionario a los estudiantes de la asignatura de Artes Marciales para medir su nivel de satisfacción con la utilización de la infografía en su programa de clases. Además, se les cuestionó de manera anónima su nivel de adquisición de nuevos conocimientos y el fortalecimiento de los ya existentes.

Técnica de enseñanza empleada

Se trabajó con el autoaprendizaje como técnica de enseñanza fundamental, en busca de fomentar la curiosidad como un motor del aprendizaje y como principio básico. Sustituir la antigua forma de obligar a un alumno a aprender un texto de memoria con una eficiencia baja de aprendizaje, por la adquisición de nuevos conocimientos a través del descubrimiento.

Se les otorga un tema en el que los estudiantes deben investigar y desarrollar las ideas para que las exploren y aprendan sobre ellas de manera activa. Al tener los conceptos y datos claros deben presentarlos en la infografía de forma creativa y atractiva para compartirlos con sus compañeros. De esta forma todos se enfocan en aprender y difundir lo aprendido de forma correcta, todos aprendemos uno del otro.

La planificación de su buena práctica

Los estudiantes deben elaborar una infografía en la cual tendrán que enseñar las posiciones básicas, seleccionar técnicas de puño, patadas, defensa y desplazamiento. La evaluación tiene un carácter teórico-práctico a implementar en los siguientes puntos:

- Explicar las acciones técnicas.
- Nombre de la técnica en el idioma original y su traducción al español.
- ¿Qué metodología utilizaría para su enseñanza?
- Demostrar y ejecutar las técnicas seleccionadas.
- Plantear una estrategia de enseñanza según las características de la asignatura.

Se presentará la imagen en silueta de la técnica o una fotografía de un individuo que la realice de forma correcta y clara. Esta debe ser visualmente descriptiva de la acción que se desea emplear y la manera correcta de realizarla. Se debe colocar los nombres y su traducción al pie de cada imagen presentada, de forma tal que se identifique cada imagen con su nombre.

Implementación de la buena práctica

Criterios para evaluar

- Redacción según las normas gramaticales, la ortografía y el lenguaje científico.
- Niveles jerárquicos que señalan claramente la importancia de los conceptos.
- Relaciones entre conceptos claros y adecuados.
- Conectores empleados que dan sentido y son lógicos.
- Presentación creativa y atractiva orientada a los objetivos.
- Calidad de las imágenes de alto impacto.
- Combinación de colores, cómodo estético.

6. Resultados

Al inicio del cuatrimestre los estudiantes no tenían conocimiento de las técnicas básicas de las artes marciales; el 80 % no había practicado deportes de combate anteriormente. Se

les hacía un poco difícil relacionarse con tan hermoso arte, pues le parecía muy complejo su entrenamiento.

Los estudiantes siempre mostraron interés en estos deportes de combate y su deseo de adquirir nuevos conocimientos con sus prácticas en el seminario impartido. Se entendía como insuficiente el tiempo para plasmar todo el contenido práctico a desarrollar en el cuatrimestre.

En la implementación de la infografía como herramienta fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje se puede constatar por retroalimentación de los estudiantes la adquisición de nuevos conocimientos y el desarrollo de los ya existentes, lo cual representa un avance significativo en la docencia de las artes marciales para los futuros docentes del área de educación física.

Los resultados revelan que las fuentes de conocimiento eran numerosas y variadas, pero fácilmente representadas en infografías para un conocimiento más certero. Los estudiantes acogieron esta herramienta como una estrategia acorde a los tiempos de virtualidad que vivimos.

Los trabajos de infografías se realizaron por parte de los estudiantes con entusiasmo y calidad, y pusieron de manifiesto su pretensión de aprendizaje y el beneficio de poner estos conocimientos en práctica en los centros educativos. Las infografías realizadas sirven en el presente para su asignatura, y en el mañana para ser utilizadas como instrumento de su plan de clase en las escuelas.

El logro principal es la demostración al final del cuatrimestre a través de una evaluación virtual, el conocimiento y manejo de los fundamentos técnicos básicos de las artes marciales del 96 % de los estudiantes. El cuestionario realizado al final del cuatrimestre arrojó como resultado que un 90 % de los estudiantes está satisfecho con la utilización de la infografía como herramienta de aprendizaje.

7. Discusión

Según Mansoa (2017), «La infografía adaptada a las necesidades educativas es un recurso didáctico y pedagógico que facilita el aprendizaje significativo y mejora la cognición. La utilización de la infografía es un recurso interdisciplinar y transversal que facilita el aprendizaje de contenidos diversos. Es una herramienta para un conocimiento relacional de forma dinámica, que facilita la comprensión de contenidos».

Este planteamiento coincide con los resultados arrojados de este proyecto de buena práctica que se presenta, lo que se entiende con la utilización de la infografía cada vez más en las diferentes ramas de la educación. Despierta el interés de los educadores, los efectos positivos en el proceso de aprendizaje de las asignaturas prácticas que utilizan la infografía como herramienta didáctica.

8. Conclusiones

El análisis de los documentos utilizados demuestra grandes beneficios de la infografía en el proceso de enseñanza y aprendizaje para las asignaturas con un alto componente práctico, lo cual permite la adquisición de nuevos conocimientos en la virtualidad y el desarrollo de otros ya existentes.

La infografía representa una herramienta fundamental para que asignaturas complejas puedan ser impartidas de forma sencilla para la fácil comprensión de los estudiantes. Incorpora las imágenes como la forma perfecta de traducir grandes textos de descripción de movimientos y técnicas a realizar.

En la infografía hacemos uso del diseño gráfico como un aliado que nos permite desarrollar nuestra imaginación en la interpretación de textos, técnicas y movimientos. Esto favorece la comprensión de las ejecuciones que deseamos enseñar con claridad, aún más de aquellas que parecen tan difíciles.

Las metodologías aplicadas reflejan la necesidad de una actualización en los aspectos teóricos y prácticos originados en el contexto pedagógico. La enseñanza tradicional está arraigada en la filosofía de la escuela antigua del mando directo y la ejemplificación personalizada, la cual resulta obsoleta con la virtualidad.

Las buenas prácticas representan una magnífica oportunidad para los profesionales de la Educación y otras profesiones de conocer nuevas estrategias que ya resultan positiva para otros compañeros. Permiten la adquisición de nuevos conocimientos en materia de técnicas de enseñanza a implementar con los estudiantes; es decir, la reproducción de aquello que resultó favorable para otros.

El proceso vivido en la pandemia supone nuevos desafíos para todos los profesionales a quienes les ha tocado enfrentar grandes retos para continuar avanzando en el camino del progreso, sin que nadie se quede atrás, todos apoyándose los unos a los otros, con la empatía como valor fundamental.

9. Recomendaciones

En la actualidad se deben crear y utilizar estrategias, tácticas y técnicas innovadoras que permitan la ganancia de conocimientos y sirvan de ejemplo para implementar por los futuros docentes. No se trata de abolir las metodologías y estrategias ya existentes, que si bien resultan efectivas, se pueden mejorar mucho con estrategias innovadoras.

Se recomienda la continuación de la utilización de la infografía en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las artes marciales tanto en lo presencial como en lo virtual. Se reconoce los grandes aportes que esta trae en el desarrollo de las asignaturas prácticas y el aporte como herramienta a los futuros docentes.

Representa un elemento innovador en las clases a distancia que no se puede obviar, gracias a su efectividad para la trasmisión de conocimientos de forma fácil y sencilla para todos. Actualmente existen aplicaciones que hacen aún más fácil la creación de infografías con la ayuda de la tecnología como gran aliada.

Estos programas se pueden adquirir a través del Internet para servicios a los equipos tecnológicos fijos como computadoras y tabletas, y también pueden ser usados en los dispositivos móviles, teléfonos inteligentes. La adquisición de dichos *softwares* en su gran mayoría son gratuitos y otros con costos muy bajos para el alcance de los profesionales que deseen obtenerlos.

Se recomienda la utilización de las siguientes aplicaciones para el diseño de infografías: Canva, Infogr.am, Easel.ly, Piktochart, Wordle, Tableau Public, Google Public Data, Creately, Genially y Adobe Illustrator, que son las más conocidas, prácticas, amplias y de fácil manejo para quienes carecen de experiencia; su utilización dependerá del dispositivo.

La infografía puede ser utilizada en todas las profesiones, en especial en aquellas asignaturas con altos componentes prácticos a desarrollar. No se debe limitar solo al periodismo desde donde emana, ni a la educación, pues su efectividad ya es comprobable en diferentes ámbitos profesionales.

10. Referencias bibliográficas

- Barahona, S. (2015). Aprendizaje significativo y uso de Medios Audiovisuales. [En línea]. Disponible en <https://tinyurl.com/y3cto9sx>
- Boss, S., & Krauss, J. (2010). Aprendizaje por proyectos con herramientas digitales, internet y web 2.0. Eduteka. [En línea]. Disponible en: <http://www.eduteka.org/AprendizajemHerramientasDigitales.php> recuperado el: 12/03/2014.
- Mansoa, P. J. A. (2017). Infografía didáctica como recurso de aprendizaje transversal y herramienta de cognición en educación artística Infantil y Primaria. *Trayectoria: Práctica Docente en Educación Artística*, (4), 49-66.
- Marín, B. (2009). La infografía digital, una nueva forma de comunicación. [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Barcelona. España. [En línea]. Disponible en: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/48653/bemo1de1.pdf;jsessionid=9DC898082728B55C9C17CF982BE76273.tdx1?sequence=1> recuperado: 08/03/2014.
- Maris, S., & Noruega, M. (2010). La Competencia Espacial. *Evaluación de alumnos de nuevo ingreso a la Universidad. Educación Matemática*, 22(2), 65-91. [En línea]. Disponible en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ed/v22n2/v22n2a4.pdf> recuperado: 08/03/2014.
- Minervini, M. (2005). La infografía como recurso didáctico. *Revista Latina de Comunicación Social*, 59, en <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200506minervini.pdf> recuperado: 17/03/2014.
- Muñoz, P., Fuentes, E., & González, M. (2012). Necesidades formativas del profesorado universitario en infografía y multimedia. *Revista de Investigación Educativa*, 30(2), 303-321. [En línea]. Disponible en <http://revistas.um.es/>
- Peltzer G. (1991). Periodismo iconográfico. Madrid: Rialp S. A.
- Reinhardt, N. (2010). Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural. *Centros de Estudios en Diseño y Comunicaciones*. 119-191. [En línea]. Disponible en: <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n31/n31a03.pdf> Recuperado: 18/03/2014
- Roney Aguirre, C., Menjívar Valencia, E., & Morales, H. L. (2015). Elaboración de infografías: hacia el desarrollo de competencias del siglo XXI. *Diá-Logos*, (15), 23-37. <https://doi.org/10.5377/dialogos.v0i15.2207>

