

Capítulo 5

Estrategias didácticas en educación física como agente de cambio en la corporeidad

Rafael Hernández Cortes

<https://doi.org/10.61728/AE24230063>

Introducción

El presente Manual Rediseño de Estrategias Didácticas, es un documento orientador dirigido a los docentes de educación física del Valle de Toluca, con la finalidad de dar a conocer los alcances que tiene la correcta aplicación en el proceso Enseñanza - Aprendizaje, mismas que deben ser planeadas y realizadas de acuerdo con los enfoques de los programas actuales, tomando en cuenta los propósitos, ejes curriculares y componentes pedagógicos-didácticos, A-E, así como el desarrollo de competencias en los educandos. Es preciso mencionar que su realización obedece a una necesidad en el área de articular las actividades con los contenidos curriculares durante el proceso cognitivo, teniendo como impacto el rendimiento académico de los estudiantes y a su vez mejorando e innovando la práctica docente en los centros escolares, así como también coadyuvando al logro del perfil de egreso estipulado para los alumnos de educación básica.

1. Nombre de la estrategia: Circuito de acción motriz o método natural

Para Georges Hébert es una forma de entrenamiento metódico bajo acciones que contribuyen a estimular y explorar diferentes habilidades motrices, así como favorecer capacidades físico-motrices, se organizan de forma simultánea y secuencial por medio de estaciones, las cuales tienen una estructura que pueden diversificarse de acuerdo con los alumnos, sus capacidades, recursos materiales, tamaño del patio, salón, la finalidad de las actividades o su complejidad, así como por la forma de trabajo individual, en parejas o equipo.

Rediseñada

Es la forma de estimular y explorar mediante actividades lúdicas las capacidades psicomotrices y socioafectivas de los educandos, que permiten solucionar de manera concreta el problema planteado. Está a su vez se concibe como una forma de labor colectiva o individual que puede organizarse dentro del aula o en el patio escolar, en la cual se establecen estaciones o bases, cuya característica principal es la manipulación óculo-manual de la variedad de materiales concretos.

Objetivo de la estrategia

Mediante estímulos kinestésicos fomentar la resistencia, agilidad velocidad, capacidad de análisis y que sea un sujeto propositivo.

Participantes nivel, escolaridad, cantidad número de participantes min. Max

Alumnos de primaria, actividad para realizar mínimo con 20 alumnos máximo 45 alumnos.

Material requerido:

Diverso

- aros
- pelotas
- cuerdas
- conos
- colchonetas
- bastones
- tarjetas
- etcétera

Tiempo necesario para de aplicación de la estrategia

De 50 minutos a 1 hora.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

1. Se explica a los alumnos cual es el propósito de la clase haciendo énfasis en el A-E a desarrollar y lo que se pretende lograr.

2. se divide de manera proporcional los integrantes en cada estación.
3. se proporcionan todas las recomendaciones para evitar confusiones y accidentes.
4. se aplica la actividad observando el desempeño de los educandos.

Variaciones

Se presentan durante el desarrollo de las actividades si es que hubiera necesidad, si no de lo contrario se aplica como lo estipulado.

Recomendaciones y / u observaciones

Se recomienda que antes de iniciar la sesión el docente ya tenga el material necesario en el área de trabajo para optimizar los tiempos, aprovecharlos y evitar la improvisación. Se aplica la autoevaluación y la heteroevaluación llevándose a cabo mediante la observación.

Juegos cooperativos

Ruiz y Omeñaca, estos autores definen los juegos cooperativos como: actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común (Ruiz y Omeñaca, 1998, p.47).

Rediseñada

En los juegos cooperativos todos los participantes aportan elementos innatos como habilidades, destrezas y aptitudes que permiten lograr el fin común como equipo o grupo, sintiéndose libres y con un placer físico y mental al ser partícipes de las mismas, porque aquí no existe la tristeza ni el condicionamiento más bien se potencian las relaciones personales y sociales.

Objetivo de la estrategia:

Afianzar la seguridad del educando mediante actividades lúdicas que le brinden certeza motriz, llevándolo a generar nuevos conocimientos.

Participantes nivel, escolaridad, cantidad número de participantes min. Max

Alumnos de la fase 2 (preescolar) y Alumnos de la fase 3 (1o. y 2o. de primaria), actividad para realizar mínimo con 16 alumnos en adelante.

Material requerido

Diverso como aros, pelotas, pañuelos, conos, e imágenes.

Tiempo necesario para de aplicación de la estrategia

Para el caso de preescolar 35 minutos y primaria De 50 minutos a 1 hora.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

1. Se explica a los alumnos verbalmente o con apoyo de imágenes o cartulinas cual es el propósito de la clase haciendo énfasis en el A-E a desarrollar y lo que se pretende lograr.
2. Se da a conocer el nombre de las actividades y en qué consisten.
3. Se integran los equipos.
4. Se proporcionan todas las recomendaciones para evitar confusiones y accidentes.
5. Se aplica la actividad observando el desempeño de los educandos.

Variaciones

Se presentan durante el desarrollo de las actividades ya sea por número de participantes o que la actividad rebase las expectativas de los alumnos (grado de complejidad).

Recomendaciones y / u observaciones

Se recomienda que antes de iniciar la sesión el docente ya tenga el material necesario en el área de trabajo para optimizar los tiempos, aprovecharlos y evitar la improvisación.

La evaluación es formativa y se lleva a cabo mediante la observación.

Juegos modificados

Para Thorpe, Bunker & Almond, los definen como aquellos juegos que recogen la esencia de uno o varios juegos estándar y que se centra más en el carácter lúdico y educativo, reduciendo las exigencias técnicas y centrándose más en la táctica

Rediseñada

Son aquellos que le permiten al educando construir su propio juego de acuerdo a su bagaje motriz, en las cuales retroalimenta sus aptitudes, pero también perfecciona las ya dominadas, permitiéndole detectar sus alcances y limitaciones motrices en las que debe desarrollar y trabajar para poder lograr un nivel de desempeño adecuado.

2. Objetivo de la estrategia

Integración y la participación de todo el grupo, así como la reflexión del educando para identificar el dominio de sus experiencias motrices básicas.

Participantes nivel, escolaridad, cantidad número de participantes min. Max

Alumnos de la fase 3 (1o. y 2o. de Primaria), actividad para realizar mínimo con 16 Max. 40 alumnos.

Material requerido:

De acuerdo a las características de las actividades (material diverso).

Tiempo necesario para de aplicación de la estrategia:

Para primaria de 50 minutos a 1 hora.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica:

1. Se explica a los alumnos cual es el propósito de la clase haciendo énfasis en el A-E a desarrollar y lo que se pretende lograr.
2. Se da a conocer el nombre de las actividades y en qué consisten.
3. se integran los equipos.

4. se proporcionan todas las recomendaciones para evitar confusiones y accidentes.
5. se aplica la actividad observando el desempeño de los educandos.

Variaciones

Se presentan durante el desarrollo de las actividades ya sea por número de participantes o que la actividad rebase las expectativas de los alumnos (grado de complejidad).

Recomendaciones y / u observaciones

Se recomienda contar con el material necesario, suficiente y llamativo para generar un aprendizaje significativo.

La evaluación es formativa y se lleva a cabo mediante la observación.

Itinerario didáctico rítmico

Según el DOF, es la secuencia metodológica que orienta un proceso creativo a partir de la construcción de movimientos, a través de la utilización de elementos perceptivo-motrices (ritmo interno, externo, ubicación espacio temporal) como resultado de estímulos externos.

Rediseñada

Es un trayecto determinado donde se desarrollan acciones motrices con una distribución simétrica y sucesión periódica de los tiempos y con un orden regular para lograr aprendizajes significativos a través de sonidos emisiones vocales, gesticulaciones, mímica, baile o música.

Objetivo de la estrategia

Fomentar el aprendizaje significativo bajo el ensayo y error al elaborar y presentar alguna secuencia rítmica con o sin implementos, con música o repercusiones corporales, desarrollando y mejorando la coordinación óculo-manual la sincronización y la adaptación del tiempo y espacio.

Participantes nivel, escolaridad, cantidad número de participantes min., max.

alumnos de la fase 5 (5.o y 6.o de Primaria), actividad para realizar mínimo con 16 alumnos en adelante.

Material requerido:

CD, grabadora, videos (apoyo) e implementos a utilizar.

Tiempo necesario para de aplicación de la estrategia:

Para primaria De 50 minutos a 1 hora.

Pasos a seguir de la estrategia didáctica

1. Se explica a los alumnos cual es el propósito de la clase haciendo énfasis en el A-E a desarrollar y lo que se pretende lograr.
2. Se da a conocer el título del proyecto o secuencia.
3. Se integran los equipos.
4. Se proporcionan todas las recomendaciones para evitar confusiones.
5. Se aplica la actividad observando el desempeño de los educandos.

7. Variaciones:

Se presentan durante el desarrollo de las actividades ya sea por número de participantes o que la actividad rebase las expectativas de los alumnos (grado de complejidad)

8. Recomendaciones y / u observaciones:

Se recomienda contar con el material necesario, suficiente y llamativo para generar un aprendizaje significativo.

La evaluación es formativa y se lleva a cabo mediante la observación.

Gymkana

Según los programas 2009, la define como una serie de juegos que involucran fundamentalmente habilidades motrices básicas y que se pueden ordenar a manera de estaciones o circuito en las que utilizan códigos,

claves y señales, los cuales al descifrarlos indican pistas, tareas o lugares, la característica principal de la estrategia recae en la facilidad que el docente tenga para mediar las situaciones de juego, en las diferentes tareas con el fin y la importancia que el juego termine en un empate entre los equipos.

La fundación Wiki media 2007, la concibe como una prueba o concurso en el que los participantes deben pasar por muchas estaciones y obstáculos antes de llegar a la meta.

Rediseñada

Representa la forma de organizar los contenidos de una sesión, siendo muy motivadora para los educandos ya que deben realizar un recorrido con obstáculos físicos, siendo una actividad motriz recreativa en la que se diseña un circuito a recorrer y en cada prueba deberán llevar pruebas inmediatas para poder avanzar al siguiente acertijo o estación en las que los participantes deberán superar dichas pruebas más por destreza que por fuerza.

2. Objetivo de la estrategia

Conocer el entorno donde se desenvuelven y a su vez desarrollar la creatividad en ellos, fomentando la interacción grupal, la autonomía, el respeto entre ellos y el de las reglas del juego, hacerlos consientes fomentando hábitos por la actividad física, así como también dar a conocer alternativas recreativas para el aprovechamiento del tiempo libre.

3. Participantes nivel, escolaridad, cantidad número de participantes min. Max

Alumnos de la fase 5 (5to. y 6to. de Primaria), actividad para realizar mínimo con 16 alumnos en adelante.

4. Material requerido:

De acuerdo a las características del contexto, contenidos e intereses de los alumnos.

5. Tiempo necesario para de aplicación de la estrategia

De 50 minutos a 1 hora.

6. *Pasos a seguir de la estrategia didáctica*

1. Se explica a los alumnos cual es el propósito de la clase haciendo énfasis en el A-E a desarrollar y lo que se pretende lograr.
2. Se da a conocer el nombre de las estaciones, donde se encuentran quien es el responsable de cada una y en qué consisten.
3. Se integran los equipos.
4. Se proporcionan todas las recomendaciones para evitar confusiones y accidentes.
5. Se aplica la actividad observando el desempeño de los educandos.

7. *Variaciones*

Se presentan durante el desarrollo de las actividades ya sea por número de participantes o que la actividad rebase las expectativas de los alumnos (grado de complejidad)

8. *Recomendaciones y/u observaciones*

Se recomienda contar con las medidas de seguridad necesarias que no pongan en riesgo la integridad del educando, el material necesario, y que las actividades sean novedosas, creativas y propositivas.

Al concluir cada estación o acertijo el guía del equipo deberá acercarse al monitor de la estación para que le firme su hoja de puntuación y pueda acceder a la siguiente fase

La evaluación es sumativa y se lleva a cabo mediante una hoja de registro que llevara cada equipo y al finalizar deberán entregarla.

Conclusiones

Las estrategias didácticas desde siempre han sido un elemento indispensable dentro de la planeación educativa, facilitando la práctica profesional en el desempeño docente y a su vez generando conocimientos nuevos en el educando, para que este pueda generarse de manera exitosa es importante conjugar la triada del proceso enseñanza-aprendizaje, para que este pueda lograr su cometido se necesita del profesor (enseñanza), conocimiento (teorías/posturas) y estudiante (aprendizaje).

Para ello es de suma importancia el redireccionar la práctica pedagógica en estos tiempos de cambio al seleccionar, aplicar y evaluar de forma adecuada las estrategias didácticas pertinentes para cada grado y nivel, permitiendo generar en el estudiante la autonomía del conocimiento.

