

Nuevas perspectivas en el trabajo de la Educación Física

Autor: Méndez Pérez, Salvador Álvaro (Maestro en Educación Física. Licenciado en Pedagogía. Grado Primaria (mención Audición y Lenguaje), Maestro de Primaria).

Público: Maestros. **Materia:** Educación Física. **Idioma:** Español.

Título: Nuevas perspectivas en el trabajo de la Educación Física.

Resumen

En este artículo se analizan las nuevas perspectivas que desde la Educación Física están surgiendo. Para ello, se comienza haciendo un análisis de las metodologías que se han venido utilizando en el área y cómo son clasificadas. A partir de ese análisis, nos adentramos en las nuevas perspectivas estableciendo la conexión natural que presentan con metodologías existentes y cómo evolucionan hasta llegar a los ejemplos prácticos que se abordan en el artículo.

Palabras clave: Educación Física, constructivista, gamificación.

Title: New perspectives on Physical Education teaching.

Abstract

The principle aim of this article is to analyze new perspectives on Physical Education teaching. Hence, the article will start making an analysis of the methodologies that have been used in Physical Education and how they are classified. From this analysis we will go in depth into new perspectives, establishing the natural connection they have with existing methodologies and how they have developed until reaching the practical examples regarded at this article.

Keywords: Physical Education, gaming, methodologies.

Recibido 2019-01-14; Aceptado 2019-01-17; Publicado 2019-02-25; Código PD: 104064

INTRODUCCIÓN

A lo largo de este artículo se analizan las nuevas perspectivas metodológicas que se están llevando a cabo en el área de Educación Física. Para ello, se parte de la clasificación de los estilos de enseñanza y cómo estos desembocan en las nuevas perspectivas mencionadas.

CONTENIDO

La Educación Física ha venido utilizando unos estilos y técnicas de enseñanza que están claramente definidos. Asimismo, Delgado Noguera (1992) habla de las siguientes técnicas:

- Instrucción directa, en la que el alumno se limitará a la ejecución de un modelo previamente presentado por el docente.
- Mediante la búsqueda, donde el alumno ya no reproduce un modelo tal cual, sino que participa activamente en la búsqueda de los interrogantes que han sido presentados por el docente.

Esta última técnica, requiere una mayor implicación cognitiva del alumnado, lo que vendría a reforzar la teoría de que ambas dimensiones, cognitiva y motriz, son insolubles y caminan de la mano buscando el desarrollo integral de nuestros alumnos.

En lo que respecta a los estilos, este autor distingue:

- Estilos tradicionales, que estarían en consonancia con la técnica de la instrucción directa.
- Estilos individualizados, que buscan el tratamiento adaptado a las características individuales de cada sujeto.
- Estilos participativos, donde el objetivo perseguido es el aprendizaje compartido y coprotagonizado entre varios alumnos.

- Estilos socializadores, en los que se busca el trabajo en equipo como producto final. Ese es el objetivo.
- Estilos cognitivos, en los que se pone de manifiesto la técnica de enseñanza mediante la búsqueda, haciendo necesaria la implicación cognitiva del alumnado para un correcto desarrollo integral.
- Estilos creativos, que son empleados en tareas de índole artística.

En los nuevos tiempos que corren, donde el trabajo de las competencias en la Educación Física es apoyado por autores como Vaca Escribano (2008), es necesario introducir nuevas perspectivas de trabajo que estarían dentro de los llamados estilos productivos y que se correspondería con los estilos que implican cognitivamente o con los del trabajo en equipo descritos por Delgado Noguera (1992).

Algunas de estas nuevas perspectivas son las siguientes:

A) Ambientes de aprendizaje en Educación Física, término introducido por Blández (1998) en nuestro área y que hace referencia a la adaptación del espacio y de los materiales a las características del individuo.

La forma de llevarla a cabo sería la de distribuir por el espacio unos materiales y de dar consignas al alumnado sobre las actividades a realizar. La coherencia de la propia actividad y las normas de convivencia del centro son las pautas básicas que deben estar presentes.

Hablamos de coherencia, ya que las actividades estarán relacionadas con el contenido temporalizado para esa unidad. Además, el docente habrá previsto soluciones con actividades tipo para aquellos grupos que no sean capaces de realizar la actividad.

Los beneficios de introducir este modo de trabajo son los siguientes:

- Mayor asimilación del contenido trabajado, ya que el alumno se vuelve en protagonista de su aprendizaje, él lo guía.
- Aumento de la autonomía del alumnado, al obligarle a tomar decisiones y adquirir responsabilidades.
- Mayor implicación cognitiva.
- Eliminación del aislamiento de ciertos contenidos, al ver y crear conexiones entre los distintos aprendizajes.
- Aumento de la socialización con sus compañeros.
- Mayor motivación hacia la Educación Física, al ver la utilidad práctica y posibilidades que el área le ofrece.

Un ejemplo en el trabajo de esta forma de aprendizaje sería en unidad de 4 de primaria de equilibrio. Crearíamos seis zonas de trabajo, con un grupo de trabajo por zona. En cada zona habría materiales;

- a) Cuerdas
- b) Zancos
- c) Bancos suecos
- d) Líneas pintadas en el suelo.
- e) Sacos de motricidad
- f) Ladrillos de psicomotricidad.

Los alumnos tendrían un tiempo máximo en el que deberán elaborar la actividad. Sería de 3 min. El profesor revisa y se comienza a trabajar. Tras hacerla, se intercambian su actividad con otros grupos.

Con esta perspectiva la implicación cognitiva se hace patente, por lo que reforzaría el aprendizaje motriz y contribuiría así al desarrollo de las competencias clave.

B) Flipped classroom.

Esta técnica es conocida en castellano como “clase invertida”. Lo que pretende es utilizar las posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías, con el fin de maximizar el tiempo de clase y emplearlo en cuestiones prácticas. Trasvasa cuestiones teóricas, que el alumnado puede desarrollar sin ayuda docente, para su realización en casa.

Un ejemplo sería en una unidad de salud mientras trabajamos el contenido de los hábitos alimenticios saludables. Necesitamos que los alumnos partan de un contenido teórico mínimo (que puede haber sido abordado por los discentes

en casa mediante la visualización de un vídeo). Una vez que tengan ese conocimiento, podemos realizar la actividad de carácter práctico en clase, que podría ser reflexionar sobre lo que hemos comido esa semana...

Nos permite ahondar más sobre los saberes prácticos. Es importante mencionar que, en este tipo de técnica se hace necesario tener preparado el contenido teórico por si los alumnos no hubieran realizado la tarea en casa.

C) Escape room

Un escape room educativo estaría dentro de la nueva corriente educativa llamada gamificación. Esta corriente, busca la aplicación de los entornos lúdicos y recreativos al mundo de la educación.

Se contextualiza la clase, en torno a un problema, se presenta un problema al alumnado y se va fomentando la resolución del problema con pequeñas tareas que van desarrollando.

En el área de Educación Física podríamos pedirles que diseñen carias actividades para un determinado músculo, si son válidas obtendrían un código que les llevaría a otra tareas y así hasta el final del juego.

Valera (2013) afirma que cualquier actividad se puede gamificar siguiendo estos diez pasos:

1. Identificar el objetivo. La gamificación es sólo el medio para conseguir un fin, que es aquello que deben ganar los alumnos con la participación en el juego.
2. Establecer los contenidos. Los conocimientos y habilidades que se trabajarán a lo largo del juego.
3. Crear el camino. La historia que dará contexto al juego.
4. Definir etapas. Hitos que irán limitando los avances.
5. Seleccionar las mecánicas. Los desafíos y retos que se irán sucediendo.
6. Diseñar desafíos extra. Para relajar el ambiente y descentralizar las mecánicas.
7. Elegir las recompensas que se irán obteniendo, para simbolizar el avance.
8. El reto final. Tiene la misión de unir al grupo y aportar la satisfacción de haber participado y haberse divertido.
9. La llegada. Una vez finalizado el juego hay que tener preparado un mensaje de aterrizaje, una revisión de los contenidos adquiridos.
10. La revisión. Es lo que nos permite lanzar una nueva versión mejorada, cuando analizamos los problemas que se han tenido y las limitaciones sufridas

Bibliografía

- Delgado, M.A. (1992). *Los estilos de enseñanza en la educación física*. Granada: ICE.
- Vaca Escribano, M. (2008). Contribución de la educación física escolar a las competencias básicas señaladas en la LOE para la educación primaria. *Revista Tándem: Didáctica de la educación física*, ISSN 1577-0834, Nº 26, 2008
- Blández, J. (1998): "La utilización del material y el espacio en la educación física". Inde. Barcelona.
- Valera, J. F. (2013) Gamificación: 6 Teorías de Motivación en Juego. Recuperado de: <http://www.valeramariscal.com/blog/2012/05/15/gamificacion-6-teorias-demotivacion-en-juego/>