

EL USO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INFANTIL PARA TRABAJAR CONTENIDOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

Beatriz Navarro Franco (*) y Juan José García Pellicer ()**

(*) *Escuela Infantil Beniaján. Murcia.*

(**) *Departamento de Expresión Plástica, Musical y Dinámica. Universidad de Murcia.*

En el proyecto que presentamos, aparecen términos como “maestro”, “profesor”, “alumnos”, “niños”, etc. Con ellos identificamos de igual forma a ambos géneros. Nunca hemos tratado de hacer una discriminación sexista. Queremos poner de manifiesto nuestro compromiso con la coeducación.

Resumen

El presente proyecto de innovación es el resultado de la adaptación de la metodología basada en la “creación de ambientes de aprendizaje en educación física”, al primer ciclo de educación infantil.

Se ha diseñado una propuesta de cinco sesiones llevadas a cabo en la sala de psicomotricidad, con un grupo de alumnos del nivel de dos años de la Escuela Infantil Municipal Beniaján de Murcia. El propósito planteado ha sido el desarrollar en los alumnos habilidades manipulativas, lanzamientos, uso de juego simbólico, relación con sus iguales y desplazamientos, todo ello englobado en una metodología innovadora, como es la creación de ambientes de aprendizaje.

Lo innovador de esta propuesta reside en haber conseguido los objetivos planteados a través de una pedagogía no directiva. Es una metodología donde el adulto propone el espacio y el niño dispone. La organización del material y del espacio aquí cobra especial importancia, puesto que es la forma que el docente tiene de intervenir en las sesiones, junto con la elaboración de unas normas de seguridad.

Con esta propuesta, hemos podido comprobar como cada niño desarrolla su propio ritmo de juego en función de sus características motoras y madurativas, al mismo tiempo que exploran y experimentan con el material y el espacio ofrecido.

Abstract

This project of innovation is the result of the adjustment of the methodology based on the “creation of learning environments in physical education”, for the first cycle of infants education.

An offer of five sessions was designed and carried out in the “psicomotricidad” class (the infants gym), with a two years old group of pupils in the Local Infants School in Beniaján, Murcia. The objective was to develop in the pupils handling skills, throwings, use of symbolic games, relation with the other partners and movements, taking part within an innovative methodology such as the creation of learning environments.

The innovative side of this proposal has been the fact of getting the aims we have explained before by means of a not guided pedagogy. It is a methodology where the adult suggest the space and the child sets out the actions. The organization of the material and the space becomes very important here, since this is the way in which the teacher takes part in the session, together with the making and establishment of some safety rules.

With this innovative proposal, we have seen that every child develops his own pace in a game depending on his characteristic motor and mature skills, as they are exploring and experimenting with the material and the space they have been given.

PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DE LA INNOVACIÓN

La *educación física* puede contemplarse como un concepto amplio que trata del desarrollo y la formación de una dimensión básica de ser humano, el cuerpo y su motricidad. Dimensión que no se puede desligar de los otros aspectos de su desarrollo, evolución-involución. Por lo tanto, no se puede considerar que la educación física está ligada a unas edades determinadas, ni tampoco a la enseñanza formal de una materia en el sistema educativo, sino que representa la acción formativa permanente

sobre unos aspectos concretos a través de la vida del individuo, es decir, constituye un elemento importante dentro del concepto de educación continua de la persona (Sánchez, 2000).

Entendemos por innovación en E.F., los cambios planificados en la intervención didáctica del profesor de E.F., en los materiales que utiliza o en su contexto, con el fin de mejorar la calidad educativa y la profesionalización. De manera que se haga posible el desarrollo en los alumnos de una serie de habilidades y destrezas, tanto de tipo cognitivo como actitudinal, que les permita adaptarse a los rápidos cambios sociales a los que nos vemos sometidos.

De esta forma, sólo entenderemos como innovaciones aquellas mejoras controladas y planificadas, y no a los cambios espontáneos sin convicción o garantías de éxito.

¿Quién propone esa innovación?, ¿de dónde surgen los planteamientos innovadores?

En ocasiones el modelo innovador ha sido impulsado por los cambios planteados por la administración educativa, que intenta adaptarse a la sociedad cambiante, a través de reformas educativas. Pero el tema de la innovación en la escuela no es solo una cuestión de nuevos diseños curriculares mejor elaborados, científicamente más correctos y técnicamente más eficaces, ni tampoco es reducible a un conjunto fragmentado de experiencias escolares puntuales más abiertas, democráticas y progresistas. Ambos aspectos tienen indudablemente su importancia en la innovación educativa.

Para innovar en la escuela hay que ir consolidando concepciones y prácticas diferentes a la cultura escolar tradicional. Es decir, introducir en la escuela mayores grados de diversidad, libertad y autonomía que favorezcan una mejor construcción colectiva de conocimiento y de la cultura escolar compatibilizando con una organización inteligente, poseedora, no sólo de flexibilidad de espacios y tiempos sino de propuestas.

La innovación educativa, viene constituida por un conjunto de ideas y concepciones, estrategias y prácticas, contenidos y direccionalidades del cambio, redefiniciones de funciones de los individuos y recomposiciones organizativas de la escuela. El desafío innovador consiste en crear las condiciones para que puedan darse en las escuelas procesos de aprendizaje, de innovación y formación diseñada por los propios docentes, de ambientes de aprendizajes que permitan a los profesores aprender y a las escuelas mejorar.

"El cambio en educación depende de lo que los profesores hagan y piensen, es tan simple y tan complejo como esto", resaltando quizás una mayor importancia a las innovaciones generadas de abajo a arriba, así como a las reformas generales originadas por la "costumbre" o el uso extendido de los motivos de dichas reformas (Fullan, 1982, citado por Cardona, 2000).

Las tendencias innovadoras en la educación física actual vienen muy bien recogidas en la clasificación que hace Viciano (2000), de las cuales destacamos tres por su relevancia en el presente proyecto de innovación:

- *Innovaciones originadas por los estilos de enseñanza*, puesto que la actitud del docente de la propuesta que presentamos, va a ser una novedad en los estilos de enseñanza llevamos a cabo en psicomotricidad.
- *Innovaciones generadas en torno a la interdisciplinariedad en las diferentes áreas curriculares*, ya que vamos a trabajar a través conjuntamente objetivos del área motora con aspectos referidos a identidad, autonomía, relación con sus iguales y la comunicación tanto corporal como verbal.

- *Innovaciones en torno a la evaluación en E.F.*, se va utilizar una autoevaluación por parte de los alumnos, al finalizar cada sesión se destina un tiempo para que digan a qué han jugado.

Estas líneas innovadoras nos aportan una idea de por donde camina la innovación educativa en educación física. Con nuestro proyecto, aportamos otras innovaciones que no recoge la citada clasificación de Viciano, como es:

- *Innovaciones en los recursos materiales*, aportando a las sesiones materiales no estructuradas y materiales de gimnasio que anteriormente no han sido utilizados por estos alumnos.

- *Innovaciones respecto a la metodología y la organización de espacios*, nuestra propuesta es concebida como un procedimiento didáctico que utiliza la manipulación pedagógica de la circunstancia ambiental para potenciar el juego, el aprendizaje y el desarrollo global de los niños pequeños. Donde cada alumno, en función de sus características personales, puede encontrar la situación ambiental para manifestar sus capacidades y marcarse un ritmo de avance progresivo en su desenvolvimiento.

Esta propuesta se caracteriza por considerar la globalidad del niño como el estado de unión de lo motriz, lo afectivo y lo mental. Globalidad que se manifiesta en cada uno por sus acciones ligadas emocionalmente al mundo exterior con el que se relaciona constantemente.

En consonancia con los aspectos componentes de esa globalidad (factores perceptivo-motores, físico motores y afectivo-relacionales), distingue tres tipos de prácticas (educación corporal, educación física natural y educación psicomotriz) que desarrollan el concepto de educación física integral.

Consideramos primordial la organización de la circunstancia ambiental, creando espacios adecuados para que el niño pueda desarrollarse siguiendo su propio ritmo evolutivo.

Por todo ello, organizamos nuestra propuesta innovadora en cinco sesiones de E.F. para llevar a cabo con un grupo de alumnos de dos años, escolarizados en un centro de educación infantil de una pedanía murciana, donde a través de una pedagogía no directiva, nos planteamos desarrollar contenidos referidos a habilidades motrices de desplazamientos, de transportes, manipulación, juego simbólico y relaciones grupales.

DISEÑO DEL PLAN DE ACTUACIÓN

El plan de actuación que sigue a continuación ha sido elaborado para llevarlo a cabo en el tercer trimestre del curso 2008/09 en la Escuela Infantil Beniaján, con un grupo de alumnos del nivel 2-3 años, compuesto por cinco niñas y diez niños.

De las características del grupo, decir que existen cierta heterogeneidad en cuanto el desarrollo motor, pero todos los alumnos corren, disminuyen la carrera con facilidad, suben escaleras sin ayuda, alternan los pies, pueden saltar cierta altura con los pies juntos, pueden construir torres de ocho o diez cubos, saben coger, lanzar, apretar, sujetar, soltar, recoger, echar, empujar, hacer prensión y abrir entre otras acciones.

El juego constituye la forma inicial de actividad de casi toda tendencia, hay un inicio del juego simbólico bastante afianzado ya en los mayores del grupo. Sus intereses giran en torno a la exploración de ese mundo exterior al que intentan adaptarse, quieren explorarlo y conocerlo con toda la afectividad, emociones y pulsiones. Es un grupo al que tiene preferencias por las actividades de movimiento y de ahí el que nos resulte muy llamativo ofrecerles nuevos espacios de aprendizaje que lo posibiliten.

El objetivo general que planteamos es: favorecer al niño el desarrollo de habilidades motrices de desplazamientos, de transportes, manipulación, juego simbólico y relaciones grupales.

Los objetivos específicos de la propuesta son:

Descubrir el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego, así como las habilidades expresivas que le proporciona.

Relacionarse con los demás y con su entorno utilizando los gestos corporales adecuados.

Desarrollar de la creatividad, la imaginación y fantasía.

Canalizar sentimientos, temores e inquietudes.

Disfrutar utilizando las posibilidades motrices del cuerpo.

Esta propuesta se va llevar a cabo a través de una metodología globalizadora, activa, participativa y muy motivadora para los niños, siempre fomentando su autonomía personal y el descubrimiento activo por parte del niño, todo ello envuelto en una metodología lúdica, que es la forma natural que tiene este de aprender.

El educador debe facilitar el juego y la preparación del mismo, a través de una pedagogía no directiva, donde se trata de que el alumno quiera hacer, no de que el adulto se imponga. Se pretende que el niño tome un papel activo en la elaboración de su propio movimiento y que tenga total libertad de acción, siempre y cuando respete las consignas y normas de relación con sus compañeros.

La organización de los espacios cobra especial importancia, puesto que va a ser la manera que el educador tenga de dirigir y mediar el aprendizaje, ya que, en función de los materiales empleados para construir las zonas de juego y de su decoración, el educador puede incidir en todos y cada uno de los aspectos componentes de la unidad global del niño. En la preparación del ambiente, el educador debe atender a: que el montaje debe estar preparado cuando los alumnos lleguen, que este resulte llamativo y que los ambientes que vamos a trabajar resulten totalmente seguros.

La propuesta que planteamos acepta que, al jugar, los niños puedan hacer algo distinto de aquello para lo que el espacio ha sido concebido. Las sesiones se llevarán a cabo en el aula de psicomotricidad del centro, tendrán una hora aproximadamente de duración. Y cada sesión contará con tres fases: información inicial, juego activo y verbalización final, buscando que cada niño aprenda a participar de forma consciente en todas ellas.

En la *información inicial*, se le dará al alumnado las explicaciones respecto al montaje, las consignas y normas de comportamiento: cuidar de uno mismo y de los compañeros (no empujar, respetar turno y pedir la vez.....); la fase de *juego activo*, es la parte fundamental de la sesión, donde el alumnado utiliza, explora, satisface su necesidad de movimiento con el uso de las zonas de juegos; termina la sesión con la *verbalización final*, es una parte tranquila y relajada, donde cada niño se sienta y recordamos las actividades que hemos realizado y explican a qué han jugado, será una verbalización guiada por el educador.

Presentamos los cinco montajes siguiendo un metódico orden, según la línea propuesta por Mendiara (1999), basada esta en la clasificación de los juegos de Piaget (juegos de ejercicio, juego simbólico y juegos con reglas). Tomamos dicha clasificación, la adaptamos a la práctica y a las características del alumnado, hemos suprimido los juegos con reglas, puesto que los destinatarios no son capaces de realizar acciones reflexivas y cobran mayor importancia los juegos de ejercicio.

Quedando así la clasificación:

Juegos de ejercicio. Cuatro montajes cuya construcción pretenden ejercitar las habilidades básicas en el aula de psicomotricidad. Se proponen elementos materiales y motivacionales que potencian la consecución de una creciente autonomía y autocontrol en la acción de jugar.

Juegos simbólicos. Un montaje cuya construcción pretende trasladar mundos irreales, fingidos por la fantasía, al aula de psicomotricidad. Se incorporan elementos materiales y motivacionales que potencian una participación más atrevida y cada creativa.

La temporalización de las sesiones será en abril y mayo del curso 2008/09, los siguientes días:

	Abril							Mayo							
	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7
Sesión 1: <i>Papelillos, papeles y papelotes.</i>	x														
Sesión 2: <i>Subir, bajar y no parar.</i>					x										
Sesión 3: <i>A lanzar pelotas sin parar.</i>								x							
Sesión 4: <i>El paracaídas</i>												x			
Sesión 5: <i>Los tres cerditos y el lobo.</i>															x

Cada sesión se desarrolla tres fases:

1º- *Encuentro inicial:* Se dan explicaciones respecto a las consignas y normas de comportamiento: cuidar de uno mismo y de los compañeros, no vale empujar, hay que respetar el turno y no “luchar”.

2º- *Desarrollo de la actividad:* Una vez presentado el espacio, los niños se disponen a jugar libremente por la sala, eligen a que zona quieren ir y como jugar en ella. El educador solo interviene en caso de que haya algún conflicto y ellos solos no sean capaces de solucionarlo.

3º- *Puesta en común:* El educador hace preguntas a los alumnos sobre del tipo: ¿A qué habéis jugado?, ¿Qué habéis hecho con el papel?, ¿Quién ha jugado con los tubos de papel?, ¿a qué habéis jugado con ellos?

Pasamos a describir los objetivos, materiales y ambientes de aprendizaje de cada sesión.

Sesión 1- Papelillos, papeles y papelotes.

OBJETIVOS:

Utilizar habilidades manipulativas.

Desarrollar la creatividad a través del descubrimiento de usos de diferentes objetos.

MATERIAL UTILIZADO:

Rollos de papel de diferentes tamaños, rollos vacíos de telas y de papel higiénico, papel de seda, papel de periódico, papel celofán.

DESCRIPCIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE:

Se presentan tres zonas

- Zona 1: una cuerda de donde cuelgan diferentes rollos de papel.



- Zona 2: una agrupación en el suelo de rollos vacíos de telas y de papel higiénico



- Zona 3: una mesa con de papeles de diferentes colores y formas: papel de seda, papel de periódico y papel de aluminio.



Sesión 2- Subir, bajar y no parar.

OBJETIVO:

Posibilitar diferentes formas de desplazamientos.

MATERIAL UTILIZADO:

Colchonetas, colchones, rulos, módulos de psicomotricidad, cinta adhesiva de colores, gusano.

DESCRIPCIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE:

Se presenta parte del material en forma de circuito, en otra zona un gusano o rulo y cintas adhesivas en el suelo haciendo una carretera.



Sesión 3- A lanzar pelotas sin parar.

OBJETIVO:

Desarrollar lanzamiento con las manos.

MATERIAL UTILIZADO:

Pelotas de diferentes texturas y tamaños, dianas y aros.

DESCRIPCIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE:

En una zona de la sala se presentan todas las pelotas en el suelo, varios aros colgados a diferentes alturas y dos dianas.



Sesión 4- El paracaídas

OBJETIVO:

Establecer relaciones de ayuda y colaboración con sus compañeros.

MATERIAL UTILIZADO:

Paracaídas y pelotas de colores.

DESCRIPCIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE:

Se presenta en el suelo el paracaídas y un montón de pelotas de diferentes colores y tamaños.



Sesión 5- Los tres cerditos y el lobo.

OBJETIVO:

Establecer relaciones con sus compañeros.
Usar la simbolización en el juego.

MATERIAL UTILIZADO:

Telas, ladrillos, casa de plástico, picas, olla, rabo de lobo.

DESCRIPCIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE:

Se presentan varias zonas:

- Zona 1, el escondite del lobo, hecho con una tela grande y un dibujo del lobo, ahí los niños podrán encontrar tela para ponerse en el culete y simular el rabo del lobo;
- Zona 2, el bosque, está hecho con ladrillos, picas y cartulina ;



- Zona 3, las casas de los cerditos, en una hay ladrillos para construirla, otra es de plástico y la tercera de bloques de gomaespuma, las casitas están a medio construir y en ellas hay un dibujo del cerdito al que pertenecen.



Evaluación

La evaluación de nuestro plan de actuación nos va a permitir sacar conclusiones sobre la puesta en práctica y planteamos mejoras para próximas intervenciones.

¿Qué se va a evaluar?:

El aprendizaje de los alumnos:

- Evolución del alumnado
- Posibilidades motrices que utiliza: corre, salta, se agacha,...
- Índice de participación
- Si explora y experimenta
- Si crea nuevos espacios o situaciones con el material disponible
- Si utiliza el tanteo, prueba a través del ensayo-error
- Si imita a sus iguales
- Cómo interactúa con sus compañeros

La propuesta práctica:

- La adecuación o no del diseño de la propuesta a las características del alumnado.
- La adecuación o no de los espacios creados, a través del uso que hayan hecho los niños de ellos.
- Grado de cumplimiento de los objetivos planteados.
- Mi intervención en las sesiones

¿Cómo, cuándo y con qué vamos a evaluar?:

A través de la observación, bien sea directa en el momento del desarrollo de la sesión o indirecta a través del visionado del video. Se van a recogiendo los progresos del alumnado en un anecdotario a medida que van transcurriendo las sesiones y una vez terminadas las mismas se utilizará un cuadro de doble entrada que contiene los ítems de evaluación, para medir el grado de consecución de los objetivos, dicho cuadro se adjunta en el anexo I.

El alumno evaluará su actividad en las sesiones a través de la puesta en común que se va a hacer al finalizar cada sesión.

La intervención del docente en las sesiones será evaluada con un cuadro de evaluación, adjunto en el anexo II, a través del visionado de las grabaciones y de la reflexión personal.

PUESTA EN PRÁCTICA DEL PLAN DE ACTUACIÓN

Para desarrollar la puesta en práctica vamos a ir analizando como han transcurrido cada una de las sesiones:

<i>Sesión 1: Papelillos, papeles y papelotes</i>
--

Llevada a cabo el lunes 23 de abril, han faltado dos alumnos: Hugo y Cristina. Se inicia la sesión a las 9:15 y se concluye a las 10:10 h.

Encuentro inicial

Nos sentamos en la sala de psicomotricidad donde se va desarrollar la actividad. Miran atentamente y sorprendidos el espacio, le doy las consignas, a la de tres se van jugar y empieza la diversión.

Desarrollo de la actividad

Esta parte central ha durado unos 40 minutos. En primer lugar se dirigen todos los niños a los tubos, los cogen, los golpean, los desplazan, los arrastran, hay un tubo grande que incita a cogerlo entre varios niños, se desplazan por todo el espacio con los tubos cogidos. Los tubos dejan de tener interés pasados unos veinte minutos.

Descubren los recipientes con los diferentes tipos de papel, el más usado es el papel celofán, que les permite mirar a través de él, ponérselo en la cabeza, cubrirse completamente e intentar envolver algunos tubos como si fuesen regalos.

Otro momento importante es cuando se permiten tirar del papel higiénico, hacen una montaña donde juegan a tirarse y lanzándolo hacia arriba y disfrutan de movimiento de los papeles.

Llega un momento que la actividad de los niños empieza a cesar y es entonces cuando decido que es hora de recoger y verbalizar a que hemos jugado.

Puesta en común

Dejamos la sala sin recoger y nos dirigimos a la clase, se sientan en la alfombra y allí hablamos sobre lo que hemos hecho y a qué hemos jugado.

Yo voy preguntando y ellos contestan, Fernando es el primero en contestar y dice que ha jugado a los palos, la mayoría repite esa respuesta.

Esta fase ha resultado muy dirigida, les voy preguntando uno a uno y apenas me dicen que han hecho con los materiales. Estas son algunas de las respuestas que han dado los niños:

“A los palos, a subirlo para arriba”, “Había uno que era muy grande “, “He jugado al escondite”, “He jugado con un palo grande y un palo pequeño”, “También había papeles de colores, los he metido dentro de los tubos y luego lo hacia así para arriba y los tirábamos”, “He visto un papel grande colgado y he tirado mucho mucho del papel, se caía el suelo.”, “He cogido un palo grande que lo llevábamos de paseo.”, “Yo he jugado con mi amiga Gema, hemos cogido un palo, nos hemos dado una vuelta por el McDonald’s y nos hemos montado en una piscina de bolas”.

Sesión 2: Subir, bajar y no parar.

Llevada a cabo el lunes 27 de abril, ha faltado Alberto. Se inicia la sesión a las 9:15 y se concluye a las 10:10 h.

Encuentro inicial

Sentados en la sala de psicomotricidad, recuerdo las normas, ellos me preguntan si se pueden pisar los colchones, les digo que pueden jugar a lo que quieran pero sin hacerse daño, a la de tres se van a jugar.

Desarrollo de la actividad

La mayoría sale corriendo a subir por la escalera de colchones, algunos suben saltando, rebasan los obstáculos unos con mas seguridad que otros, bajan la rampa, Emma no se atreve a hacerlo de pie y la baja sentada, cada uno se busca sus mañas, Hugo la baja gateando, Hosam lo hace saltando, dice que es un canguro.

Algunos niños en el precipicio de la escalera saltan hacia arriba, otros se dejan caer y los más inseguros bajan amarrándose a la pared.

Pasan por encima del rulo arrastrándose, a gatas, pisándolo y saltándolo.

Utilizan los módulos de goma espuma para como si fuesen caballos y se desplazan sentados encima de los módulos. Posteriormente los más atrevidos realizan el circuito con ellos. Se montan dos niñas en mismo caballo e intentan desplazarse, no consiguen avanzar mucho y lo dejan.

Ni el pasadizo de los aros, ni el camino que marqué con cinta adhesiva en el suelo, fueron utilizados.

Se ve claramente como unos niños tienen un mayor dominio del equilibrio que otros y como durante el desarrollo de la sesión han ido cogiendo confianza en los desplazamientos.

Puesta en común

Nos vamos a la clase, nos sentamos en la alfombra y pregunto a qué hemos jugado, esto es lo dicen: “He saltado en los colchones”, “yo he jugado en un caballo”, “y yo en el caballo”, “yo he jugado a los canguros, así saltando”, “yo me tirado por un tobogán así”, “yo he pisado los colchones”,...

Sesión 3: A lanzar pelotas sin parar

Llevada a cabo el jueves 30 de abril, ha faltado un niño: Fernando. Se inicia la sesión a las 9:20 y se concluye a las 10:05 h.

Encuentro inicial

Nos sentamos en la sala de psicomotricidad, algunos niños no cogen pelotas de las que quedaban cerca suya, doy las consignas de juego y a la de tres se van a jugar.

Desarrollo de la actividad

La mayoría se dirige al montón de pelotas que había en el fondo del aula, varios niños eligen la zona de los aros colgados y lanzan pelotas a través de ellos, Sergio se dirige directamente a la canasta y empieza a lanzar pelotas grandes encestandolas con cierta habilidad, Alberto se desplaza a una de las esquinas, se dedica a meter pelotas dentro de un cubo, en esta sesión no participa mucho y apenas realiza ningún tipo de lanzamiento.

En un primer momento a las dianas no les hacen caso, aunque si se dan cuenta de que hay pelotas que “no son suaves”, me indica Javier.

Transcurre la sesión con bastante movimiento en el aula, se da mucho el juego paralelo y podemos ver como realizan lanzamientos con una mano en la zona de los aros y en la canasta lanzamientos con las dos manos hacia arriba y con las dos manos desde arriba hacia abajo.

Tiran las pelotas al mismo tiempo que ellos saltan, e intentan cogerlas mientras bota, lanzan dos pelotas a la vez.

Los aros colgados los cogen, se desplazan para atrás y los sueltan, miran el movimiento de los aros, lo vuelven a coger y siguen lanzándolos.

La instalación de aros para que lanzaran las pelotas rodándolas por el suelo no le dieron esa utilidad, desmontaron los aros, los utilizaron para rodarlos y seguir su trayectoria.

Solo tres niños: Javier, Hosam y Gema, lanzan pelotas a las dianas, establecen normas y turnos para ello. Es una acción que no dura mucho. El resto de niños utiliza las dianas para pegar y despegar las pelotas, Cristina descubre que hay pelotas que se pegan y otras que no.

Pasados unos veinte y cinco minutos, se dedicaban a empujar los contenedores de las pelotas y a realizar juego simbólico con los aros y las plumas, ya no se estaban produciendo lanzamientos y decidí que era el momento de concluir con la actividad.

Puesta en común

En la alfombra de la clase pregunto a qué hemos jugado: “a las pelotas y a la canasta, a tirar las pelotas a la canasta, la tiraba así arriba”, “he jugado a las pelotas, me las llevo a mi casa porque mi mamá no tiene”, “ha echar pelotas por los tubos”, “yo a las pelotas y los aros y he cogido una pluma”, “he jugado al futbol, con el pie así”.

<h3><i>Sesión 4: El paracaídas</i></h3>

Llevada a cabo el lunes 4 de mayo. Han asistido todos los alumnos del aula. Ha tenido una duración de 30 minutos.

Encuentro inicial

Nos sentamos en la sala, ellos ya dicen que van a jugar con el paracaídas y las pelotas, recordamos las normas y a la de tres se empieza la actividad.

Desarrollo de la actividad

Se dirigen a coger las pelotas y echarlas dentro del paracaídas, Javier va indicando a sus compañeros lo que hay que hacer, "vamos a coger muchas", les dice, se van apresurando a echar cuantas más pelotas mejor.

Todos a la vez cogen el paracaídas y empiezan a agitarlo, es curioso como se ha producido la participación simultánea de todo el grupo en la misma actividad. Este juego no les dura más de cinco minutos, el paracaídas es muy grande, aunque lo agitan fuerte las pelotas no saltan y pronto cambian de actividad. Dos niños se ponen a jugar a la pelota uno frente a otro, chutando con el pié, el grupo de los mas mayores se dirige a una esquina de la sala y empieza a jugar a taparse con una sabana de colores que encuentran en una esquina, posteriormente este grupo inicia a meterse pelotas bajo la camiseta, a mirarse en el espejo y a imitarse unos a otros.

Puesta en común

"He jugado a la pelota, le he dado una patada y se ha ido arriba y yo no puedo cogerla", "he jugado a una pelota pequeña con David", "he echado las pelotas lilas al paracaídas", "yo me he puesto tetas así, aquí, como mi mamá",

<h3><i>Sesión 5: Los tres cerditos y el lobo</i></h3>

Llevada a cabo el jueves 7 de mayo. Han faltado dos niños. Hoy antes de empezar la sesión le he contado el cuento de "Los tres cerditos y el lobo"

Encuentro inicial

Nos sentamos y pregunto qué ven, quién hay en el dibujo puesto en la pared, vemos que está el escondite del lobo, las casas de los cerditos y el bosque, recuerdo las consignas y a la de tres nos vamos a jugar.

Desarrollo de la actividad

Todos se van a la casa de ladrillo, un niño se esconde en el bosque detrás de los árboles y les dice a sus amigos que se escondan ellos también.

Exploran el espacio, van de un lado a otro viendo que hay, se llaman entre ellos, entran y salen de las casas, mueven los árboles de sitio.

Un niño empieza a hacer el lobo y va asustando a quien se encuentra en su camino, poco a poco aparecen mas lobos, se esconden detrás de los árboles, un niño dirige y le dice a otros que se escondan en la casa: "corre, corre, que te quiere comer". José Ramón descubre el escondite del lobo y tras salir va de casa en casa asustando a los niños que están dentro de las casas.

Reproducen pequeñas escenas del cuento, les apasiona ser el lobo y asustar. “A la casa corriendo que viene el lobo” dice Gema.

Se meten dentro de una de las casas y llaman a una niña que está haciendo de lobo, “no puedes pasar lobo, está la puerta cerrada”, “lobo, lobo, estamos aquí”

Gema, Fernando y Javier, descubren los rabos de lobos, se los ponen, y van desde el refugio del lobo hasta la casa de ladrillo, luego vuelven corriendo y aullando a esconderse otra vez. David los imita, coge un rabo, se lo pone en el culete, se sienta sobre la olla y luego sale corriendo, simulando haberse quemado el rabo.

“Yo soy el lobo otra vez, ¿vale?, ¿me escondo en el árbol?”, dice Gema, “ponte allí y yo me pongo en este”, le contesta Javier.

Cogen los árboles, y se desplazan con ellos, van dando golpes en el suelo, luego con ellos levantados y los llevan al refugio del lobo donde los esconden.

Al final de la sesión los espacios están desmontado, las casas de los cerditos y el bosque.

Lo interesante en esta sesión es el dialogo que establecen entre ellos, como unos imponen sus propias normas de juego y los otros las aceptan.

Se nota claramente como los mayores si realizan un juego simbólico más fácil de apreciar por la verbalización que hacen, los más pequeños del grupo imitan, juegan

Puesta en común

“He jugado al caballito y al lobo, el lobo se comía a los niños, se escondía en el árbol, el lobo se ha quemado el rabo”, “Yo he entrado a la casa de los cerditos por la puerta”, “Había cuatro casas”, “Yo me he quemado el rabo con el agua, el agua estaba en la olla, me he limpiado el rabo”, “yo he soplado a la casa del cerdito así, muy fuerte”, “he jugado a los árboles, he hecho una procesión, así pom, pom, pom”,

CONCLUSIONES

Con la experiencia llevada a cabo, nos ha resultado muy fácil ver las relaciones y los vínculos que existen entre el grupo, el hecho de que sea un juego no dirigido por el adulto, con el que establecen sus propias normas tanto con los espacios, materiales y compañeros, les permite a ellos manifestar de forma natural sus vivencias, expresando sentimientos y emociones a través del lenguaje corporal.

En el proyecto hemos desarrollado diferentes contenidos motrices y esto no nos ha permitido poder ver la evolución motriz de dichos contenidos en el alumnado. Lo que si hemos podido constatar en la evolución de ese contenido dentro de una misma sesión, como los niños han ido desarrollando la habilidad que se trabajaba cada con mayor destreza, mas soltura y autonomía.

La presentación de materiales nuevos para ellos y que la disposición en el espacio de dichos materiales resulte llamativa, es una fuente de motivación y un empuje hacia el juego creativo.

La parte de verbalización de cada sesión ha perdido importancia, pues los niños no argumentaban las actividades que habían realizado anteriormente, aunque si contestaban a mis preguntas, sobre todo los más mayorcitos, ha resultado una verbalización muy dirigida con bastantes preguntas por mi parte.

La intervención del docente ha sido mínima, solo he intervenido en caso de que hubiese un conflicto y ellos solo no llegasen a un acuerdo, en diversas ocasiones he tenido que recordar que no vale empujar ni molestar a los compañeros, en la sesión 2 y 3 tuve que arreglar la canasta y poner bien los colchones para que no supusiese un peligro.

Todos los objetivos planteados se han trabajado, todos los miembros del grupo han participado activamente y se les veía disfrutar en el desarrollo de las sesiones.

Se ha visto clara la diferencia entre el tipo de juegos que realizaban los niños mayores del grupo y el que realizaban los más pequeños, estos últimos realizaban más juego paralelo, mientras que los mayores tenían más presente el juego simbólico y establecían sus propias reglas de juego.

Después de observar a los niños durante el tiempo de esta propuesta, reafirmamos, que el juego y el placer son la base del aprendizaje.

CONSECUENCIAS E IMPLICACIONES

Creemos que el uso de los ambientes de aprendizajes para la enseñanza de la educación física infantil, es una herramienta metodológica muy válida e interesante de utilizar. La puesta en valor del papel activo del alumno, el nuevo sentido de la práctica del mismo y el nuevo rol de profesor durante las sesiones son argumentos suficientes que invitan a su utilización.

En nuestro proyecto hemos desarrollado diferentes contenidos de educación física: habilidades manipulativas, desplazamientos, relaciones grupales, lanzamientos y transportes. Para próximas intervenciones resultaría interesante centrarse en un solo contenido, ir ampliando la dificultad en cada una de las sesiones, plantear una unidad didáctica sustentada en la metodología en ambientes de aprendizaje, serían algunas de las propuestas de proyectos futuros en esta línea de innovación educativa.

El que la propuesta de creación de ambientes de aprendizaje en educación física en el primer ciclo de educación infantil, haya resultado exitosa con nuestro grupo de alumnos, el que se hayan alcanzado los objetivos propuestos y que el alumnado haya disfrutado enormemente durante las sesiones, ha llevado a algunas compañeras del centro a llevar a la práctica dos de las sesiones planteadas en nuestra propuesta innovadora.

Esto ha propiciado un encuentro de reflexión conjunta alrededor del proyecto, y del trabajo de educación física o psicomotricidad que llevamos adelante en el centro. Ha dado lugar a una nueva visión del ámbito motriz, más innovadora, donde ya no solo vale dirigir la actividad, sino que hay cabida para otras propuestas metodológicas con la que también se alcanzan los objetivos planteados.

Hemos detectado ciertas dificultades para hacer participar al alumnado de la evaluación. El grado de maduración de los participantes, hacia, a veces, difícil el que comprendieran lo que se esperaba de ellos en la autoevaluación llevada a cabo al finalizar las sesiones. Otra posible línea de ampliación del proyecto podría ir en esta dirección, la creación de herramientas específicas de evaluación, o incluso ser motivo de un nuevo proyecto de innovación.

BIBLIOGRAFÍA

ARNÁIZ, P., BOLARÍN, M. (2000). Guía para la observación de los parámetros psicomotores. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, nº 37, pp. 63-85.

BLÁNDEZ, J. (1995). *La utilización del material y del espacio en educación física*. INDE. Barcelona.

BONASTRE, M.; FUSTÉ, S. (2007). *Psicomotricidad y la vida cotidiana (0-3 años)*. Graó. Barcelona.

CARDONA, J. (director) (2000). *Modelos de innovación educativa en la educación física*. UNED. Madrid.

MENDIARA, J.; GIL, P., (2003). *Psicomotricidad: evolución, corrientes y tendencias actuales*. Wanceulen. Sevilla.

MENDIARA, J. (1999). Espacios de acción y Aventura. *Revista Educación Física y deportes. Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya.*, nº 56, pp. 65-70.

VICIANA, J. (2000). Principales tendencias innovadoras en la Educación Física actual. El avance del conocimiento curricular en Educación Física. *Revista digital, Lecturas: E.F. y Deportes*, nº 19, Marzo. www.efdeportes.com/efd19/innova.htm (Febrero 2009)

ANEXOS

ANEXO I: CUADRO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

S-siempre A-a veces N-nunca

	J A V I E R	H O S A M	G E M A	F. C O R B A	J O S É	C R I S T I	P A U L A	P A B L O	S E R G I O	A Y A T	D A V I D	E M M A	F. S E R R A	A L B E R T	H U G O
Usa movimientos agresivos	A	S	A	A	A	A	N	N	N	N	N	N	A	S	A
Coordina movimientos	S	S	S	S	S	S	S	A	S	S	S	A	S	S	S
Transporta objetos:	A	A	A	A	A	A	A	A	A	S	A	A	A	A	A
Arrastrándolos															
Empujándolos	A	A	A	A	A	A	A	A	A	S	A	A	A	A	A
En peso	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Formas de desplazarse:															
Corre	S	S	S	S	S	S	S	A	S	S	S	S	S		S
Tropa	S	S	A	S	S	S	S	N	S	S	S	A	S		S
Rebasa obstáculos	S	S	S	S	S	A	S	A	S	A	S	S	S		S
Salta	S	S	S	S	S	S	A	N	S	A	S	A	S		S
Lanzamientos:															
Con las dos manos a la vez	S	S	S		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Hacia arriba	S	S	S		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Hacia abajo	S	S	A		S	A	S	A	S	S	S	A	S	S	S
Con una sola mano, de manera lateral	S	S	A		S	A	S	S	A	S	S	A	S	S	S
Juega solo	N	N	N	N	N	N	N	S	A	A	A	A	A	N	N
Tiene iniciativa propia	S	S	A	S	N	N	A	N	N	N	N	N	A	S	A
Acepta el juego de los otros	S	A	S	S	A	A	S	A	S	S	S	A	A	A	S
Imita a sus iguales	A	A	A	A	A	S	A	A	A	S	S	A	A	A	S
Tiene preferencia por compañeros	S	S	S	S	N	A	S	N	N	N	A	N	A	S	A
Crea conflictos (empuja, quita objetos..)	N	A	A	A	N	N	N	N	N	N	N	N	N	A	N
Pide ayuda para resolver conflictos	A	A	A	A	A	S	A	A	S	S	S	S	A	A	S
Se mueve por toda la sala	S	S	S	S	S	S	S	S	A	S	S	S	S	A	S
Está cerca de la educadora	N	N	N	N	N	N	N	N	N	A	N	A	N	N	N
Crea nuevos espacios de juego	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Se muestra contento al desarrollarla	S	S	S	S	S	S	S	S	A	S	S	S	S	A	S

ANEXO II: CUADRO EVALUACIÓN DEL DOCENTE:

INTERVENCIÓN DEL DOCENTE EN LA FASE DE DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SESIONES	Nº de veces	Causa de la intervención	¿En qué consistió la intervención?
Sesión 1	2	<ul style="list-style-type: none"> - Vi un peligro cuando andaban sobre los tubos - A mitad de la sesión no llegan a los rollos de papel y no tienen nada para subirse y alcanzar a ellos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les dije que así se podían hacer daño y que esa actividad no valía - Sin decir nada me dirijo a los rollos de papel colgados y los desenrollo un poco para que lleguen.
Sesión 2	3	<ul style="list-style-type: none"> - Se desmonta una parte del circuito y puede ser peligroso. - Un niño está siendo demasiado bruto. - Un niño se cae, no se hace nada, pero se pone a llorar y ningún amigo le hace caso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sin hablar me dirijo a los colchones que se han desmontado y los arreglo. - Desde donde estoy le repito en varias ocasiones que debe recordar las normas del principio, hay que cuidar de los amigos. - Llamo al niño para que venga hacia mi y le doy un poquito de mimo.
Sesión 3	2	<ul style="list-style-type: none"> - La canasta se ha caído y ellos a pesar de intentarlo no pueden ponerla bien. - Varios niños me dan las quejas de que Alberto les está molestando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sin decir nada, me dirijo a la canasta y aprovecho para colgarla un poco mas alta de lo que estaba. - Llamo a dicho niño y le recuerdo que no vale molestar a los amigos.
Sesión 4	0		
Sesión 5	1	<ul style="list-style-type: none"> - Una niña muy participativa se queda a mi lado 	<ul style="list-style-type: none"> - La invito a que vaya a jugar con sus amigos