

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

DOCUMENTO DE TRABAJO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y ESTILOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN FÍSICA

Autor: Gilberto Olmedo Chávez
17/06/2020

Las estrategias didácticas son acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EDUCACIÓN FÍSICA

"Son recursos pedagógicos que el docente dispone para buscar mediante ellos el logro de los diferentes propósitos educativos (aprendizajes esperados) de la educación física". Son las diferentes actividades que debemos de crear para encadenar y articular una unidad didáctica

La coordinación de área F028 parte de esta premisa con el fin de establecer las estrategias adecuadas para que a través de ellas sean alcanzados los aprendizajes esperados en los niveles de preescolar y primaria de las escuelas asignadas.

Su conocimiento permite al personal asegurar que los procedimientos elegidos para alcanzar las metas establecidas en las unidades didácticas que se abordan durante un periodo escolar son los idóneos de acuerdo al contexto escolar donde se desenvuelven.

El propósito de este documento es dar a conocer al docente de educación física alternativas de trabajo que aseguren el éxito educativo en las sesiones de educación física en los niveles antes mencionados.

Cada una de ellas esta descrita y ejemplificada con el fin de que el docente tenga una visión clara y precisa de lo que quiere conseguir y los medios que le servirán como instrumento de apoyo para no perderse en el transcurso de la unidad.

Sabemos que estas estrategias ya se han abordado en documentos anteriores y de hecho es una recopilación de algunos de ellos, no pretendemos adjudicarnos su creación sino como ya se dijo pretendemos dar a conocer como la coordinación de área F028 se ha apropiado de ellas para conseguir mejores resultados en el logro de los aprendizajes esperados.

Cada estrategia representa una gran oportunidad para encausar el aprendizaje de nuestros alumnos, una vía que nos permite alcanzar resultados sorprendentes ante la gran diversidad de cada uno de ellos, sus características, niveles, ritmos y canales de aprendizaje, al final son las estrategias quienes nos indican si los alumnos responden de manera satisfactoria a los conocimientos y si estos fueron adquiridos de manera adecuada.

Si bien existen muchas estrategias didácticas nos concentramos en aquellas que el personal de la coordinación de área le han sido adecuadas para tratar los contenidos programáticos establecidos en el programa de aprendizajes clave 2017.

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

N.P.	ESTRATEGÍA	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
1	ACANTONAMIENTOS	Se denomina así a aquellas salidas que realizan los alumnos donde llevan a cabo actividades desde una perspectiva pedagógica que permite obtener valores y vivir experiencias formativas, novedosas, agradables o gratificantes. al término de éstas deben pasar la noche o dormir en un lugar fuera de la vivienda habitual, pero que se le realizan dentro de una propiedad cercana que cuenta con un lugar apropiado para dormir.	Se puede realizar dentro de la institución educativa con apoyo de padres de familia, maestras y dirigido por el promotor de educación física.
2	ACTIVIDADES ACUATICAS	Son aquellas tareas de carácter lúdico que se realizan en el medio acuático (dentro o cerca del agua) con material o sin él, y de diversas formas, mediante acciones motrices creativas y espontáneas con la finalidad de obtener bienestar, placer o diversión, integración, convivencia grupal y crearle al alumno confianza y seguridad en si mismo.	Se colocan 6 tinas de agua en distintos puntos del patio, los niños tendrán una esponja en su mano y caminando por el espacio pasaran a las tinas que tienen agua y las meterán para mojarlas, cuando escuchen a bañar a sus compañeros deberán de exprimirle la esponja al compañero que encuentren.
3	CANTOS	Serie de sonidos modulados de modo armonioso o rítmico por la voz humana; arte o técnica de cantar. mejora la memoria, lenguaje, imaginación, interacción con sus compañeros, el esquema corporal y promueve valores.	El cien pies, aceite de iguana, panchito, viajar en tren, etc.
4	CIRCUITO DE ACCIÓN MOTRIZ	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 puede diversificarse de acuerdo a los alumnos, sus capacidades, recursos materiales, tamaño del patio o salón, la finalidad de las actividades o su complejidad, así como por la forma de trabajo individual, en parejas o equipos.	Se colocan 4 o más estaciones en el patio para trabajar el circuito de locomoción. Estación 1.- gatear sobre colchonetas Estación 2.- saltar con pies juntos entrando a los aros. Estación 3.- pasar los conos en zigzag a velocidad. Estación 4.- lanzar pelotas para derribar bastones
5	CUENTO MOTOR	Actividades que pone en marcha la expresión como medio para representar ideas o situaciones, se basa en que los alumnos son los protagonistas de una historia y realizan las acciones que se van describiendo. contribuye al desarrollo de la creatividad, la imaginación, el respeto, la cooperación y la aplicación de estrategias para afrontar las situaciones que se presentan mediante las experiencias cognitivas y motrices de los alumnos, así como de sus habilidades sociales.	Hoy voy a cazar un león

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

6	FORMAS JUGADAS	Son problemas ideomotoros en los que el alumno resuelve a través de propuestas (movimientos) sencillas a partir del ensayo y error de patrones básicos de movimiento. el docente indica que hacer más no como hacerlo propiciando el intercambio de ideas entre educandos para dar solución de manera colectiva o individual, orientadas a ¿quién es capaz de?	Saltando con un pie los alumnos tocaran el segmento corporal que se les indique de los compañeros.
7	GYMKHANA	Su origen proviene de la india y significa "fiesta al aire libre". es una serie de juegos que involucran fundamentalmente habilidades motrices, se pueden ordenar a manera de estaciones o como circuitos, sin embargo, cada uno de ellos exigirá a los participantes el cumplimiento de una tarea. de acuerdo a la organización, las estaciones, los grupos podrán participar de forma simultánea o con intervalos de tiempo.	Competitivos deportivos De habilidades motrices Retos y desafíos
8	JUEGO DIRIGIDO	Son los juegos que se refiere a cuando se realizan previa organización. el profesor es quien proyecta, programa y realiza con los niños, el juego, él participa como guía y control del orden y de las reglas, estimula y de los resultados. tomando en cuenta el ambiente que los rodea, el material disponible y las destrezas de quien lo realiza.	Lucha entre serios Colocados en dos filas, una frente a otra, el objetivo de este juego es lograr que el jugador contrario se eche a reír antes. Para ello sólo podrán hacer muecas, todas las que deseen. Guiñar un ojo, sacar la lengua, meterse el dedo en la nariz, intentar deformarse los párpados... Gana el equipo que más aguante sin reír. ¡Verás qué caras y qué carcajadas! Después podéis ponerles a prueba contando chistes y que los otros jugadores tengan que aguantar sin reírse.
9	JUEGO ESPONTANEO	Aquel que surge por iniciativa propia del niño, es decir, no hay adultos que influyan en la decisión del niño.	Se coloca material en todo el patio y se le da la indicación al niño que podrá jugar con el material que encuentre dándole la libertad de utilizarlo como el considere oportuno.
10	JUEGO MOTOR	Juego que produce en el alumno una movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora.	Blancos y negros
11	JUEGO AUTÓCTONO	Aquellos que provienen de las culturas antiguas y que en ninguna otra parte del mundo existen, pues son auténticos y cuya conservación actual se debe a una exigencia histórica.	El olote volador

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

12	JUEGOS COOPERATIVOS	Actividad en la que la gente juega con, y no contra los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otras personas. esta característica favorece en los participantes el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes de empatía, cooperación, solidaridad y diálogo.	El globo Los jugadores lanzarán un globo inflado al aire. El globo no puede tocar el suelo, así que hay que ir dándole toques entre todos, evitando así que se caiga.
13	JUEGOS DE PERSECUCIÓN	Son aquellos que pertenecen a la categoría del tipo de motricidad comprometida, juegos de correr, juegos de arrojar y recibir, juegos de saltar.	Juego de los encantados
14	JUEGOS TRADICIONALES	Juegos típicos de un país o una región que se transmiten de generación en generación.	Balero Yo yo Cebollitas
15	JUEGOS MODIFICADOS	Actividades donde se reducen las técnicas, favorecen la formación de grupos mixtos y la participación equitativa, se utiliza material accesible, se modifican las reglas sobre la marcha y se crean nuevos juegos.	Fútbol ciego Primero se debe dividir a los concursantes en dos equipos, cada uno conformado de 8 o 12 personas. Este juego se realiza en parejas; un individuo debe cubrirse los ojos con un pedazo de tela y debe tomarse de la mano con su compañero. La idea del juego es participar en un partido de fútbol, solo que el balón está hecho de trapo. Los goles que se metan solo podrán ser contados por un jugador que tenga los ojos vendados.
16	JUEGOS PARADÓJICOS	Es aquel en el que el participante puede intervenir como compañero y al mismo tiempo como adversario. Los jugadores deciden en qué momento cooperar u oponerse. A diferencia de los juegos ordinarios, carecen de una dinámica estructurada y fija a lo largo de su duración, reemplazándola por una red de interacciones motrices mediante la cual los participantes se interrelacionan conforme a su antojo. Así, quien hasta hace poco era nuestro aliado puede dejar de serlo, o puede serlo de manera simultánea a nuestro oponente.	Aros y esquinas. Se ubican cuatro aros plásticos haciendo un cuadrado en el suelo, separados entre sí por dos o más metros. En cada uno se ubicará un jugador, mientras que otro irá en el medio, sin aro. A la señal, cada jugador deberá intentar cambiarse a otro aro de su escogencia, de modo que uno permanezca de nuevo por fuera y, lógicamente, ocupa ahora la posición del centro. Esto se repetirá sucesivamente, cada vez más aprisa, y ningún jugador podrá permanecer en el mismo aro.
17	PLAZA DE LOS DESAFIOS	Es una mezcla o combinación de juegos o actividades de distinta naturaleza donde los alumnos participan en una serie de retos	Se integra por una serie de juegos y retos creados por el profesor donde ponen a prueba

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

		motrices, en los que ponen a prueba sus conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas, favoreciendo el desarrollo de estrategias y el trabajo en equipo, con la intención de alcanzar una meta establecida.	capacidades habilidades y destrezas.
18	RALLY	Consiste en realizar un recorrido superando retos y/o descifrando pistas de carácter cognitivo, psicomotriz y afectivo – social. se puede realizar para generar un ambiente de aprendizaje activo y colaboración; es adecuada para desarrollar capacidades socio – motrices a través del trabajo en equipo, la cooperación y la comunicación.	Puede ser: Temático para apoyar contenidos de otras asignaturas. Deportivo De locomoción Recreativo etc.
19	RONDA	Serie de sonidos modulados de modo armonioso o rítmico por la voz humana; arte o técnica de cantar. mejora la memoria, lenguaje, imaginación (cognitivas), cantar con movimientos rítmicos, creativos y coordinados (motrices), interacción con sus compañeros, el esquema corporal (afectivas), reconoce los contextos donde vive o puede vivir (sociales) y promueve valores (axiológicas).	Doña Blanca A pares y nones
20	DEPORTE EDUCATIVO	Actividad física, individual o de conjunto, cuya reglamentación, instalaciones y equipo son adaptados a las características de niños en edad escolar, de carácter formativo, favorecedor de aprendizajes psicomotrices, afectivos, cognitivos y sociales. Su enseñanza configura la formación de la persona a través de conductas motrices donde lo importante es que todos los alumnos mejoren y participen en las actividades.	"Quita balones" (conducción-driblin) Se divide al grupo en dos equipos, a uno de ellos se les deberá dar un balón a cada uno de sus integrantes. A la señal el alumno con balón se desplaza botándolo, a la siguiente señal los alumnos que no tiene balón deberán ir a quitar el balón.
21	DEPORTE ESCOLAR	Todas las actividades físico deportivas en contacto con la habilidad específica de un deporte en cualquier contexto (académico, federativo, etc.), realizadas con finalidades educativas respetando las característica psicológicas y pedagógicas para el desarrollo global de los alumnos.	Carrera de relevos (Atletismo)
22	INICIACIÓN DEPORTIVA	Actividades que favorecen la progresión de la competencia motriz a través de prácticas variables, en las que se considere el uso de implementos de diversas características, la modificación de reglas de un deporte y el ajuste del espacio y tiempo, con la intención de promover la participación de todos los alumnos.	FÚTBOL CON PAREJAS Objetivo: Predeportivo. Fundamentos técnicos del fútbol y desarrollo de la cooperación. Nº de participantes: 2 Equipos. Material: Un balón y 4 conos. Organización: los integrantes de cada equipo se colocan por parejas y durante el partido deben ir de la mano. Desarrollo: Si una pareja se

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

			suelta, comete una falta, sacando la falta el equipo contrario.
23	PASEOS	Recorrido de corta duración hecha a pie para aprender aspectos culturales y de la naturaleza para recrearse o como forma de esparcimiento y diversión	Caminatas al aire libre Caminatas campiranas
24	TORNEOS	Nombre que reciben ciertas competiciones a nivel individual o de conjunto. Confrontación entre dos o mas personas del mismo o diferente género. Se realiza en una justa deportiva, recreativa, escolar etc. Estimula la participación colectiva, desarrolla los valores de solidaridad, cooperación, tolerancia y respeto, además desarrolla el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y fortalece la edificación de la competencia motriz	Torneos deportivos escolares Participación en juegos deportivos
25	CAMPAMENTO	Es un programa didáctico de la educación no formal, diseñado para el uso inteligente del tiempo libre, responde a intereses temáticos diversos según el ámbito cultural y el contexto socio económico en el cual se gesta. Su diseño supone no solo un proceso de planificación didáctica, sino también un proceso de administración educativa no formal, con sus fases de organización, ejecución y evaluación del personal involucrado, el presupuesto, objetivos, metodologías, contenidos, actividades, recursos y espacios físicos (elaboración propia).	Campamentos temáticos

2020. “Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense”.

ESTILOS DE ENSEÑANZA

Los estilos de enseñanza en la educación física están considerados como un conjunto de orientaciones y actitudes, que describe las preferencias de los docentes para enseñar y son un tema de gran importancia en la pedagogía de la actividad física y deporte, ya que constituyen una herramienta para lograr en el alumno un aprendizaje significativo y también para lograr los aprendizajes esperados en la sesión de educación física.

La coordinación de área de educación física F028 consideró necesario diseñar un material que provea de una visión general acerca de los diferentes estilos de enseñanza, dado que en muchas ocasiones este concepto es confundido con la estrategia, método y la técnica.

Este trabajo cuenta con la información básica sobre los estilos de enseñanza y sus respectivas definiciones todos con el enfoque centrado en la enseñanza y el aprendizaje, se pretende que sea de utilidad para los docentes de educación física, para que así mismo desarrollen una mayor autonomía en el trabajo docente, además de estimular en ellos la investigación y la reflexión.

Un estilo de enseñanza “es el modo o forma que adoptan las relaciones entre los elementos personales del proceso didáctico y que se manifiestan precisamente en el diseño instructivo y a través de la presentación por el profesor de materia, en la forma de corregir (interacción didáctica de tipo técnico), así como en la forma peculiar que tiene cada profesor de organizar la clase y relacionarse con los alumnos (interacciones de socio-afectivas y organización-control de la clase)” (delgado, 1991b.)

Los estilos de enseñanza no se dan de forma pura en su aplicación real, por lo que se tiende a agrupar los estilos de enseñanza en categorías más amplias con características comunes. nosotros nos vamos a basar por este motivo en la clasificación de Sicilia Camacho Álvaro (2002).

Estilos tradicionales: son aquellos que se caracterizan por el máximo control del profesor sobre las decisiones que afectan al proceso de enseñanza aprendizaje.

Estilos individualizadores: son aquellos que se caracterizan por atender fundamentalmente las diferencias respecto a capacidades, ritmos de aprendizaje, intereses.

Estilos participativos: son aquellos cuyo objetivo fundamental es que el alumno se involucre en el proceso de aprendizaje, buscando que observen a sus compañeros, les proporcionen feedback, los tutelen de alguna manera.

Estilos socializadores: es importante señalar que no existen estilos de enseñanza socializadores sino técnicas de socialización, cuya principal aplicación se centra en objetivos sociales y en los contenidos conceptuales y actitudinales. algunas técnicas son: juego de roles, torbellino de ideas, etc.

Estilos cognoscitivos: son aquellos que intentan estimular un aprendizaje activo y significativo a través de la indagación y la experimentación motriz, lo que traslada la toma de decisiones al alumno.

Estilos creativos: en esta categoría se recogen los estilos que dejan libertad para la creación motriz. el profesor propondrá temas generales que orientarán globalmente el trabajo y el alumnado plantea los problemas a resolver

<https://books.google.co.cr/books?id=ryyudfi7pwqc&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false>

2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

TABLA DE ESTILOS DE ENSEÑANZA

N.P.	ESTILO DE ENSEÑANZA	DEFINICIÓN
1	MANDO DIRECTO (ESTILO DE ENSEÑANZA TRADICIONAL)	Fundamentado en el orden y estilo de la gimnasia tradicional. el maestro determina la actividad a realizar, con unas normas que fijan la calidad/exactitud del ejercicio (modelo), manteniendo una organización fija y teniendo el profesor una posición externa.
2	MODIFICACIÓN MANDO DIRECTO (ESTILO DE ENSEÑANZA TRADICIONAL)	Ejecución de la tarea al ritmo más apropiado a sus características, ubicación menos rígida y comunicación más directa con el docente.
3	ASIGNACIÓN DE TAREAS (ESTILO DE ENSEÑANZA TRADICIONAL)	Después de la explicación y/o demostración de la tarea se produce una dispersión de los alumnos que comienzan a trabajar a su propio ritmo. el alumno se hace más responsable de su actuación y puede adaptar la tarea a sus posibilidades. el profesor se ve liberado de dirigir la acción y puede utilizar más tiempo en retroalimentaciones.
4	TRABAJO POR GRUPOS DE NIVEL (ESTILOS DE ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADORES)	Se parte de un diagnóstico previo. establezco cuantos niveles desee, formando un grupo para cada nivel. se tratará el mismo contenido, pero en diferentes escalones, siendo la información inicial diferente en cada grupo.
5	TRABAJO POR GRUPOS DE INTERESES: (ESTILOS DE ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADORES)	Similar a la anterior, pero esta vez los grupos se dividirán en función de sus gustos, debiendo nosotros de dar a elegir entre contenidos que consigan el objetivo que pretendemos.
6	ENSEÑANZA MODULAR: (ESTILOS DE ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADORES)	Igual que la individualización por intereses, pero será necesario que haya dos profesores, cada uno dirigirá a un grupo.
7	PROGRAMAS INDIVIDUALES (ESTILOS DE ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADORES)	El alumno va con libertad para seleccionar el lugar donde realizará las tareas programadas (la cual vendrá descrita en una hoja de tareas, con gráfico). el alumno deberá leer, realizar y anotar en su ficha.
8	ENSEÑANZA PROGRAMADA (ESTILOS DE ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADORES)	Se utiliza para aspectos teóricos, con la ayuda de la informática y se basa en la comprobación inmediata de las respuestas dadas.
9	ENSEÑANZA RECÍPROCA (ESTILOS DE ENSEÑANZA PARTICIPATIVOS)	Alumnos por parejas, uno será el ejecutante y el otro el observador (luego cambiar). el observador tendrá una hoja de observación para anotar si están presentes o no en las ejecuciones los puntos clave que destacará el profesor. el conocimiento de resultados se lo dará el observador al ejecutante, mientras el profesor sólo se comunicará con el observador.
10	GRUPOS REDUCIDOS (ESTILOS DE ENSEÑANZA PARTICIPATIVOS)	Igual que el anterior, pero los grupos los forman mayor número de alumnos, de cuatro a seis, que asumirán diferentes roles: ejecutante, ayudante, observador
11	MICROENSEÑANZA (ESTILOS DE ENSEÑANZA PARTICIPATIVOS)	Una serie de alumnos asumirá el rol de alumnos/as maestros/as. después de una información a modo de introducción del maestro, es el alumno quien dará toda la información a los compañeros, pudiendo comunicarse el maestro sólo con los alumnos/as maestros/as.