

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE) MATERIAL DE APORTACIÓN

DOCUMENTO RELATORIA, UNA EXPERIENCIA EN PREESCOLAR

TÍTULO ¿SIN MOVIMIENTO, SIN CREATIVIDAD Y SIN DIVERSIÓN, EXISTE LA EDUCACIÓN FÍSICA?

AUTOR(A): L.E.F. MARÍA RUTH GUTIÉRREZ CAÑAS

La Educación Física es una actividad lúdica en la que está involucrado el movimiento, la imaginación y los hábitos, así como los valores que nos componen e identifican como personas dentro de la sociedad.

Por lo cual la educación física en el nivel preescolar resulta fundamental, ya que es de suma importancia llevar a cabo el primer acercamiento al movimiento intencionado, en el cual el niño conoce su cuerpo y reconoce que puede realizar movimientos básicos como reptar, gatear, correr, de acuerdo a sus características y posibilidades, con ayuda de su imaginación adoptándolos como un estilo de vida para que sea capaz de resolver situaciones que se le presenten en su día a día.

Como lo menciona el actual plan y programas de estudio para la educación integral en educación preescolar y las orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación que a la letra dice:

“La Educación Física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas, niños y adolescentes al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad. Para lograrlo, motiva la realización de diversas acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo, a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, como la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras.

Los propósitos de la Educación Física en el nivel preescolar son los siguientes:

- 1. Identificar y ejecutar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad en diversas situaciones, juegos y actividades para favorecer su confianza.*
- 2. Explorar y reconocer sus posibilidades motrices, de expresión y relación con los otros para fortalecer el conocimiento de sí.*
- 3. Ordenar y distinguir diferentes respuestas motrices ante retos y situaciones, individuales y colectivas, que implican imaginación y creatividad.*
- 4. Realizar actividad física para favorecer estilos de vida activos y saludables.*

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)
MATERIAL DE APORTACIÓN**

5. Desarrollar actitudes que les permitan una mejor convivencia y la toma de acuerdos en el juego, la escuela y su vida diaria.” (Aprendizajes Clave para la educación integral Educación preescolar Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas sugerencias de evaluación, 2018, página 329-330).

Durante los 7 años de servicio como Promotora de Educación Física (en el Estado de México tenemos esa categoría los Licenciados en Educación Física) en el nivel preescolar y de acuerdo con la experiencia adquirida en campo, reafirmo que el juego es una herramienta muy importante para el logro de un aprendizaje significativo para los y las niñas, además de que mi participación como docente es fundamental en el desarrollo de las actividades, ya que desempeño el rol de ejemplo, facilitadora y guía durante el proceso enseñanza- aprendizaje ya que baso mi práctica docente en planeaciones acordes a las características y necesidades de mis alumnos y alumnas, considerando la implementación de actividades innovadoras, materiales llamativos y haciendo uso de las diferentes estrategias para lograr que el niño se involucre en las actividades y su aprendizaje sea placentero, sin perder de vista los procesos metodológicos y de evaluación.

La experiencia docente es enriquecedora y juega un papel fundamental, ya que me permite percibir que los alumnos y alumnas tienen una gran necesidad de movimiento para usar y controlar su cuerpo para darle sentido a sus acciones, por lo que resulta indispensable reinventar actividades y me di a la tarea de proponer clases dinámicas, juegos divertidos con diferentes actividades, con la utilización de materiales coloridos para captar su atención.

Una propuesta de trabajo que me funcionó fue el haber participado en un intercambio de experiencias docentes de área en educación preescolar donde presente una sesión de clase dirigida a alumnos que no conocía con características de inédita; de acuerdo a lo antes mencionado lleve a cabo una planeación considerando las características físicas de los niños de 5 años y aún sin conocer a los alumnos para los que era mi clase, centre mis ideas en el uso de mucho movimiento, con materiales nuevos, coloridos y basándome en el juego que yo denomine “Los cavernícolas” el cual consistió en un principio en presentar un gráfico grande en donde ellos pudieran conocer a estos personajes y así pudieran comenzar a imaginar y adoptar el rol que les tocaba en dicho juego, al momento de presentar el material el cual fue un zacate para bañarse ellos se quedaron muy asombrados, ya que desconocían que ese material sería de utilidad para un juego o actividad física, procedí a mostrar el siguiente gráfico que fue un “garrote”, el cual fue para los cavernícolas una herramienta que les permitía cazar; revelado el gráfico en mención una vez explicado para que serviría dicho material, permití que los alumnos y alumnas lo manipularan y se percataran que no era algo

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE) MATERIAL DE APORTACIÓN

que pudiera lastimarlos, que produjera algún dolor o daño al momento de utilizarlos como garrotes para que se sintieran más seguros. Cabe mencionar que también se utilizaron casacas de diferentes colores para que se pudieran diferenciar los niños y niñas que desempeñarían el rol de cavernícolas con el resto de los alumnos y alumnas y así pudieran escapar de ellos porque con su “garrote” perseguirían a sus compañeros por todo el patio para tratar de tocarles las partes del cuerpo que su servidora les iba mencionando o ellos iban proponiendo. Pero ¿Qué rol jugarían los alumnos que no serían cavernícolas? Ellos se convertirían en dinosaurios que irían corriendo por todo el patio evitando que los cavernícolas pudieran cazarlos; cuando pudieron dominar la primera indicación era el momento de complicarles la actividad.

Ejemplo: En el momento que les pregunté que si quería que los cavernícolas tocaran con su garrote la espalda de los dinosaurios como le harían para esconderla y no pudieran tocarla, los alumnos respondieron que acostarse y colocar la espalda en el piso y así no podrían los cavernícolas cazarlos y en cuanto se fueran podían seguir corriendo; y al mismo tiempo mientras permanecían escondiendo las partes del cuerpo podían recuperarse de estar corriendo y así como ese ejemplo hincados escondían las piernas, sentados en el piso escondían las pompas entre otras.

Al tiempo que se desarrollaba la actividad me percaté de que algunos niños y niñas realmente disfrutaba la actividad, pero también habían niños que se enojaban porque los tocaban con el “garrote” por lo que decidí parar la actividad un momento y hacerles saber a los y las niñas que no era correcto enojarse si los tocaban, haciéndoles hincapié en que deben ser tolerantes y no disgustarse.

Después de llevar a cabo la actividad en repetidas ocasiones y cambiando el rol de los cavernícolas entre todos los niños y niñas y cuando los alumnos estaban más interesados en el juego decidí darlo por terminado para que ellos se quedaran con la sensación de querer seguir jugando y les resultara más placentero y con ello se buscaba también que no llegara a ser aburrido o repetitivo y se consiguió. Posteriormente los senté en un círculo y utilicé las cestas con colores del semáforo y les di unos círculos a cada integrante del grupo de niños, los cuales contenían carita feliz, triste y enojada y ellos de alguna manera se autoevaluaron y expresaron como se sintieron ante la actividad colocándola en el espacio verde (feliz), amarillo (triste), rojo (enojado) respectivamente; al mismo tiempo pude realizar la coevaluación y heteroevaluación e hice la preguntas como ¿Creen que mi compañero (decía el nombre de los niños porque ellos llevaban una cinta con su nombre ya que como anteriormente mencioné no los conocía) pudo respetar a sus compañeros?, ¿Creen que utilizó de manera correcta el

ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE) MATERIAL DE APORTACIÓN

material y no golpeo compañeros? ¿Mi compañero se enojó porque lo cazaron con el garrote? Y todo el grupo iba contestando lo que percibieron de sus compañeros en el juego a lo que yo colocaba la carita feliz, triste o enojada conforme ellos me decían en el semáforo.

Puedo rescatar de esta actividad que aun sin conocer físicamente a los alumnos a los cuales se ejecutó la misma, identifiqué las necesidades de las niñas y niños de preescolar, las cuales son muy similares entre sí, por lo que concluyo considerando que mi actividad fue un caso de éxito y de gran impacto para ellos, también me permito resaltar que es una excelente propuesta por parte de la coordinación llevar a cabo este tipo de actividades, ya que te que permiten fortalecer áreas de manera profesional y desarrollar habilidades en lo personal.



**INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS
“SESIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA
“PROPUESTA POR LA COORDINACIÓN
F029.**



MOSTRAR GRÁFICOS Y EXPLICAR BREVEMENTE EL JUEGO A REALIZAR.

Página

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)
MATERIAL DE APORTACIÓN**



CAVERNÍCOLAS Y DINOSARURIOS ESCONDIENDO LAS PARTES DE SU CUERPO EN EL PISO.



DETENER LA ACTIVIDAD Y HACERLES HINCAPIÉ QUE NO DEBEN ENOJARSE SI LOS “CAZAN”.

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)
MATERIAL DE APORTACIÓN**



JUEGO LOS CAVERNÍCOLAS Y SE PUEDE OBSERVAR EL MATERIAL UTILIZADO (ZACATE).



EVALUACIÓN AL TÉRMINO DE LA ACTIVIDAD(AUTOEVALUACIÓN, COEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN).

**ACERVO DIGITAL EDUCATIVO (ADE)
MATERIAL DE APORTACIÓN**



CESTA CON LAS CARITAS PARA EVALUARSE AL TÉRMINO DE LA ACTIVIDAD REALIZADA.

