



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **PROPUESTA PRÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE MEDIANTE UNA METODOLOGIA BASADA EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE**

**Andrés Rosa Guillamón**

Maestro de Educación Física del C.B.M. Micaela Sanz Verde de Archena (Murcia)  
Email: [andres.rosa@um.es](mailto:andres.rosa@um.es)

**Eliseo García Cantó**

Maestro de E.F. del C.P. Nuestra Señora de Fátima de Molina de Segura (Murcia)  
Profesor doctor asociado de la Universidad de Murcia (España)  
Email: [eliseo.garcia@um.es](mailto:eliseo.garcia@um.es)

**Juan José Pérez Soto**

Profesor doctor asociado de la Universidad de Murcia  
Email: [jupeso@hotmail.com](mailto:jupeso@hotmail.com)

### **RESUMEN**

La Educación Primaria debe garantizar una formación que contribuya al desarrollo pleno de la personalidad del alumnado. El área de Educación Física debe tener como finalidad principal el desarrollo de la competencia motriz y que esta se convierta en el medio para la adquisición de las competencias clave que contribuyan a la adopción de un estilo de vida saludable, autónoma y responsable. Una de las metodologías más interesantes e innovadoras para favorecer el desarrollo de la coordinación motriz global y de las competencias clave son los ambientes de aprendizaje. Se definen como una alternativa metodológica en la que el docente organiza el tiempo, el material y el espacio de práctica física estimulando que el escolar participe libre y espontáneamente de manera que pueda construir su propio aprendizaje y desarrollar su pensamiento creativo y divergente. Para que una propuesta práctica contribuya al desarrollo de las competencias clave debe ser participativa, útil, motivadora y activa. En el caso de los ambientes de aprendizaje, estas premisas se podrían cumplir convirtiéndose, por tanto, en una tarea competencial. La experiencia didáctica que se describe en este trabajo se realizó en un colegio público de la Región de Murcia.

**PALABRAS CLAVE:** Competencias clave; tarea competencial; ambientes de aprendizaje; Educación Física

## 1. INTRODUCCIÓN.

En la Ley Orgánica n.º 8/2013 de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013) se establece que la finalidad de la Educación Primaria es garantizar una formación que contribuya al desarrollo pleno de la personalidad del alumnado mediante la adquisición de las siete competencias clave. En el Real Decreto n.º 126 por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (Real Decreto 126/2014) se definen las competencias clave como las capacidades para desarrollar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con la finalidad de desarrollar adecuadamente las actividades y resolver de manera eficaz situaciones complejas.

En este contexto de formación integral y en base al principio pedagógico del enfoque globalizador de contenidos, el Real Decreto 126/2014 plantea que el área de Educación Física (EF) debe tener como finalidad principal el desarrollo de la competencia motriz y que esta se convierta en el medio para la adquisición de las competencias clave que contribuyan a la adopción de un estilo de vida saludable, autónomo y responsable.

Como dinamizador del área de EF en la comunidad educativa (Ahrabi-Fard & Matvienko, 2005) la función del docente es fundamental pues debe ser capaz de diseñar situaciones de aprendizaje constructivas que posibiliten el desarrollo de la competencia motriz y de las competencias clave atendiendo a su vez a la coeducación y a la atención a la diversidad del alumnado (Arnaiz, 2012).

Se ha descrito a la competencia motriz como la capacidad para realizar tareas específicas tales como correr, saltar, atrapar, lanzar...así como resolver situaciones de juego recreativo o deportivo que impliquen moverse con coordinación, siendo en consecuencia la coordinación motriz global uno de los componentes más importantes de la competencia motriz (Ruiz, 2014; Ruiz-Pérez, Rioja-Collado, Graupera-Sanz, Palomo-Nieto & García-Coll, 2015). La mejora de la competencia motriz en los escolares es de gran relevancia ya que favorece que puedan desenvolverse mejor en relación con sus iguales y con el entorno en el que se desarrollan (Ruiz, Mata & Moreno, 2007).

Uno de las metodologías más interesantes e innovadoras para favorecer el desarrollo de la coordinación motriz global y de las competencias clave son los ambientes de aprendizaje (Barrachina y cols., 2016).

En base a lo planteado por Blández (1995, 2000), los ambientes de aprendizaje se pueden definir como una alternativa metodológica en la que el docente organiza el tiempo, el material y el espacio de práctica física estimulando que el escolar participe libre y espontáneamente de manera que pueda construir su propio aprendizaje y desarrollar su pensamiento creativo y divergente (ver figura 1).

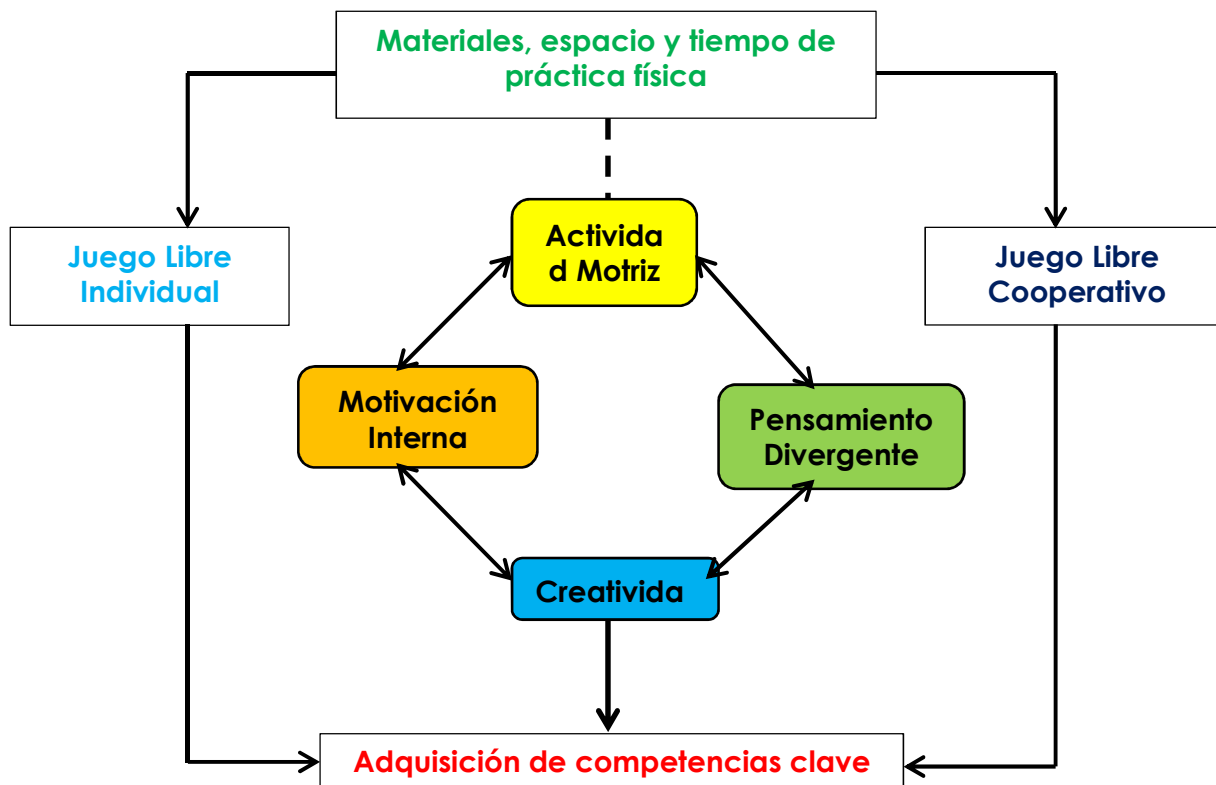


Figura 1. Modelo explicativo acerca de cómo se adquieren las competencias clave en la metodología de los ambientes de aprendizaje.

Esta metodología se fundamenta en una pedagogía constructivista y cooperativa que utiliza el juego libre como medio de aprendizaje (Barrachina y cols., 2016). Desde esta perspectiva, el alumnado es el constructor de su propio aprendizaje desarrollando el docente funciones de guía, mediador y estimulador en este proceso. Uno de los objetivos más importantes de esta metodología es favorecer la construcción de la personalidad del sujeto desde el interior. Es lo que se podría denominar como autoestructuración (Seirul-lo, 1992). El sujeto, por medio de sus propias capacidades y de una actividad construida en su interés, por su iniciativa y libertad, va auto-gestionando su formación personal y social a través de una práctica vivida.

## 2. CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

Teniendo como referencia la propuesta de Blández (1995, 2000), la intervención educativa en los ambientes de aprendizaje presenta una serie de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas en tres momentos.

- *Fase pre-impacto*

El docente toma las principales decisiones en esta fase. Algunas de las más importantes son las siguientes:

- Selección inicial de competencias clave y estándares de aprendizaje a alcanzar.

- ▶ Propuesta inicial de contenidos a desarrollar.
  - ▶ La técnica de enseñanza se basará en la indagación.
  - ▶ El estilo de enseñanza se relacionará de manera directa con los estilos de enseñanza basados en la libre exploración y en la resolución de problemas.
  - ▶ La estrategia en la práctica de la enseñanza será global.
  - ▶ La organización del grupo será masiva.
- *Fase de impacto*
    - ▶ El alumnado buscará distintas soluciones de respuesta a las condiciones espaciales y materiales propuestas, lo que servirá para especificar el contenido a desarrollar. El alumnado probará las soluciones mediante una práctica socio-motriz vivida.
    - ▶ El docente dará una respuesta a las contingencias que puedan surgir durante la sesión.
  - *Fase post-impacto*
    - ▶ Se desarrollarán los procesos de análisis, reflexión y evaluación de la ejecución práctica y del proceso educativo.
    - ▶ El alumnado evaluará las soluciones descubiertas teniendo en cuenta si dan respuesta o no a los problemas que ha ido encontrando al inicio y durante la sesión.

### 3. CONSECUENCIAS EDUCATIVAS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Considerando las orientaciones metodológicas descritas por Ruiz-Omeñaca, Ponce de León, Sanz & Valdemoros (2013), los ambientes de aprendizaje presentan una serie de consecuencias en los canales de desarrollo del alumnado.

- A nivel cognitivo, el alumnado debe adaptarse al contexto de actividad lúdico motriz diseñado. Para ello, debe desarrollar sus capacidades para explorar y verificar las soluciones. También, debe compartir las ideas propias aceptando y valorando las ideas de los demás. El alumnado puede producir ideas divergentes y creativas. A nivel motor, desarrolla sus capacidades motrices y el feedback sensorial.
- A nivel social, si la práctica es asociativa puede establecer interacciones cooperativas y, si por el contrario, es individual, el desarrollo de este canal se reducirá a cotas mínimas.
- A nivel afectivo es importante destacar que si el alumnado supera la inhibición puede avanzar hacia el desarrollo de ideas y emociones.

### 4. DISEÑO, ORGANIZACIÓN Y PREPARACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.

Arjona, Aguilera, Calvo, Franco & García (2006) señalan una serie de elementos estructurales a tener en cuenta.

- **Diseño de los ambientes de aprendizaje**
  - ▶ Contenidos a desarrollar (o no en función de si los contenidos surgen a partir de la propia actividad del alumnado). En este caso, podría ser interesante diseñar el ambiente en función de las competencias clave que se quieran trabajar.
  - ▶ La duración total de la práctica física la establece el docente. El tiempo de participación en cada ambiente es libre por parte del alumnado.
  - ▶ Se establecerán normas de participación con respecto al uso de las instalaciones y materiales y a las normas de convivencia.
  - ▶ El ambiente debe estar preparado antes de la llegada del alumnado para aprovechar el “factor sorpresa”.
- **Distribución de los ambientes**
  - ▶ Número de ambientes a diseñar.
  - ▶ Elaborar un plano organizativo de los ambientes.
  - ▶ Establecer zonas de tránsito para evitar interferencias entre los ambientes.
  - ▶ El acceso al espacio de práctica (Sala cubierta o pista al aire libre) debe ser fácil y seguro.
- **Preparación (Montaje)**
  - ▶ **Cuándo.** Si la sesión es en la primera hora lectiva o después del recreo escolar, se puede montar antes de la llegada del alumnado. Si la sesión es durante la jornada lectiva, sin un momento libre para el montaje, el docente tendrá que organizar alguna actividad para que alumnado realice una práctica educativa y de esta manera pueda montar el ambiente de aprendizaje. Una actividad puede ser la realización de un juego de activación si las instalaciones del centro escolar lo permiten o desarrollar una actividad teórica relacionada con el contenido que se quiera abordar en el ambiente de aprendizaje.
  - ▶ **Cómo.** En este apartado es muy importante plantear medias de seguridad teniendo en cuenta las posibles acciones motrices que pueda realizar el alumnado y si los elementos del ambiente son móviles, semimóviles o fijos.
  - ▶ **La recogida.** Este elemento forma parte de los aprendizajes a alcanzar por parte del alumnado. Sería interesante establecer roles durante la unidad didáctica (UD) para la recogida y reorganización del material.

## **5. CRITERIOS PARA QUE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE SE CONVIERTAN EN TAREAS COMPETENCIALES.**

Según Blázquez y Sebastiani (2009) para que una propuesta práctica contribuya al desarrollo de las competencias clave debe ser participativa, útil, motivadora y activa. En el caso de los ambientes de aprendizaje, estas premisas se podrían cumplir convirtiéndose, por tanto, en una tarea competencial.

- Es una actividad participativa ya que parte de una situación de aprendizaje que pretende estimular la práctica física de los escolares del grupo

atendiendo a la igualdad en el estatus social y en las posibilidades de práctica.

- Es una actividad útil ya que pretende favorecer la aplicación de las competencias clave adquiridas a los contextos personal, educativo, público y ocupacional.
- Es una actividad motivadora ya que se construye en su interés y el alumnado juega por su propia iniciativa y en libertad.
- Es una propuesta activa ya que se diseña teniendo en cuenta estrategias metodológicas para una EF más dinámica.

## **6. MEDIDAS ORGANIZATIVAS PARA UNA TAREA COMPETENCIAL MÁS ACTIVA MEDIANTE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE.**

En el ámbito de la EF, toda tarea competencial debe favorecer el mayor tiempo de compromiso motor. En el planteamiento de un ambiente de aprendizaje se tendrán en cuenta algunas de las estrategias metodológicas para diseñar unidades didácticas activas planteadas por el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MSSI & MECD, 2014).

- En la primera sesión de la UD se realizará una valoración de los conocimientos previos con la finalidad de ajustar la programación de actividades e incluir actividades a partir de los centros de interés del alumnado.
- Se emplearán canciones y el refuerzo afectivo para mantener el nivel de activación durante la práctica física.
- Se asignarán roles para la recogida del material durante la UD.
- La información inicial de la sesión será lo más breve y precisa posible.
- Se planteará un reto para el grupo clase. Ejemplo: *A ver si conseguís que todos los compañeros y compañeras jueguen en todos los ambientes de aprendizaje.*
- La metodología se basará en un aprendizaje productivo mediante el empleo de estilos tipo creativo y cognitivo.
- No se planificarán descansos excepto en el tránsito de una estación a otra y para la hidratación.
- La práctica durante los ambientes será simultánea. No obstante, se pueden organizar de manera espontánea filas para la práctica en algún ambiente. Se considerará esto como un descanso no planificado durante el que se pueden producir intercambios verbales e incrementarse la relación afectiva.
- Se pasará lista de asistencia durante la práctica en los ambientes.

La experiencia didáctica basada en los ambientes de aprendizaje que se describirá a continuación, se realizó en el C.E.I.P. Miguel Medina de Archena (Murcia) durante el primer trimestre del curso académico 2016/17.

## 7. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE.

### *Unidad didáctica de coordinación motriz global.*

El ambiente de aprendizaje se diseñó para un grupo clase de 25 escolares de primer curso de Educación Primaria. Esta propuesta se integró en una UD de coordinación motriz global denominada “Desarrollo mi competencia motriz”. En base al principio de transferencia en el aprendizaje (Baena & Granero, 2012), esta UD se temporalizó en el primer trimestre previo al desarrollo de una UD donde se planteó el aprendizaje de contenidos relacionados con el desarrollo del esquema corporal y para favorecer el desarrollo de otra unidad donde se abordó el aprendizaje de contenidos relacionados con las habilidades motrices básicas (Desplazamientos y giros).

La secuenciación de sesiones y contenidos fue la siguiente:

- *Sesión 1.* Se realizó una valoración inicial teórico práctica de los conocimientos y aptitudes para ajustar las actividades programadas e incluir actividades alrededor de algún centro de interés del alumnado.
- *Sesión 2.* Se diseñó un ambiente de aprendizaje orientado a los volteos empleando planos inclinados cortos, colchonetas y bancos suecos.
- *Sesión 3.* Se planteó un ambiente de aprendizaje para el trabajo de los deslizamientos utilizando planos inclinados a cierta altura y combinaciones de espalderas, bancos suecos y colchonetas.
- *Sesión 4.* Se construyó un ambiente de aprendizaje orientado al aprendizaje del salto horizontal empleando minitramp, colchonetas y aros imitando rayuelas.
- *Sesión 5.* Se diseñó un ambiente de aprendizaje para el trabajo de las trepas utilizando cuerdas, sogas, redes, escaleras, colchonetas y bancos suecos.
- *Sesión 6.* Se organizó un ambiente de aprendizaje orientado a la combinación de habilidades motrices básicas. Esta es la tarea competencial que se describirá a continuación.

### *Características del alumnado*

Para diseñar este ambiente de aprendizaje fue necesario tener en cuenta las características psicoevolutivas del alumnado destinatario. En este caso, eran escolares de 6-7 años de edad que podían presentar las características cognitivas, motrices y socio-afectivas asociadas al Estadio de las Operaciones Concretas definido por Piaget e Inhelder (2015). Asimismo, fue necesario considerar el nivel de competencia motriz teniendo como referencia los estándares de aprendizaje alcanzados por este alumnado durante el curso anterior. Para la Región de Murcia (España), según el Decreto n.º 198/2014 por el que se establece el currículo de Educación Primaria, el alumnado de 1.º curso debía iniciar el curso académico habiendo adquirido los siguientes estándares de aprendizaje y competencias clave.

- **Reconoce las partes del cuerpo: cabeza, tronco y extremidades. Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.**



- Mueve las partes de su cuerpo cuando se le indica. Competencia lingüística y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Coordina y controla el propio cuerpo, diferenciando entre reposo y movimiento. Competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Identifica la lateralidad en su cuerpo y en el espacio. Competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Reconoce el eje de simetría corporal en el propio cuerpo y en el de los demás. Competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Reconoce las posiciones de espaldas y de frente. Competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Señala en sí mismo y en los demás, las partes del cuerpo cuando se le indica. Competencia lingüística y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Nombra las partes del cuerpo que se le señalan. Competencia lingüística y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Reconoce en fotografías y dibujos (pictogramas), partes del cuerpo que son iguales. Competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Reconoce y discrimina nociones básicas de orientación en el espacio: encima-debajo, delante-detrás, hacia la derecha, hacia la izquierda...Competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.
- Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo. Competencias sociales y cívicas y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Controla sus movimientos y tono muscular en situaciones lúdicas. Competencia de aprender a aprender, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y matemática y básicas en ciencia y tecnología.

*Elementos de la experiencia didáctica basada en los ambientes de aprendizaje:*

#### *Centro de interés*

Esta experiencia didáctica se diseñó a partir de los centros de interés del alumnado. En una asamblea realizada a principios de curso, este grupo de escolares manifestó la necesidad de explorar sus capacidades motrices mediante una práctica física realizada en un ambiente con abundante material, donde pudiesen practicar con total libertad junto a sus compañeros/as.

- *Título de la experiencia didáctica: “Me siento libre y competente”.*
- *Aprendizaje funcional*



El aprendizaje funcional hace referencia a las competencias clave y a las subcompetencias a adquirir (Sánchez & Córdoba, 2010). El ambiente de aprendizaje se diseñó con la finalidad que el alumnado adquiriese las siguientes competencias:

- ▶ **Aprender a aprender:** conocimiento de las propias capacidades y limitaciones, automotivación y autoestima, planificación, hábitos de trabajo y desarrollo de tareas y técnicas de aprendizaje y autorregulación.
- ▶ **Competencia lingüística:** comunicación oral (la escucha, el habla y el diálogo) y comunicación escrita (la escritura).
- ▶ **Matemática y básicas en ciencia y tecnología:** comprensión, representación y medida del espacio, comprensión y representación de las relaciones entre variables, uso del razonamiento científico al desarrollar tareas y cuidados de la salud y del medioambiente.
- ▶ **Sociales y cívicas:** relaciones interpersonales de calidad y no violentas, habilidades para el trabajo cooperativo eficiente y comprensión, respeto y práctica de valores sociales.
- ▶ **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** conocimiento, confianza y autoevaluación de uno mismo y espíritu emprendedor.

Adquirir estas competencias clave le podría permitir a este alumnado aplicar sus capacidades y conocimientos en diversos contextos.

- ▶ **Uso personal:** desarrollar sus capacidades y habilidades en contacto con el medio que lo rodea. Por ejemplo, practicar juegos y actividades físicas en la calle, en el parque o en su entorno natural más cercano.
- ▶ **Uso educativo:** adquirir otros aprendizajes académicos relacionados con el esquema corporal, las habilidades motrices o el cuidado del cuerpo y la autoestima, entre otros.
- ▶ **Uso público:** participar en juegos y actividades recreativas organizadas por entidades públicas y privadas. Por ejemplo, participar en juegos populares y tradicionales en las fiestas populares.
- ▶ **Uso ocupacional:** adquirir capacidades y habilidades cognitivas, motrices y socio-afectivas que puede aplicar en un futuro al ámbito laboral.

#### ▪ **Aprendizaje curricular**

El aprendizaje curricular hace referencia a los objetivos de etapa, los criterios de evaluación, los estándares de aprendizaje y los contenidos (Real Decreto 126/2014).

#### ▪ **Objetivos de la etapa**

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo,

sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

▪ *Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y competencias clave relacionadas.*

1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.

1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

1.2. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espaciotemporales y manteniendo el equilibrio postural. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología y sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

1.4. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural. Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, y aprender a aprender.

1.5. Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies. Competencias de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

7. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

7.1 Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz, entre los niños de la clase. Competencias sociales y cívicas.

7.2. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades. Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

9. Opinar sobre situaciones conflictivas surgidas, participando en pequeñas actividades orales y aceptando las opiniones de los demás.

9.2 Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable. Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz. Competencia de aprender a aprender.

13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad. Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

13.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo. Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor y aprender a aprender.

13.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases. Competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

▪ **Contenidos:**

a) Acciones motrices individuales en entornos estables.

c) Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.

*El modelo de sesión*

Para organizar la sesión, se tuvo como referencia la propuesta establecida por Blández (1995, 2000), Vaca-Escribano (2010) y Barrachina y cols. (2016). No obstante, se realizaron una serie de pequeñas modificaciones.

Momento de encuentro (10 minutos).

▪ *Fase de recibimiento del grupo clase.*

Se trata de un momento de gran excitación para el alumnado. Por tanto, fue necesario que al llegar al espacio de práctica, en este caso una sala escolar cubierta, el alumnado se encontrase un espacio de aprendizaje ya organizado.

▪ *Escenario de presentación de la actividad al alumnado.*

El docente tuvo que aportar una información inicial lo más breve, precisa y motivante posible. La presentación fue la siguiente: En vuestras actividades fuera del colegio, en la calle, en el parque o cuando vais a la playa o a la montaña, los niños y las niñas podéis realizar muchos tipos de movimientos tales como correr, saltar, trepar, lanzar objetos, desplazaros en cuadrupedia...para aprender muchas cosas. En esta clase, es importante que para seguir aprendiendo cosas nuevas juguéis con libertad en este espacio que se ha preparado, podéis jugar con los compañeros y las compañeras que queráis y con el material que más os guste, es decir, podéis jugar con total libertad para construir vuestro propio aprendizaje. Todo esto lo podéis hacer respetando unas normas:

- ▶ No se puede maltratar el material, es decir, no se puede romper, golpear o tirar.
- ▶ No se pueden maltratar las instalaciones.
- ▶ No se puede agredir físicamente, verbalmente o gestualmente a los demás.

- ▶ No se puede interrumpir o molestar a los demás, es decir, hay que respetar la práctica de los demás.

- *Planteamiento de la pregunta reto o desafío.*

*Estoy convencido de que todos y todas lo vais a hacer muy bien y os vais a divertir mucho, pero antes de iniciar la práctica os quiero hacer una pregunta, ¿en qué parte de esta sala pensáis que vais a aprender más...? Bien, ¿estáis preparados? Pues... ¡a jugar!*

Momento de aprendizaje en la acción (35 minutos).

Es el momento en el que los escolares jugaron libremente, aprendieron a comportarse con responsabilidad y civismo y construyeron su aprendizaje. En esta parte de la sesión se consideraron las premisas de sesión del Modelo de Responsabilidad Social e Individual (Hellison, 2003; Hellison, Martinek, Walsh & Holt, 2008) para el trabajo de las competencias sociales y cívicas.

#### Organización de los ambientes

El ambiente uno consistió en un túnel gusano situado frente a la entrada a la sala cubierta (figura 2).



Figura 2. Ambiente uno, túnel gusano.

El ambiente dos se compuso por un trampolín situado frente a un plinto, que estaba rodeado por tres colchonetas de protección (figura 3).

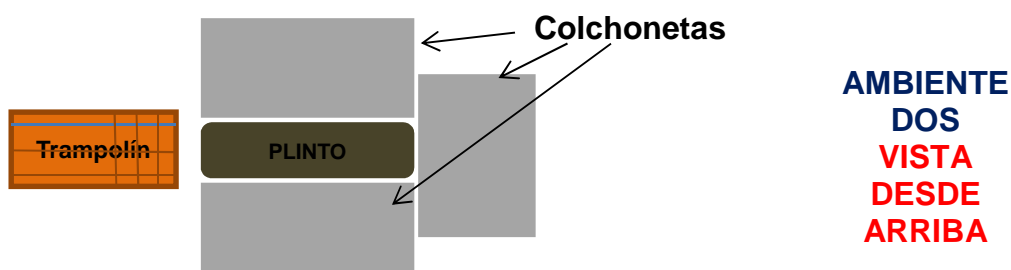


Figura 3. Ambiente dos, trampolín y potro.

El ambiente tres consistió en una cuerda anclada en el techo (figura 4).

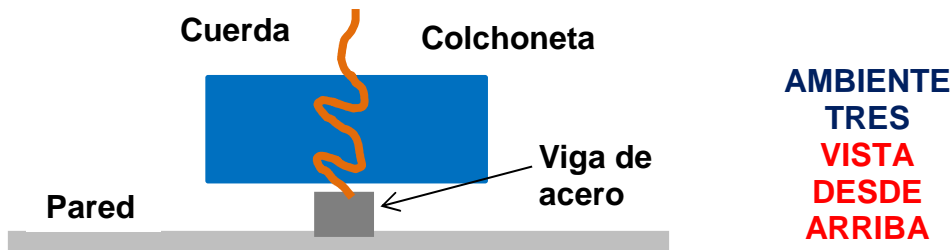


Figura 4. Ambiente tres, cuerda anclada al techo.

El ambiente cuatro estuvo compuesto por dos bancos suecos en forma de "L", dos bancos suecos tumbados colocados a un lado de los anteriores, que conducían a un potro con tres colchonetas de protección situadas a su alrededor (figura 5).

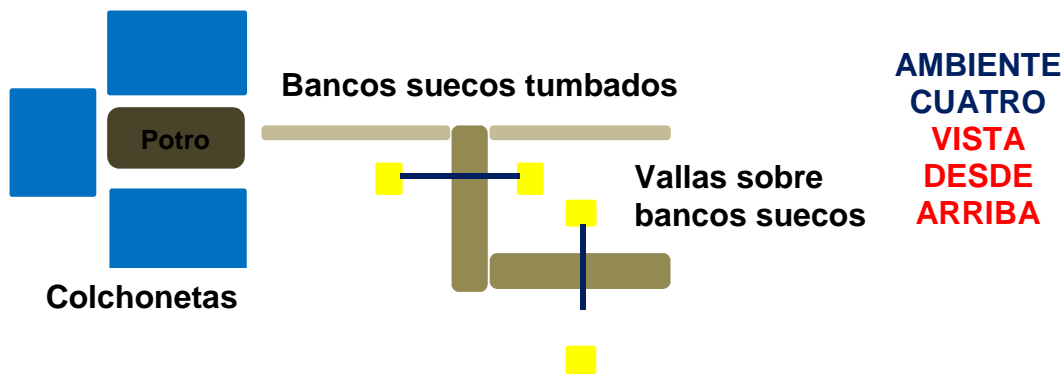


Figura 5. Ambiente cuatro, potro, bancos suecos tumbados y vallas sobre bancos suecos.

El ambiente cinco era una cuerda anclada a dos paredes, con tres colchonetas de protección (figura 6).

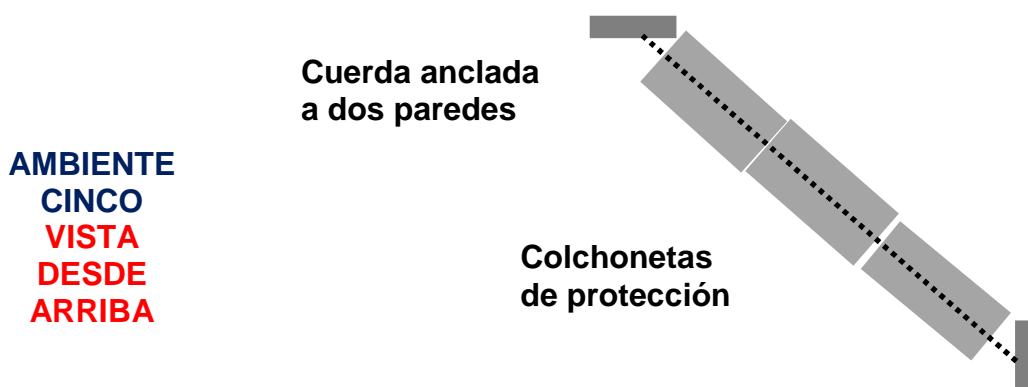


Figura 6. Ambiente cinco, cuerda anclada a dos paredes.

El ambiente seis se compuso de un minitramp con cuatro colchonetas de protección situadas a su alrededor (figura 7).

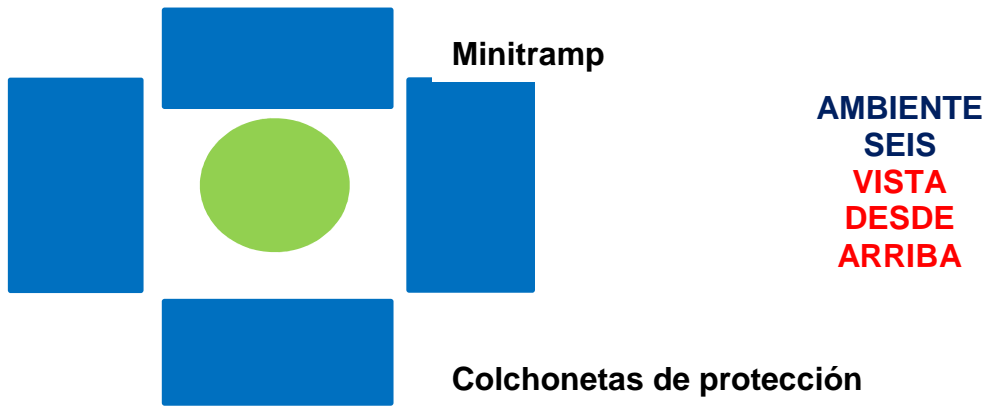


Figura 7. Ambiente seis, minitramp y colchonetas.

El ambiente siete consistió en dos bancos suecos inclinados y anclados a las espalderas. Estos bancos suecos se separaron por una colchoneta (figura 8).

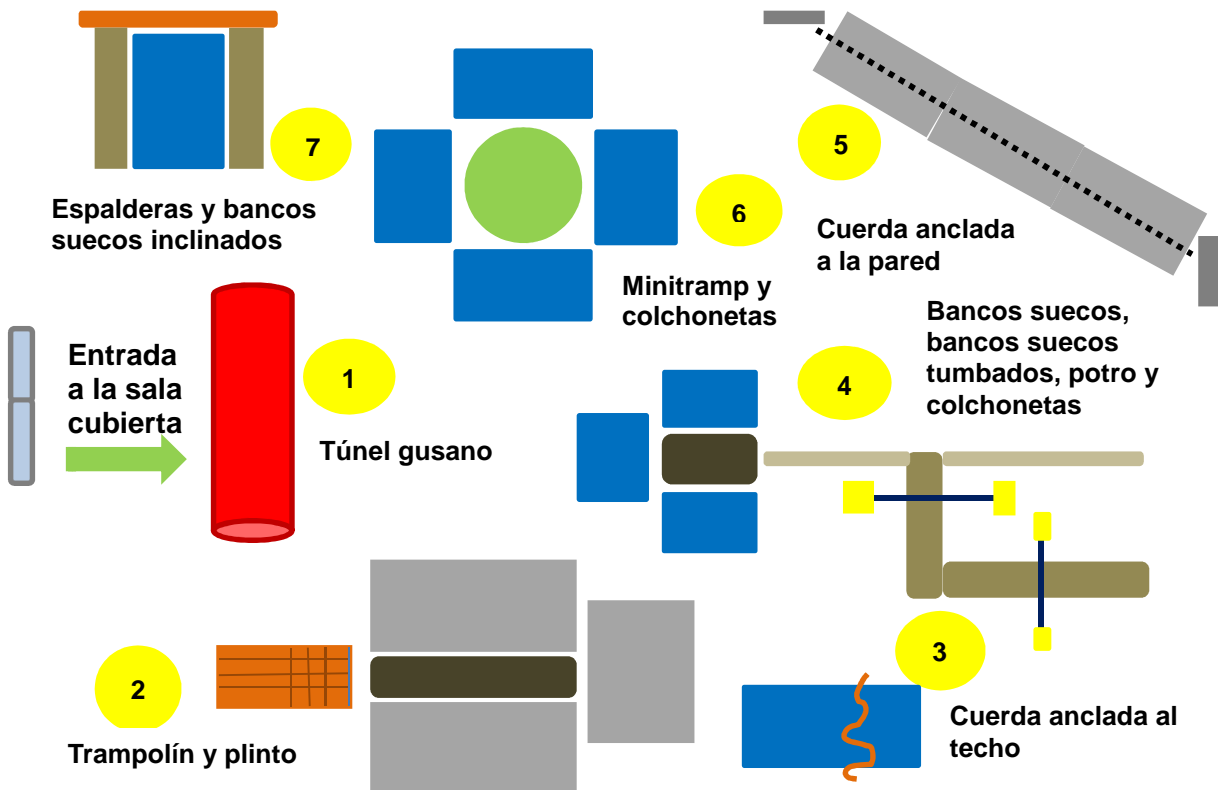


Figura 9. Organización de los ambientes de aprendizaje.

Momento de reflexión sobre el aprendizaje (15').

▪ *Reflexión sobre el aprendizaje.*

Una vez finalizado el momento de actividad motriz, se planteó una puesta en común para analizar las actividades que habían realizado los escolares favoreciendo el feedback sensorial, el trabajo cooperativo, la aceptación de las opiniones de los demás y otros aspectos. Se trató de responder al reto propuesto en el momento de encuentro.

*¿Os gusta jugar de esta manera o preferís que yo vaya diciendo los juegos que tenemos que hacer?*

*¿Qué parte del espacio de aprendizaje os ha gustado más?*

*¿Qué parte os ha parecido más difícil?*

*¿Cómo pensáis que aprendéis más, jugando solos o con otros compañeros y compañeras?*

▪ *Recogida y organización del material.*

Se realiza con roles asignados para que los escolares adquieran hábitos de responsabilidad, trabajo en equipo, y otros.

Higiene personal para educar en la prevención de enfermedades y en la responsabilidad personal con el uso de la bolsa de aseo.

Tras la sesión, el docente debe anotar las actividades y relaciones surgidas en cada uno de los ambientes de aprendizaje.

*Fortalezas y debilidades de la propuesta tras su puesta en práctica:*

En base a la experiencia docente acumulada con alumnado de Educación Primaria, se expondrán una serie de fortalezas y limitaciones de este tipo de propuestas prácticas.

▪ *Fortalezas*

- ▶ La vinculación de los distintos canales de desarrollo del individuo. La integración de lo motriz, lo cognitivo, lo afectivo y lo social.
- ▶ Si la actividad es cooperativa se incrementa interacción comunicativa (compartir ideas, puntos de vista) entre los escolares.
- ▶ Existe la posibilidad entre los escolares de asumir responsabilidades sobre el feedback.
- ▶ Se produce la transferencia de responsabilidad sobre el proceso de indagación y experimentación.
- ▶ Se incrementan las opciones para el pensamiento divergente y el desarrollo creativo.
- ▶ Se desarrolla la posibilidad de compartir ideas, probar soluciones e influir en las decisiones del grupo.



- ▶ Transferencia al alumnado de decisiones sobre la planificación, proceso y evaluación.
- ▶ Se desarrolla la autonomía del alumnado.
- *Debilidades*
  - ▶ La posible inhibición del alumnado puede reducir a cotas mínimas la influencia sobre los canales de desarrollo físico motriz, socio afectivo y cognitivo.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Ahrabi-Fard, I. & Matvienko, O.A. (2005). Promotion of an active education of the physical activity oriented to health in physical education classes. *CCD*, 3(2), 163-170.

Arjona, J.L., Aguilera, P., Calvo, L.J., Franco, M.M. & García, D. (2006). Ambientes de aprendizaje: un recurso metodológico para el área de Educación Física. *Revista digital Práctica Docente*. 3(4),1-11. Recuperado de <http://www.multiblog.educacion.navarra.es>.

Baena, A. & Granero, A. (2012). *Enseñanza de la Educación Física*. Trances, 4(1), 45-60.

Barrachina, J., Blández, J., Blázquez, D., Camerino, O., Castañer, M., Rubio, L., Sáez de Ocariz, U. & Sebastiani, E. (2016). *Métodos de enseñanza en Educación Física. Enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Barcelona: Inde.

Blázquez, D. & Sebastiani, E. (2009). *Enseñar por competencias en Educación Física*. Barcelona: Inde.

Blández, J. (1995). *La utilización del material y del espacio en Educación Física: los ambientes de aprendizaje*. Barcelona: Inde.

Blández, J. (2000). *Planificación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Barcelona: Inde.

Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Murcia: Consejo de Gobierno.

Hellison, D. (2003). *Teaching responsibility through physical activity* (2nd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.

Hellison, D., Martinek, T., Walsh, D. & Holt, N. (2008). Sport and responsible leadership among youth. *Positive Youth Development through Sport*, 49-60.

Ley Orgánica n.º8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad y Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2014). *Unidades didácticas activas*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad y Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Piaget, J. e Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Real Decreto n.º126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Ruiz-Pérez, L. M. (2014). ¿De qué hablamos cuando hablamos de competencia motriz? *Acción Motriz*, 12, 37-44.

Ruiz, L.M., Mata, E. & Moreno, J.A. (2007). Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: Estado de la cuestión. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 18, 1-17.

Ruiz-Pérez, L.M., Rioja-Collado, N., Graupera-Sanz, J.L., Palomo-Nieto, M. y García-Coll, V. (2015) GRAMI-2: desarrollo de un test para evaluar la coordinación motriz global en la educación primaria. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 10(1), 103-111.

Ruiz-Omeñaca, J.V., Ponce de León, A., Sanz, E. & Valdemoros, M.A. (2013). *La programación de Educación Física para Primaria: propuesta para su elaboración*. Logroño: Universidad de La Rioja.

Sánchez, D. & Córdoba, E. (2010). *Manual docente para la autoformación en competencias básicas. MDACB 2.0. COMPETENCIAS BÁSICAS: El reto educativo del siglo XXI*. Andalucía: Consejería de Educación, Delegación Provincial de Málaga, CEP de Antequera.

Seirul-lo, F. (1992). Valores Educativos del Deporte. *Revista de Educación Física*, 44, 3-11.

Vaca-Escribano, J.M. (2010). Teorías y prácticas de calidad en educación física: una unidad didáctica de investigación-acción. *ÁGORA para la educación física y el deporte*, 12(3), 289-307.

**Fecha de recepción: 7/6/2017**  
**Fecha de aceptación: 21/6/2017**