

DISEÑO Y EVALUACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE PARA LA EDUCACIÓN FÍSICA.

Consideraciones generales orientadas al logro del perfil de egreso en educación básica.

Los Ambientes de Aprendizaje y la Educación Física.

El concepto: Ambiente de Aprendizaje o Ambientes Educativos, ha sido definido por varias disciplinas que tratan al proceso educativo. De acuerdo a lo citado por Duarte, J. (2003), ambiente hace referencia a la interacción del hombre con el entorno natural que le rodea y que permanentemente condiciona las circunstancias de su actividad cotidiana. Por consiguiente, ambiente es todo el conjunto de relaciones entre las personas y objetos materiales que en todo momento dan un sentido al comportamiento a partir de las necesidades de subsistencia y relación.

La interacción del ser humano con su ambiente involucra al proceso de aprendizaje para poder solucionar las situaciones que se le presentan, por lo que el ambiente puede ser considerado como un elemento pedagógico del proceso de aprendizaje. De acuerdo a la categorización de Sauv  L. (1994, citado por Duarte, 2003), los ambientes pueden ser concebidos como: un problema, un recurso, una naturaleza, una biosfera, un medio de vida y una comunidad. Estas concepciones pueden ser interpretadas desde una perspectiva pedag gica:

- Un problema; pues la interacci n con el entorno presenta oposiciones que deben ser superadas para cubrir las necesidades humanas, es decir, problemas que requieren ser analizados para estructurar y experimentar posibles soluciones. Un ambiente poco cambiante, tambi n poco exige al individuo de su capacidad para la soluci n de problemas; luego cuando se presenta una situaci n inesperada posee pocos referentes cognoscentes, emotivos y motrices para enfrentar las nuevas situaciones, mayor tiempo y esfuerzo le llevar  adaptarse en comparaci n con otros individuos que se han expuesto a ambientes m s diversos o de cambios sustanciales m s frecuentes. (Casta er y Camerino, 2001).
- Un recurso; ya que el ambiente ofrece las circunstancias, materiales o fen menos que le permiten al individuo, utilizando su creatividad y observaci n, aprovecharlos para obtener la respuesta o soluci n a los problemas.
- Una naturaleza; cuanto m s conozca el individuo, las leyes que rigen su ambiente, tambi n tendr  m s opciones para enfrentar el medio y encontrar mejores soluciones a las circunstancias que se le presentan. Por ejemplo, la actividad motriz permite al individuo experimentar las leyes de la f sica que afectan su cuerpo, ayud ndolo a conocer las posibilidades de su desempe o motor.
- Una biosfera; el individuo es parte de un sistema global, por lo que debe comprender que no solo le afecta lo que sucede a su alrededor, tambi n lo que ocurre en el plano social y natural, lejos de su alcance visual o de convivencia; y al mismo tiempo, su

actividad habitual afectan al ambiente en su totalidad.

- Un medio de vida; porque se interactúa con el ambiente para mantenerse con vida como la necesidad más elemental y luego para el propio desarrollo desde el plano, emocional e intelectual.
- Una comunidad; el ser humano comparte su ambiente con otros individuos con los que convive, comparte necesidades, anhelos y puntos de vista sobre cómo resolver las situaciones que se le presentan como parte de una colectividad. El ambiente es un espacio para el establecimiento de reglas de convivencia, donde valores como la solidaridad y el trabajo en equipo fueron los que según los paleo-antropólogos le dieron la posibilidad al ser humano de subsistir y proliferar. (Silverberg R. 1972).

Estas concepciones, explican la relevancia del ambiente en el proceso educativo, ya sea en el plano formal o informal; para concretar un concepto de ambiente de aprendizaje acorde a lo expuesto, se puede decir que es un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, habilidades y valores. (Centro de Educación en Apoyo a la Producción y al Medio Ambiente. AC, 1997, citado en Duarte J. 2003).

De la anterior definición se distinguen dos dimensiones que integran el ambiente de aprendizaje: los elementos situacionales y las características pedagógico – didácticas. Los primeros se refieren a aquellos que necesitan estar presentes para que pueda existir un ambiente de aprendizaje, los segundos definen el proceder pedagógico y didáctico que caracterizarán el desarrollo del aprendizaje. En el campo de la Educación Física, se consideran cuatro los elementos situacionales que integran un ambiente de aprendizaje:

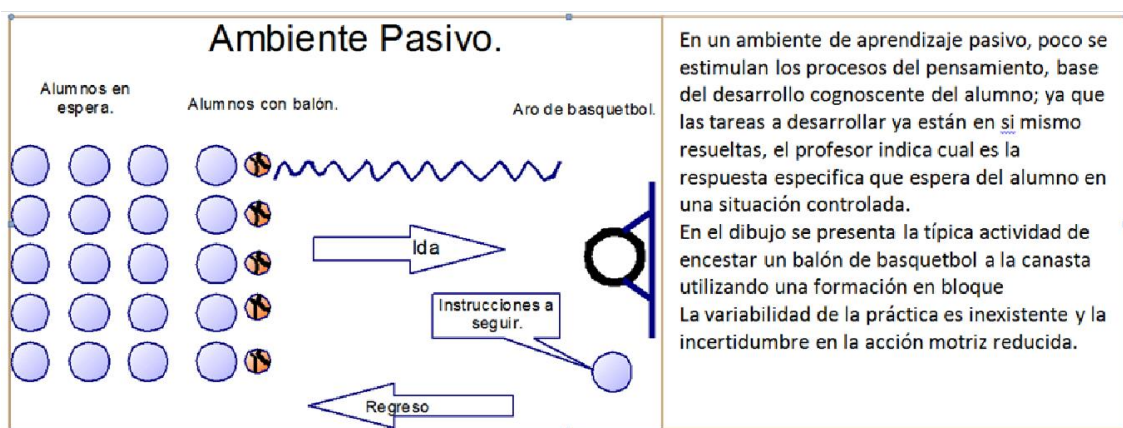
- Un tiempo. Delimitado y dinámico, donde las condiciones en que se desarrollen las actividades varíen y todos los alumnos estén participando de la actividad, sin perder su correspondencia con los propósitos de la sesión o de la unidad didáctica.
- Un espacio, que debe ser acorde al modelo educativo con el que se desarrollará la didáctica, también debe representar un lugar seguro, sin riesgos potenciales.
- Un material, con el que el alumno interactúe y le permita descubrir nuevas formas de movimiento o soluciones a las consignas de la situación, fomentando su creatividad y disfrute por la actividad.
- Una intensión pedagógica, el sentido educativo que parte de los componentes del currículum: qué enseñar, cuando enseñar, cómo enseñar, qué, cómo y cuándo evaluar.

Considerando a Blández (2000) y Duarte (2003), así como el enfoque por competencias de los programas de Educación Física para Secundaria y Primaria (DGDC 2007 y 2010) se puede considerar que las características pedagógicas – didácticas adecuadas de un ambiente de aprendizaje son las siguientes:

- Pedagogía no directiva y problematizadora. Los problemas motrices que el profesor plantea, involucran en el ser humano mecanismos superiores de pensamiento como la atención, la imaginación, la memoria, y la abstracción, los cuales van a guiar la activación de las vías neuromotrices para la ejecución de los movimientos corporales. La emotividad que las situaciones del entorno generan en el alumno, también representan un elemento que alientan a enfrentar y tratar de superar el problema. Una pedagogía directiva solo involucra la ejecución del movimiento a nivel neuro-

muscular, es decir, solo se reproduce el movimiento, dejando de lado los procesos cognoscentes y descuidando el impulso volitivo por la actividad. (Blández, J. 2000; Le Boulch, J. 1991).

- El juego libre como principal recurso didáctico que fomente la colaboración más que la competición. La incertidumbre en el juego motor, es el factor que más influye positivamente en el desarrollo de la competencia motriz, induce al alumno a estar atento para responder rápida y asertivamente a las circunstancias (Ruíz L. 1998). El contexto del juego motor es adecuado para orientar a los alumnos hacia la colaboración para alcanzar un propósito común, como ocurre en los juegos colaborativos (Velázquez, C. 2004), además mediante los juegos modificados se incluye a alumnos menos habilidosos o con alguna discapacidad física a participar en circunstancias equitativas. (DGMME-SEB 2001).
- La manipulación de las condiciones del medio como estrategia didáctica. Alterar los elementos situacionales básicos de los ambientes de aprendizaje: (tiempo, espacio, implementos) así como la interacción entre los alumnos crea un ambiente cambiante que el profesor puede guiar hacia el desarrollo y logro de los propósitos de los contenidos educativos, esto es la variabilidad de la práctica, (Ruíz L. 1998). Donde el alumno en cada sesión o dentro de la misma se enfrenta a problemas motrices diferentes a los que debe buscar solución, ya sea de forma individual o grupal.
- Una identidad; el conjunto de elementos como: valores, conductas, rutinas y tradiciones que darán cohesión al interior del grupo, ya que cada uno de sus integrantes debe sentirse vinculado a él. Por ejemplo, la rutina de colaborar en dejar el patio de actividades limpio y los materiales utilizados en su lugar fomenta el hábito del orden y desarrolla el valor de la responsabilidad. Por otra parte, las medidas coercitivas, dificultan el desarrollo de la identidad del grupo, ya que las acciones son impuestas por el lado del castigo más que por la comprensión de un propósito práctico.
- Un ambiente motivante para el aprendizaje, ya que hará al alumno receptivo y dispuesto a participar; el profesor puede tener claros los propósitos y aprendizajes que se deben alcanzar, atiende a una pedagogía no directiva, utiliza al juego motor estableciendo consignas para la variabilidad de la práctica; pero si por alguna razón estos elementos no logran despertar el interés del alumno (existe un factor que afecta la motivación intrínseca del propio alumno) el ambiente difícilmente generará aprendizajes significativos (Iglesias M. 2008).



El Perfil de Egreso en Educación Básica, las Competencias para la Vida, los Temas Transversales y las Competencias que Desarrolla la Educación Física.

Con un perfil de egreso definido, la educación básica deja de estar fragmentada en visiones particulares, que independientemente de los contenidos específicos de los programas del nivel, estos están encaminados al desarrollo de competencias que incidirán en ese perfil. Esas competencias han sido definidas como: “Competencias para la Vida”, es decir, lo que el egresado de la educación básica, será, sabrá, y sabrá hacer; es decir, poseerá habilidades que le permitirán integrarse a un espacio dentro de la sociedad como un ciudadano que contribuye al desarrollo positivo de su entorno.

La asignatura de educación física, también tiene competencias específicas a desarrollar, las cuales no divergen de las competencias para la vida, sino que parten de estas y las características propias de la asignatura. La manifestación global de la corporeidad, expresión y desarrollo de habilidades y destrezas motrices, y el control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa, son las tres competencias que la educación física que mediante la actividad motriz intencionada y emotiva apoyada en una pedagogía problematizadora y reflexiva se desarrollarán en el alumno.

La unidad didáctica aparece en los programas de educación física de primaria y secundaria como la estructura básica de la planeación, por lo que el diseño del ambiente de aprendizaje en la sesión debe ser congruente a los objetivos, contenidos y forma de evaluación planteados para la unidad didáctica.

Dimensiones y Variables para Evaluar el Ambiente de Aprendizaje en la Sesión de Educación Física.

<i>Operacionalización de variables para la evaluación del ambiente de aprendizaje en educación física.</i>	
Dimensión: Elementos Situacionales. <i>(Los elementos que cualquier ambiente de aprendizaje debe poseer).</i>	
Variable: Espacio.	a) Estructura. *Que el espacio sea adecuado al tipo de actividad que se realizará; por ejemplo: si en la clase se va a correr, el espacio debe permitir correr.
Indicadores :	-Adecuado. -No adecuado. b) Delimitación. *Se refiere al escenario o escenarios que pueden crearse en la sesión, lo que influye en la interacción del alumno con el espacio. -Sin delimitación. El alumno tiene libertad de desplazarse por todo el espacio de

	<p>trabajo.</p> <p>-Delimitación débil. El alumno tiene un área en la que desarrollará su actividad, la cual está marcada por una señal o marca en el piso o la pared.</p> <p>-Delimitación fuerte. El alumno desarrolla su actividad en un espacio delimitado por un elemento que materialmente le impide salir hacia otro espacio o escenario.</p> <p>c) Seguridad.</p> <p>*El espacio no debe presentar riesgos potenciales de accidentes.</p> <p>-Seguro.</p> <p>-Inseguro.</p>			
Variable: Tiempo	a) Momento pedagógico. -Actividad guiada.		b) Dinamismo.	
Indicadores :	-Actividad directiva. -Actividad propositiva. -Actividad de gestión y rutinas.		-Todos participan. -Algunos participan.	
Variable: Material	a) Orientado a apoyar el desarrollo de la competencia motriz.			
Indicadores :	-Suficiente; -Higiénico; -Versátil; -Económico; -Ecológico.			
Variable: Intensión Pedagógica	a) Planeación y orientación de los contenidos.	b) Didáctica.	c) Contemplación de los temas transversales.	d) Evaluación para la verificación de los aprendizajes logrados.
Indicadores :	-Vinculados a los propósitos del bloque. -Orientado a los aprendizajes esperados.	- No directivo problematizador. - Directivo problematizador. - No directivo, no problematizador. - Directivo no problematizador	-Interculturalidad. -Equidad de género. -Educación para la paz. -Conservación del medio ambiente y salud.	

La aportación de este escrito es concretar lo expuesto anteriormente sobre los ambientes de aprendizaje en educación física para realizar un ejercicio de operacionalización de las

variables que integran las dos dimensiones de un ambiente de aprendizaje, este ejercicio pretende dar la pauta inicial para la construcción o diseño de instrumentos que den información para la evaluación y el estado actual de los ambientes en el área de Educación física en el contexto de la educación básica. Los cuadros siguientes exponen el resultado de este ejercicio.

Dimensión: Características Pedagógico – Didácticas (<i>Lo que caracteriza al ambiente conforme a un enfoque.</i>)				
Variable: Pedagogía problematizadora.	a) El cuerpo y la motricidad como unidad.			
Indicadores:	b) Integración de la corporeidad.			
	c) Desarrollo del pensamiento estratégico para la toma de decisiones.			
Variable: Motricidad.	a) Con base en el juego motor.	e) Con base en actividades de fortalecimiento físico - técnico.		
Indicadores:	-Juegos naturales. -Juegos con reglas. -Juegos modificados. -Juegos deportivos.	-Ejercicios específicos para el desarrollo de capacidades. -Juegos Deportivos. -Fundamentos técnicos de la actividad deportiva.		
Variable: Manipulación del ambiente.	a) El tiempo. b) El espacio. c) La intercomunicación. d) El manejo de los implementos.			
Indicadores:				
Variable: Identidad de grupo.	a) Reglas de gestión y servicio.	b) Forma de interacción.	c) Ambiente de relación.	d) integración del grupo.
Indicadores:	-Alumnos propositivos y preocupados por conservar su ambiente de aprendizaje.	*Cooperativa. *Competitiva.	* coesitiva. *coercitiva.	*integrado. *fragmentado. *aislados.

Sobre los cuadros anteriores, es posible continuar profundizando y rediseñando los indicadores a fin de poder ser un referente útil y teóricamente sólido para el diseño de instrumentos válidos y confiables para el uso del propio profesor de educación física al evaluar el ambiente de aprendizaje que ofrece a su alumnado y en el cual podría descubrir deficiencias a corregir o incluso contribuir a visualizar nuevas estrategias e innovaciones didácticas en su práctica docente.

Referencias.

- 1 Blández, J., (2000). Programación de Unidades Didácticas Según: Ambientes de Aprendizaje. Barcelona, INDE.
- 2 Castañer, M. y O. Camerino, (2001) La educación física en la enseñanza primaria. Barcelona. INDE.
- 3 Dirección General de Desarrollo Curricular. (2010) Plan de Estudios 2009. Educación Básica. Primaria. Segunda Edición. México. SEB - SEP.
- 4 Dirección General de Desarrollo Curricular., (2007). Educación Básica Secundaria. Educación Física. Programa de Estudio 2006. México. SEB. SEP.
- 5 Duarte J. (2003). “Ambientes de aprendizaje. Una aproximación conceptual.” Revista Iberoamericana de Educación. (ISSN: 1681-5653).
- 6 Iglesias M. (2008) “Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: Dimensiones y variables a considerar” Revista Iberoamericana de Educación. No. 47. Mayo – agosto 2008. pp 49 - 70.
- 7 Le Boulch, Jean (1991), El deporte educativo. Psicogenética y aprendizaje motor, Barcelona, Paidós.
- 8 Ruíz L., (1998). “La Variabilidad en el Aprendizaje Deportivo”. Lecturas: Educación Física y Deportes. Año III, núm. 11. Buenos Aires, octubre 1998, disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd11a/lmruiz.htm>.
- 9 Silverberg R. (1972) El hombre antes de Adán. México, Diana.
- 10 Velázquez C. (2004) Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica. México, Secretaría de Educación Pública.