

# TEMA 11: LAS TÉCNICAS DE ENSEÑANZA EN LA AFD



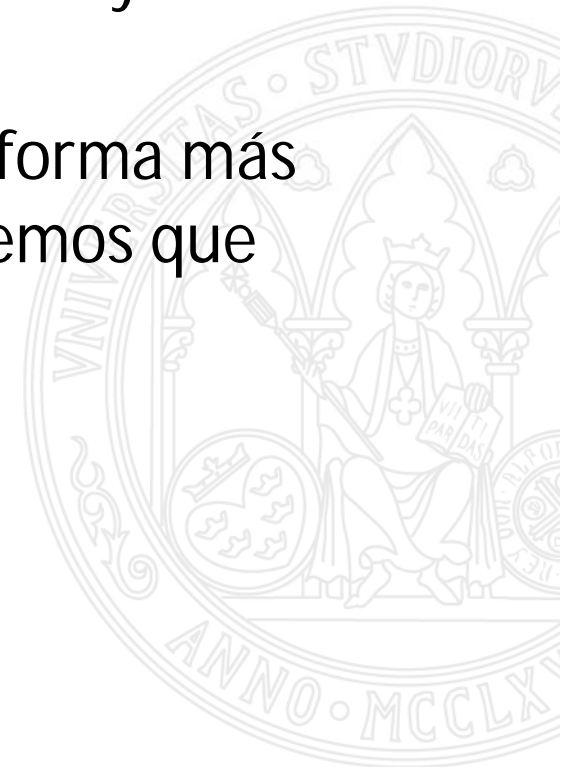
UNIVERSIDAD DE  
**MURCIA**

Alfonso Valero Valenzuela  
Curso 12/13



## 1. INTRODUCCIÓN

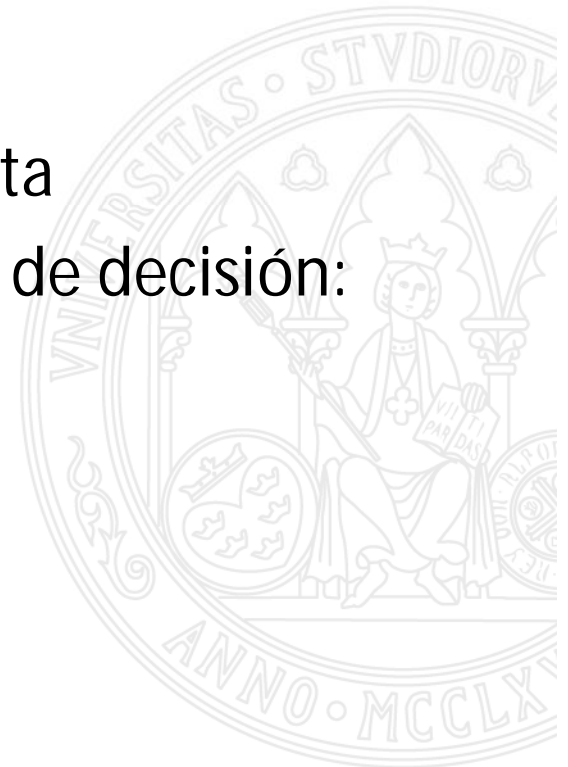
- No existe una técnica, estilo, método único y universal de enseñanza.
- En función del objetivo se selecciona la forma más apropiada de transmitir lo que pretendemos que realicen los deportistas.





### 1. INTRODUCCIÓN

- Factores de los que depende elegir una técnica u otra:
  - Objetivos:
    - Alto rendimiento: instrucción directa
    - Dillo capacidades cognitivas y toma de decisión: búsqueda
  - Contenidos (tipo de tarea):
    - Técnica (instrucción directa)
    - Táctica (búsqueda)





### 1. INTRODUCCIÓN

- Factores de los que depende elegir una técnica u otra:
  - Características de los alumnos
  - Profesor (estilo y pensamientos)
  - Tiempo disponible
    - Instrucción directa (más rápida)
    - Búsqueda (más duradera)





INSTRUCCIÓN DIRECTA

**TÉCNICAS DE ENSEÑANZA**

INDAGACIÓN

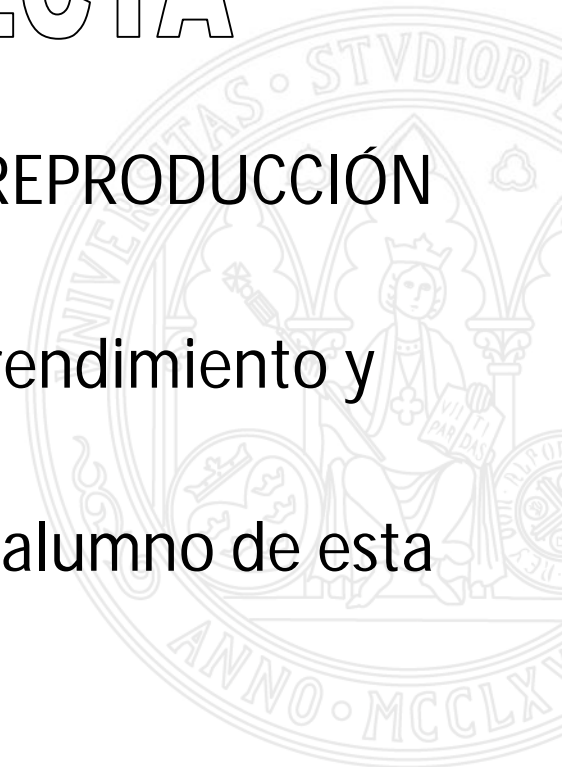




# INSTRUCCIÓN DIRECTA

## 2. CONCEPTO DE INSTRUCCIÓN DIRECTA O REPRODUCCIÓN DE MODELOS

- Existencia de una solución de probado rendimiento y bien definida
- Comunicación por parte del profesor al alumno de esta solución



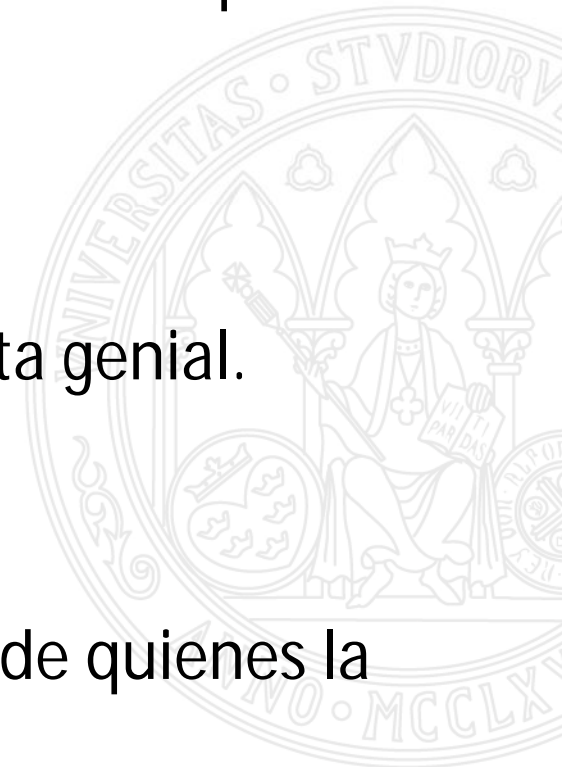


### 3. OBJETIVO

- Conseguir un alto rendimiento en la ejecución que permita al sujeto alcanzar los objetivos.
- Génesis de estos modelos:
  - Larga experiencia práctica.
  - Aportación individual de un deportista genial.

### 4. TIPO DE APRENDIZAJE

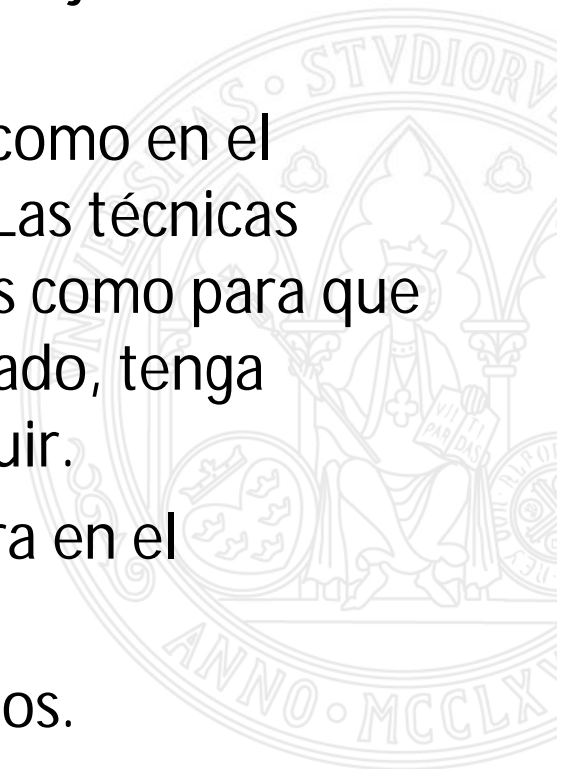
- Receptivo, por imitación
- No enjuiciar la imitación, sino la rigidez de quienes la imponen





### 5. APLICACIÓN

- Vinculada a problemas de rendimiento en la ejecución del movimiento.
- Cuando los resultados son determinantes, como en el deporte, su aplicación es muy importante. Las técnicas deportivas suelen ser lo bastante complejas como para que un individuo, por si solo en un tiempo limitado, tenga dificultades para descubrir el modelo a seguir.
- Cuando la dificultad de la tarea se encuentra en el mecanismo de ejecución control.
- Para la enseñanza de movimientos complejos.





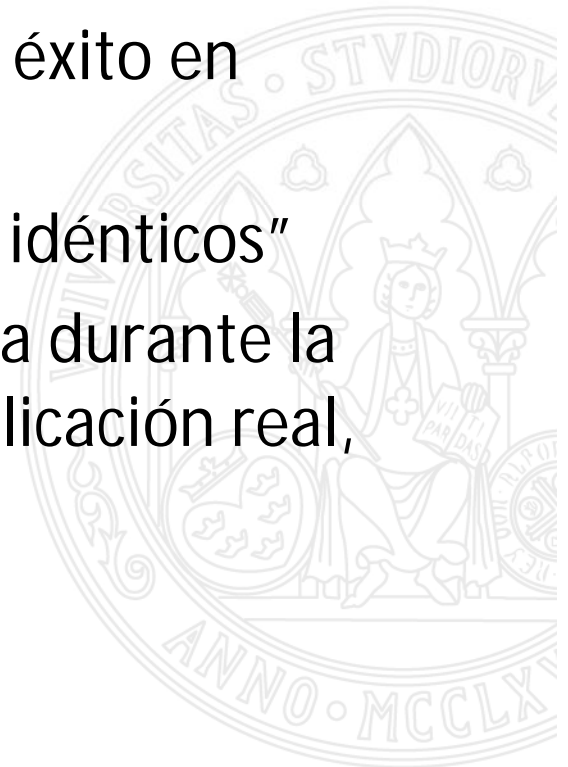


## 6. MOTIVACIÓN

La motivación del deportista hacia la reproducción de un modelo de movimiento está asociada al éxito en conseguir el objetivo propuesto

Teoría de la transferencia de los “elementos idénticos”

El deportista percibe que la práctica realizada durante la enseñanza tiene efectos prácticos de aplicación real, utilitaria o deportiva



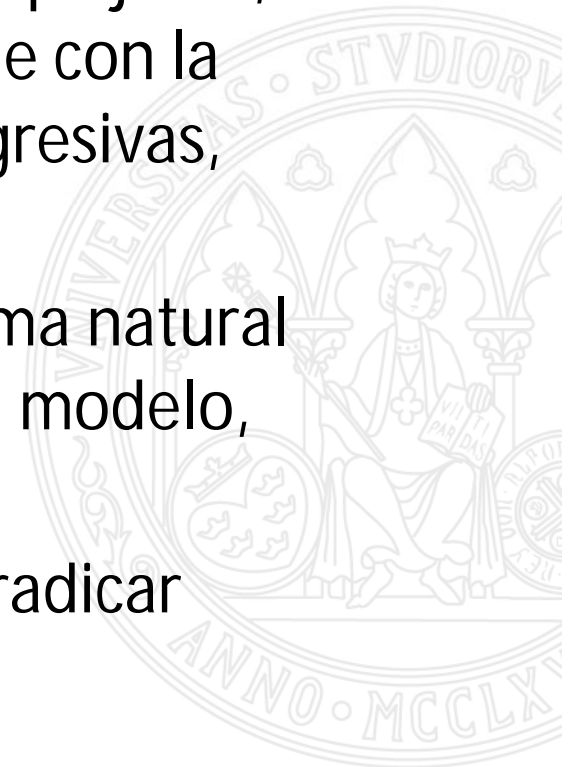


## 6. MOTIVACIÓN

Cuando los movimientos son de enorme complejidad, el profesor ha de estructurar el aprendizaje con la consecución de una serie de metas progresivas, refuerzo continuo

En ocasiones los deportistas adoptan de forma natural técnicas menos eficaces o desviadas del modelo, poniendo un techo a sus posibilidades

Es más fácil aprender correctamente que erradicar respuestas erróneas

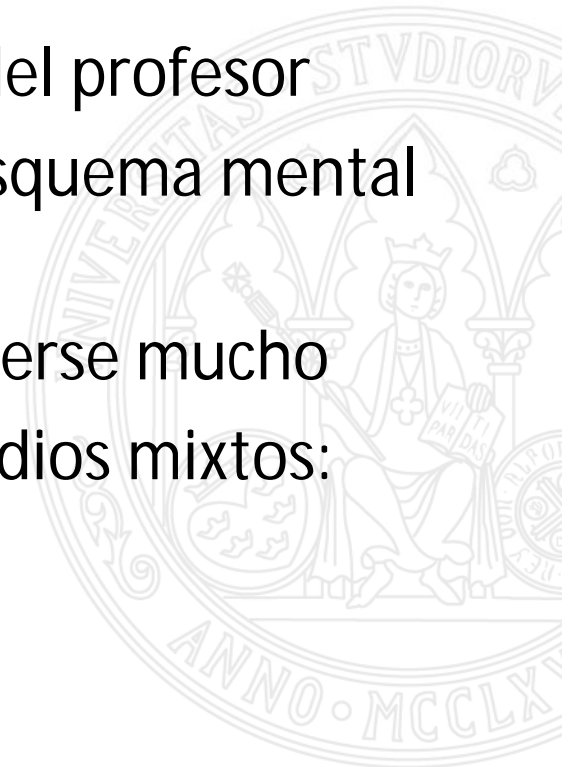




## 7. PAPEL DEL PROFESOR Y ALUMNO

### a. En la información inicial:

- Posición destacada y fuera del grupo del profesor
- Objetivo que el alumno se forme un esquema mental de la acción que se espera
- 2 o 3 aspectos importantes, no extenderse mucho
- Demostraciones visibles utilizando medios mixtos: visual-verbal

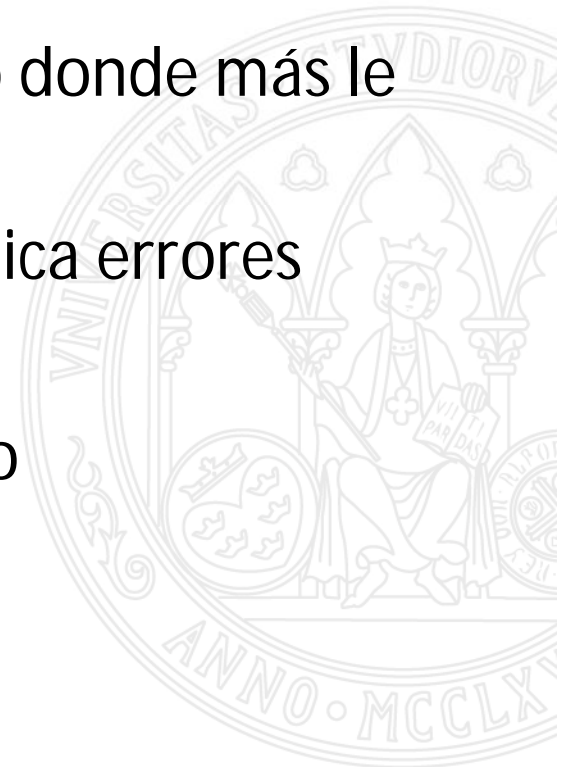




## 7. PAPEL DEL PROFESOR Y ALUMNO

### b. En el conocimiento de resultados:

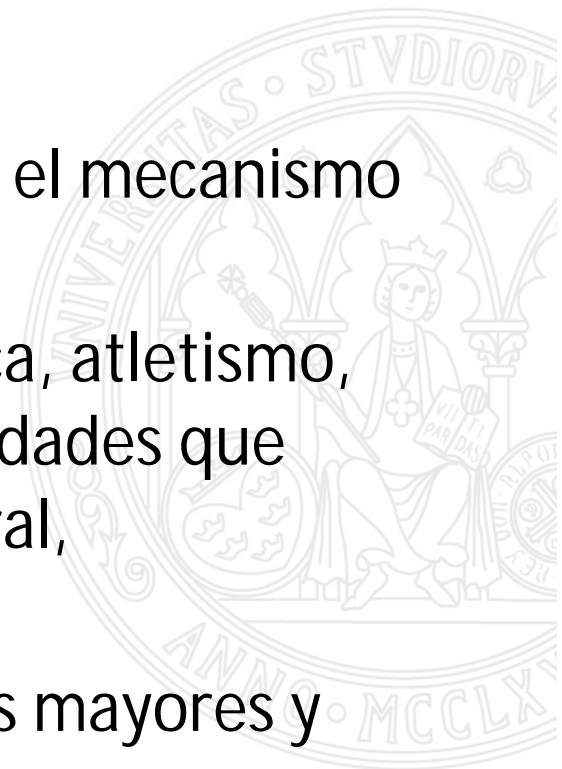
- Profesor dentro del grupo, atendiendo donde más le necesitan
- Observa la ejecución, detecta y comunica errores
- Feedback interno y externo
- Gran importancia del feedback externo





## 8. VENTAJAS

- Resultados a corto plazo
- Mayor control de la clase
- Gran utilidad cuando la dificultad reside en el mecanismo de ejecución del movimiento
- Contenidos más apropiados: condición física, atletismo, deportes (fundamentos técnicos), actividades que conlleven riesgo (gimnasia, medio natural, lanzamientos)
- Para alumnos con discapacidades, personas mayores y alumnos con escaso bagaje motriz





## 8. INCONVENIENTES

- Aprendizaje sólo receptivo, repetitivo y memorístico
- No se desarrolla la capacidad cognoscitiva y la toma de decisiones
- El alumno no aprende a investigar, buscar alternativas, descubrir soluciones, explorar, inventar

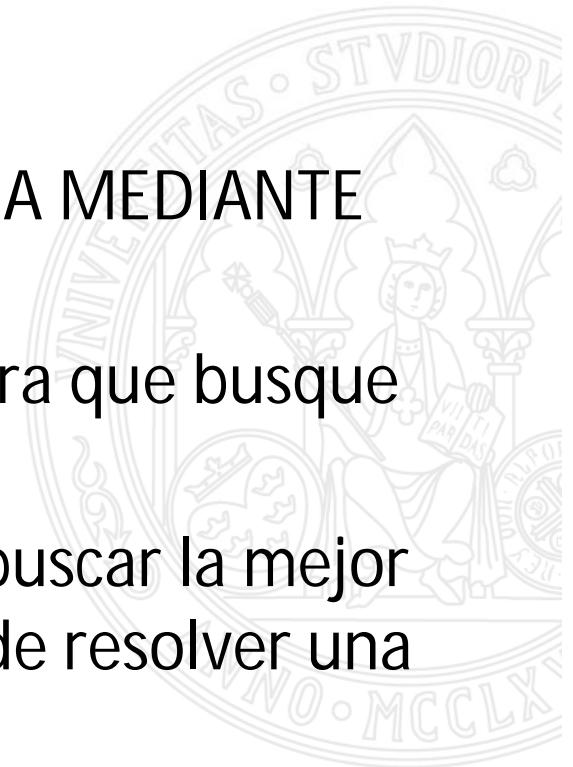




# INDAGACIÓN

## 1. CONCEPTO DE INDAGACIÓN O ENSEÑANZA MEDIANTE LA BÚSQUEDA

- Proposición de problemas al alumno para que busque la solución o soluciones a los mismos
- El alumno debe probar, experimentar, buscar la mejor forma de ejecución de una habilidad o de resolver una situación, razonando, no por imitación



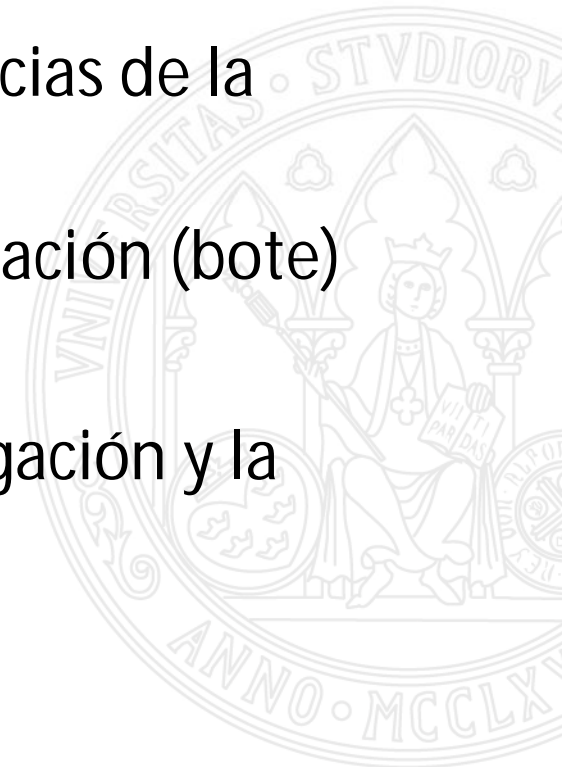


### 1. OBJETIVO

- Implicar la actividad cognitiva
- adaptar su conducta motriz a las exigencias de la situación
- Favorecer la transferencia por generalización (bote)

### 2. TIPO DE APRENDIZAJE

- Por descubrimiento, a través de la indagación y la experimentación
- Aprendizaje significativo

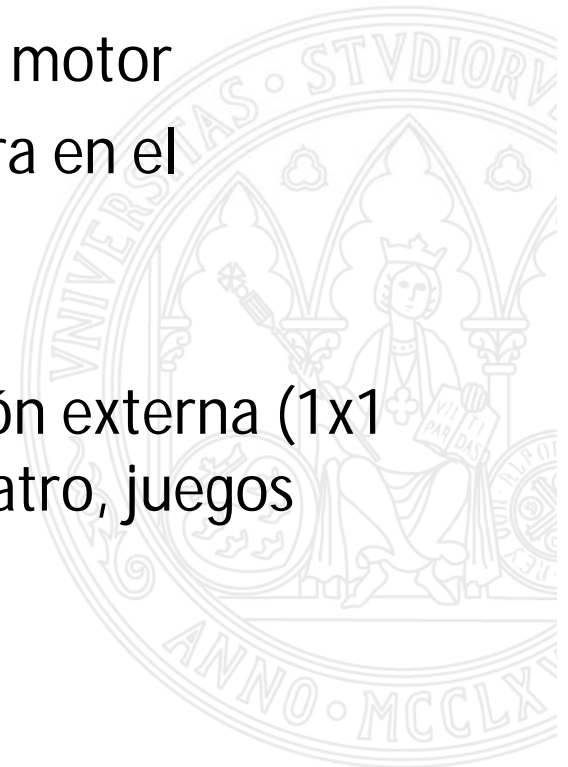






### 3. APLICACIÓN

- No hay un modelo a imitar
- Nivel de aprendizaje, desarrollo cognitivo y motor
- Cuando la dificultad de la tarea se encuentra en el mecanismo de percepción - decisión.
- Para la enseñanza centrada en el proceso.
- Enseñanza de tareas abiertas y de regulación externa (1x1 deportes colectivos, expresión corporal, teatro, juegos creativos).





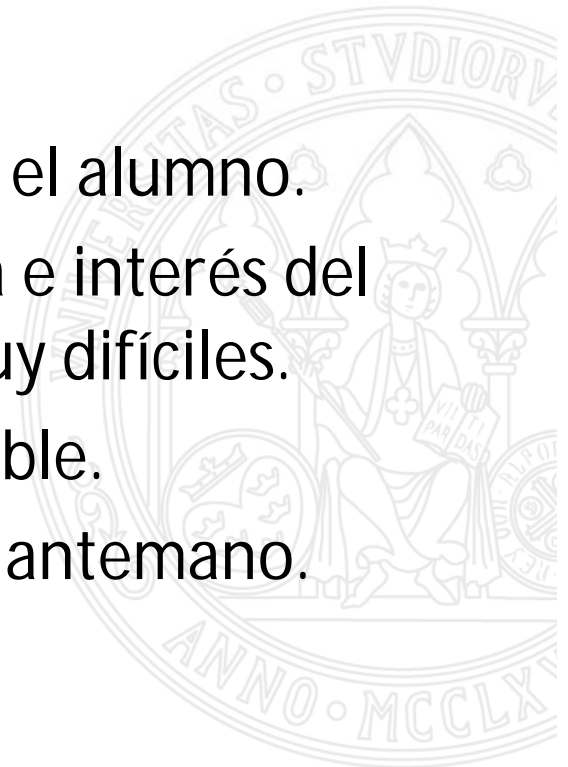
## 4. MOTIVACIÓN

- Dar respuesta a la disonancia cognitiva
- Teoría de la disonancia cognitiva
  - Una perturbación cognitiva (insatisfacción mental) crea la necesidad de buscar una solución para erradicarla → proceso de indagación (fuerza a la mente a centrarse en el problema) que conduce al descubrimiento (despierta la posibilidad de encontrar la solución)
  - Disonancia cognitiva → indagación → descubrimiento



#### 4. MOTIVACIÓN: EL DISEÑO DE PROBLEMAS

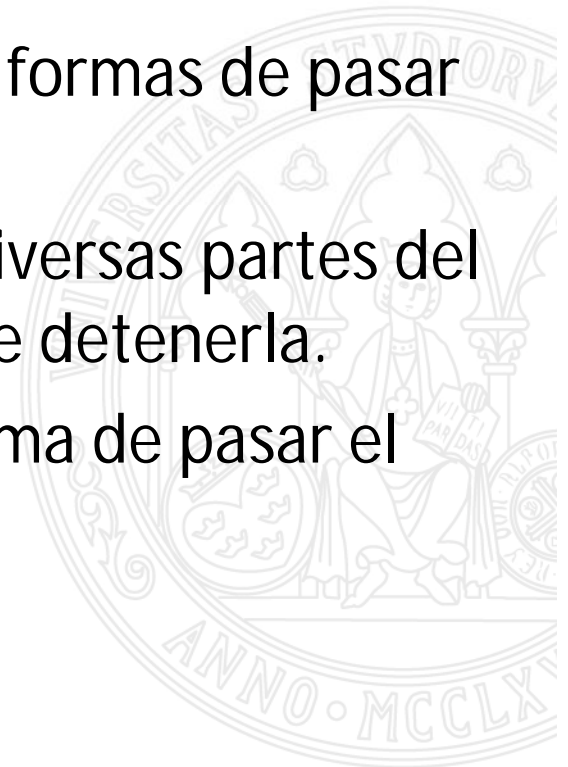
- Características del problema:
  - De carácter motriz.
  - Relevante para la materia, el grupo y el alumno.
  - Ajustados a la capacidad, experiencia e interés del alumno, es decir, ni muy fáciles ni muy difíciles.
  - Deben suponer un reto, pero alcanzable.
  - La solución no debe ser conocida de antemano.





#### 4. MOTIVACIÓN: EL DISEÑO DE PROBLEMAS

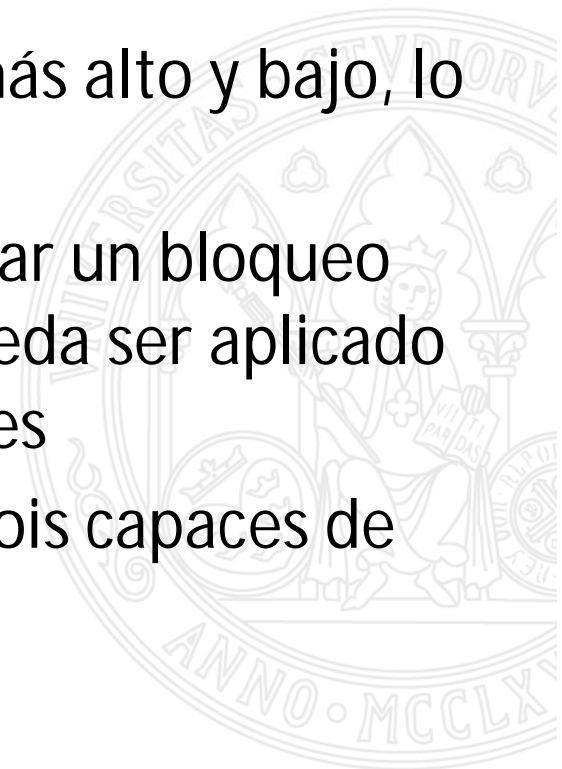
- Posibles categorías a descubrir:
  - Hechos, maneras de realizar algo. Ej: formas de pasar el balón.
  - Relaciones. Ej: Relaciones entre las diversas partes del cuerpo y la pelota con el propósito de detenerla.
  - Preferencia y validez. Ej: la mejor forma de pasar el balón.





## 4. MOTIVACIÓN: EL DISEÑO DE PROBLEMAS

- Posibles categorías a descubrir:
  - Límites. Ej: lo máximo y mínimo, lo más alto y bajo, lo más lento y rápido,...
  - Conceptos y principios. Ej: tras explicar un bloqueo explicamos el concepto, para que pueda ser aplicado este principio a numerosas situaciones
  - Variantes. Ej: ¿De cuántas maneras sois capaces de hacer...?





## 4. MOTIVACIÓN: EL DISEÑO DE PROBLEMAS

- Dificultad del problema.
- Número de soluciones.

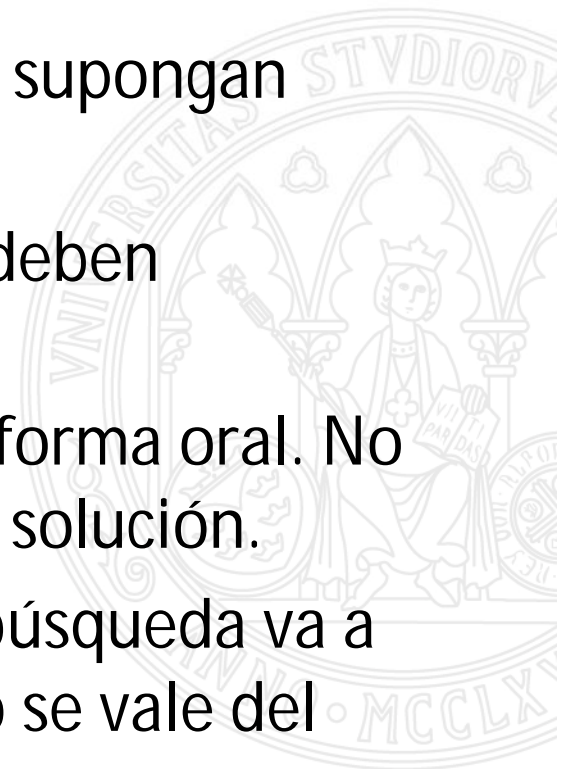




## 5. PAPEL DEL PROFESOR Y ALUMNO

### a. En la información inicial:

- Plantear objetivos alcanzables pero que supongan esfuerzo, cognitivo y físico.
- Las normas, condiciones y limitaciones deben exponerse con claridad.
- La información debe ser presentada de forma oral. No dar información visual que pueda dar la solución.
- El profesor debe asegurarse de que la búsqueda va a estar centrada en el problema, para ello se vale del control de la contingencia.





## 5. PAPEL DEL PROFESOR

### a. En la información inicial:

- Control de la contingencia: se intenta ejercer sobre lo que puede ocurrir en una circunstancia determinada haciendo más probables unos sucesos.



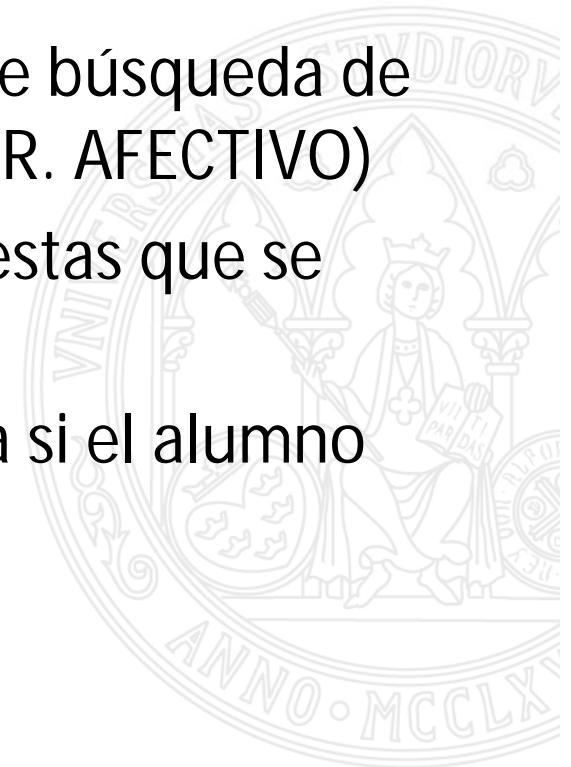




## 5. PAPEL DEL PROFESOR

### b. En el conocimiento de resultados:

- Reforzar positivamente todo esfuerzo de búsqueda de la solución que resuelva el problema (C.R. AFECTIVO)
- Reforzar positivamente todas las respuestas que se aproximan a lo que pretende.
- Reforzar negativamente o no decir nada si el alumno no va bien encaminado.

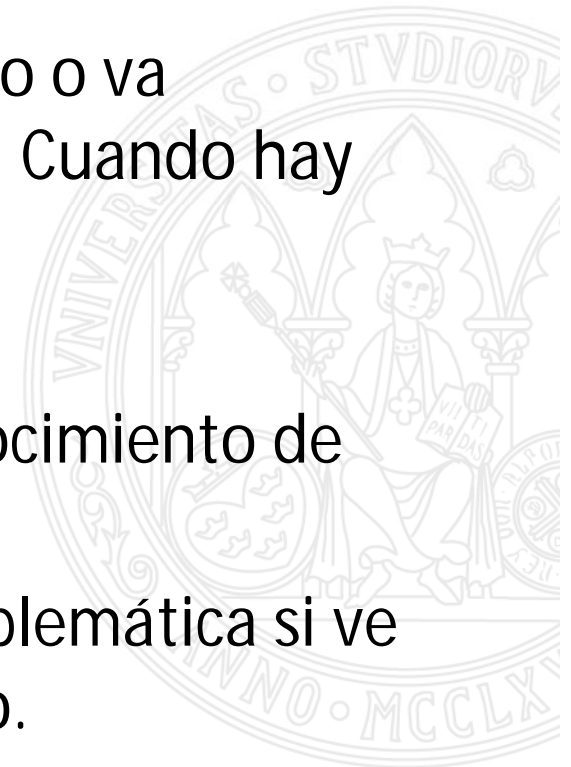




## 5. PAPEL DEL PROFESOR

### b. En el conocimiento de resultados:

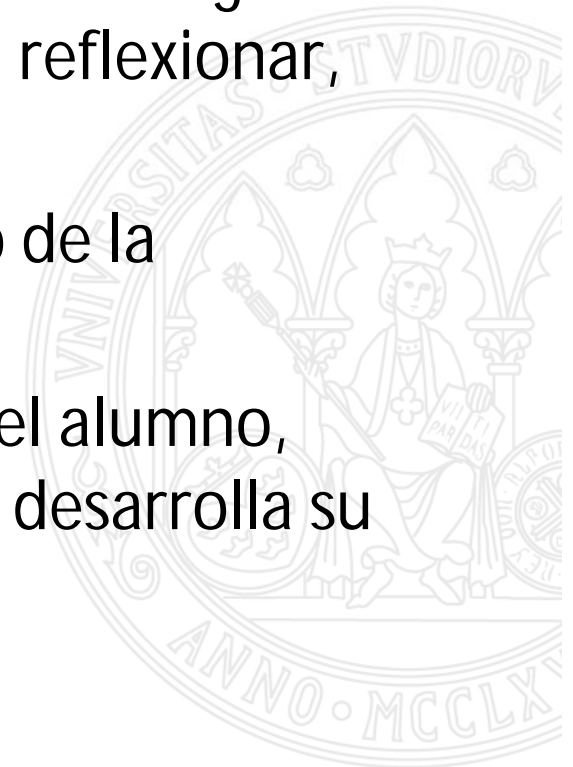
- Dar refuerzo negativo si se desvía mucho o va caminado a cosas que se quieren evitar. Cuando hay riesgo físico.
- Hacer preguntas o sugerencias.
- Procurar que la búsqueda conlleve conocimiento de resultado para el alumno.
- Replantear el problema o situación problemática si ve que el proceso no está siendo adecuado.





## 6. VENTAJAS

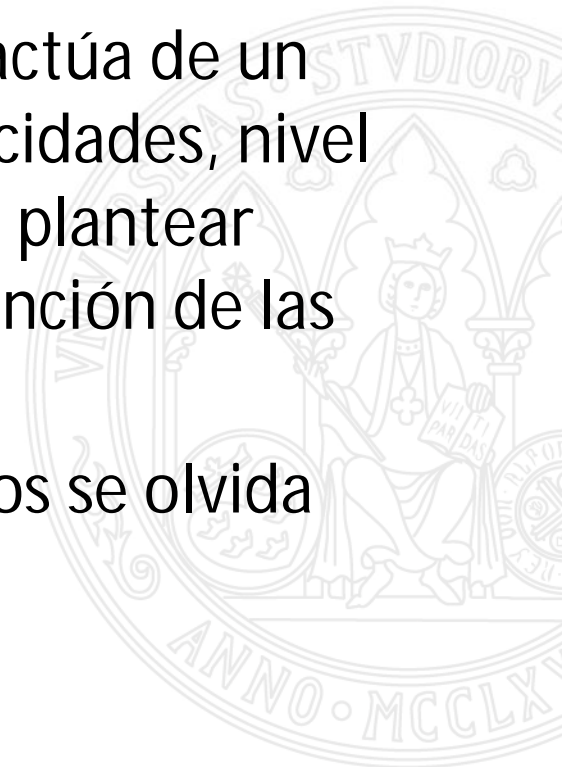
- Relacionar la actividad física con la actividad cognitiva.  
Ej: observar, analizar, buscar, descubrir, reflexionar, decidir, , resolver...
- Afirma el valor de la E.F. en un contexto de la educación integral.
- Favorece el proceso de emancipación del alumno, mayor autonomía en su aprendizaje. Se desarrolla su capacidad para tomar decisiones.





## 6. VENTAJAS

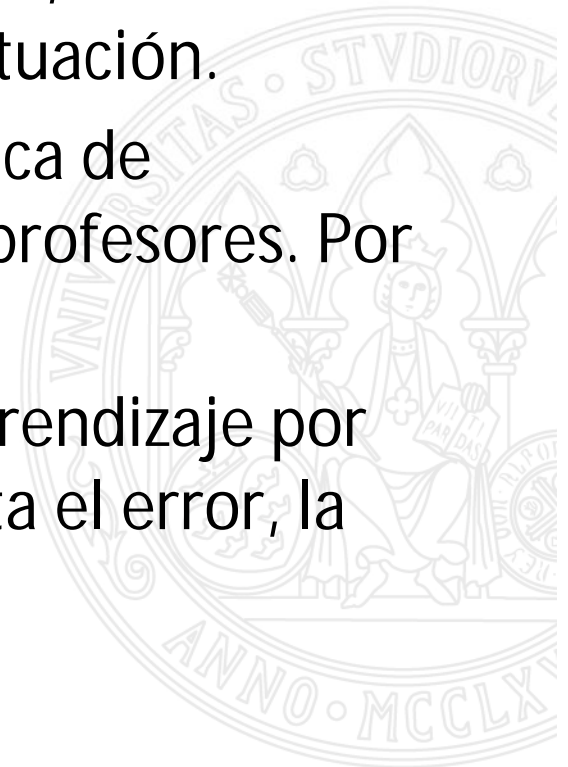
- Favorece la individualización de la enseñanza. Se aplique como se aplique, cada alumno actúa de un modo particular en función de sus capacidades, nivel de aprendizaje, etc. Por eso se aconseja plantear problemas ligeramente diferentes en función de las capacidades de cada uno.
- Lo que aprendemos por nosotros mismos se olvida menos.





## 6. INCONVENIENTES

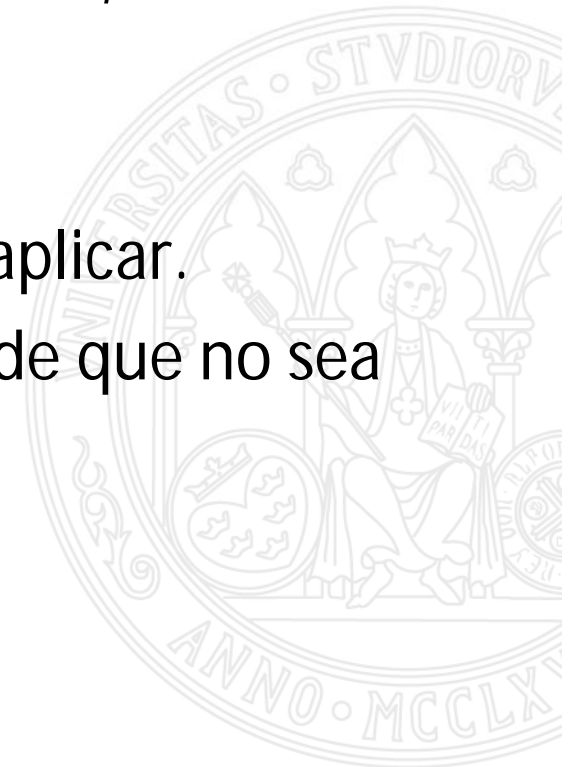
- La resistencia al cambio de los profesores, acostumbrados a otros esquemas de actuación.
- La falta de familiarización con esta técnica de enseñanza, tanto de alumnos como de profesores. Por eso se debe aplicar de forma progresiva.
- Proceso de aprendizaje más lento. El aprendizaje por descubrimiento lleva más tiempo, acepta el error, la divergencia en las realizaciones.





## 6. INCONVENIENTES

- Difícil de aplicar en algunos tipos de tareas, como las que implican riesgo.
- Falta de material.
- Si el grupo es muy numeroso, difícil de aplicar.
- Al haber menos control de la clase, puede que no sea bien aceptada en algunos centros.





## 6. INCONVENIENTES

- El profesor puede provocar desmotivación si:
  - La solución se conoce de antemano.
  - La solución es demasiado fácil
  - La solución es prácticamente imposible.
  - El resultado es mucha conversación y poca actividad.
  - La posibilidad de evaluar objetivamente la solución al problema es escasa. No sabe si la solución está bien o mal.

