

DIPLOMATURA EN DEPORTES DE COMBATE

DIDÁCTICA Y
METODOLOGÍA DE LA
ENSEÑANZA

Lic. Pablo Eduardo Scurzi

Introducción



➤ DIDÁCTICA

La didáctica (del griego *διδασκτικός*) es la disciplina pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

La didáctica se encarga de articular un proyecto pedagógico con los desarrollos de las técnicas, métodos y objetivos de la enseñanza.

Es decir, articula el QUÉ voy a enseñar? Con el CÓMO? y el Para Qué?

La CIENCIA de la Didáctica

- La ciencia en general se puede considerar como aquella actividad que produce, aplica y difunde conocimientos comprobables, predecibles y lógicos.
- Es el conjunto de conocimientos obtenidos a través de las observaciones, el razonamiento, el ordenamiento metodológico de los saberes en cualquier campo.
- Es la manera ordenada y sistemática de buscar conocimiento, causas y leyes que lo rigen (conceptos, leyes, principios y teorías).
- Ciencia es una actitud ante el mundo y su esquema básico presupone tres momentos:
 1. **Planteo de la problemática**
 2. **Razonamiento de las Soluciones**
 3. **Verificación de Resultados y Falseabilidad**

La Didáctica como CIENCIA

- La Didáctica posee:
 1. **Un lenguaje técnico**
 2. **Un método**
 3. **Un objeto de estudio**
- Es una disciplina que abarca los principios generales de la enseñanza y cuyo objeto de estudio es el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- De modo que:

“Didáctica es la ciencia de la educación que contribuye a la formación del intelecto y la personalidad de los estudiantes.”

La Didáctica como CIENCIA

Esta ciencia comienza siempre con tres preguntas fundamentales:

- **¿QUÉ?** **Contenido**
- **¿PARA QUÉ?** **Objetivo**
- **¿CÓMO?** **Método**

¿Dónde?

¿Cuándo?

¿Cuánto?

¿Con qué?

¿Cómo se organiza?

¿Qué logré?

LUGAR

TIEMPO

CARGA

MEDIO

FORMA

EVALUACIÓN

Etapas del Desarrollo

Para seleccionar CONTENIDOS, formular OBJETIVOS y definir el MÉTODO debemos conocer a nuestra audiencia, su **etapa evolutiva** y sus saberes previos.

Etapas del Desarrollo

Definimos las distintas fases o etapas del desarrollo en función de sus características psicomotrices:

- 1º infancia: *0 a 6 años*,
- 2º Infancia: *6 a 12 años*,
- Pubertad: *12 a 15 años*,
- 1º Adolescencia: *16 a 18 años*,
- 2º Adolescencia: *18 a 21 años*.
- 3º Adolescencia: *21 a 30 años*.
- Adultez: *30 a 50 años*
- Madurez: *+ de 50 años*

Al crecer uno va experimentando y descubriendo, progresivamente, habilidades sencillas e individuales que, con el paso de las diferentes etapas, tiende a mecanizar, a combinar y a modificar.

Dichas etapas están íntimamente relacionadas a las **FORMAS BÁSICAS de MOVIMIENTO** y los engramas motrices que ellas dejaron durante nuestro aprendizaje motor.

Formas Básicas de Movimiento

La mayoría de las habilidades que se dan en el deporte, por no decir todas, tienen su origen en las **formas básicas de movimiento**:

FBM	
andar	golpear
correr	patear
saltar	caer
girar	derribar
lanzar	equilibrio y balanceos

Depende de cómo demandes el concepto DEPORTE, será la iniciación deportiva antes o después de cierta fase evolutiva.

Iniciación Deportiva

La iniciación a los **Deportes de Combate**, siempre debe estar orientada a la acción pedagógica y no a la práctica deportiva.

En todo caso consideramos esencial tener en cuenta tres criterios:

- **Adaptación** (Elementos, Espacio-Tiempo, Reglas)
- **Estimulación** (no entrenamiento)
- **Rendimiento Pedagógico** (no rendimiento deportivo)



Objetivos

Una vez que sabemos a quien está dirigida la enseñanza, debemos decidir OBJETIVOS.

Existen dos tipos:

• OBJETIVOS
GENERALES

• OBJETIVOS
ESPECÍFICOS

Objetivos Generales

Los **Objetivos Generales** corresponden a las finalidades genéricas del proyecto pedagógico.

No señalan resultados concretos ni directamente medibles por medio de indicadores pero si expresan el propósito central del proyecto.

Tienen que ser coherentes con la misión de la entidad educadora.

- Por ejemplo: “Enseñar Didáctica al Grupo pionero del COP.

Objetivos Específicos

Los Objetivos Específicos pueden ser:

- **Direccionales**
- **Operacionales**

Objetivos Específicos Direccionales

Los **Objetivos Direccionales** determinan con precisión qué aspectos de la formación del alumno son de su exclusiva competencia.

- ✓ *No tienen un plazo o límite de tiempo especificado,*
- ✓ *No limitan el número de conductas que pueden devenir de su enunciado*
- ✓ *No pueden evaluarse en forma directa.*

Pueden ser de orden psicológico o físico, y nos permiten trazar estrategias que facilitan el proceso de enseñanza / aprendizaje.

Ejemplos comunes de Objetivos Específicos Direccionales son:

Objetivos Específicos Direccionales

- **Imitación:** *Los modelos a imitar surgen tanto del profesor como de los propios compañeros de la clase (sobre todo entre los 6 y 8 años) .*
- **Identificación:** *proceso que incorpora lazos afectivos y psicológicos hacia una persona o grupo.*
- **Interiorización:** *mecanismo a través del cual el individuo asume como propias determinadas normas, valores, creencias y actitudes.*
- **Desarrollo del área perceptivo motora,** *contempla la máxima capacidad de aprendizaje en tiempo-espacio, la imagen corporal y las formas básicas de movimiento.*

Objetivos Específicos Operacionales

Los Objetivos Operacionales, son aquellos que pueden ser expresados en términos de conductas observables y evaluables.

Deben describir exactamente el comportamiento final esperado, en qué condiciones aparecerá tal o cual conducta y cuál será el criterio evaluativo.

Deben contemplar la Jerarquización de los objetivos direccionales, la estructuración de los niveles de conocimiento, el diseño de las progresiones de enseñanza, etc.

Objetivos Específicos Operacionales

Destacamos tres objetivos específicos operacionales:

- ❖ **Físico:** a través del desarrollo del área psicomotriz, su compromiso postural y el desarrollo de las capacidades condicionantes y coordinativas
- ❖ **Social:** o de inicio del área socio afectiva (protocolo marcial, actividades cooperativas, etc.)
- ❖ **Técnico:** vinculado a las incumbencias propias de la disciplina que se enseña.

Metodología de la enseñanza

El aprendizaje es el fenómeno mediante el cual se producen cambios en la conducta a través de la experiencia que conlleva la práctica.

En el campo pedagógico, hablamos de:

el proceso de enseñanza-aprendizaje

- ✓ *Es decir la interacción entre profesores y alumnos para la dirección, orientación y desarrollo de los contenidos, objetivos y actividades de un programa.*

Metodología de la enseñanza

- Las decisiones que el profesor debe tomar en primera instancia serán:
 - ✓ Determinación del programa de contenidos QUE?
 - ✓ Formulación de objetivos PARA QUÉ?
 - ✓ Selección de las progresiones de enseñanza
 - ✓ Selección de la técnica de enseñanza } CÓMO?
 - ✓ Determinación de la estrategia en la práctica
 - ✓ Determinación de la cantidad y distribución de la práctica
 - ✓ Selección del material y las instalaciones a utilizar
 - ✓ Modelo evaluativo y cartera de test

Leyes de la enseñanza

Este proceso didáctico debe vincularse a las cinco leyes fundamentales del aprendizaje:

P.E.V.E.

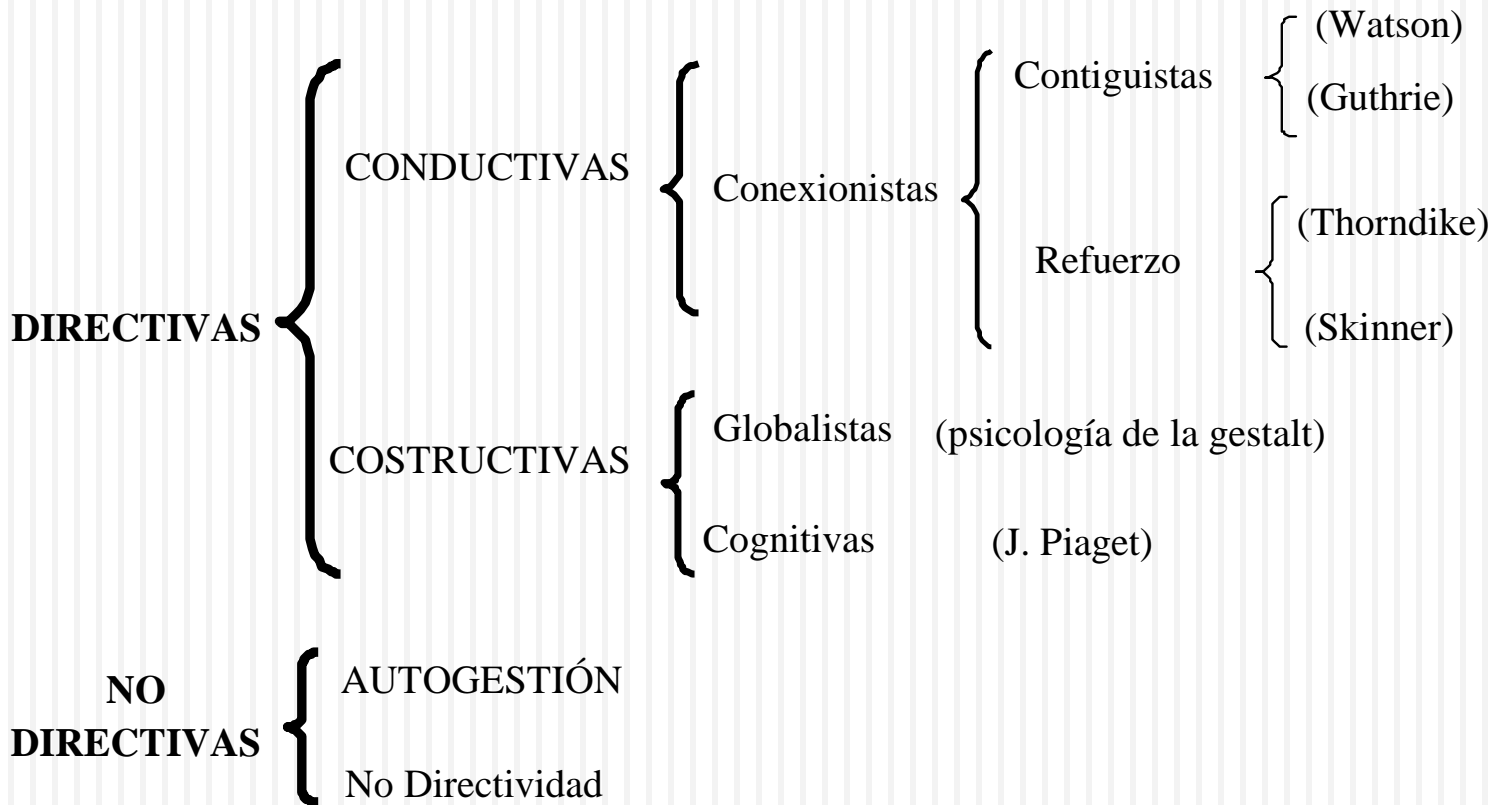
N

- **Predisposición**
- **Efecto**
- **Vivencia**
- **Ejercicio**
- **Novedad**

Leyes de la enseñanza

- **Predisposición**, el organismo se dispone a actuar si le resulta agradable hacerlo
 - **Efecto**, el sujeto tiende a reproducir las experiencias agradables y no las desagradables
- **Vivencia**, el docente debe proporcionar vivencias basadas en la propia realidad de aquello que se pretende enseñar a los alumnos
- **Ejercicio**, no basta solo aprender, es necesario consolidar lo aprendido
- **Novedad**, en igualdad de condiciones, lo último que fue practicado, será recordado con mayor eficiencia.

Teorías del Aprendizaje



Conductismo

El **CONDUCTISMO** se encuentra asociado a las investigaciones de la psicología de la conducta y plantea:

“El aprendizaje se alcanza cuando el sujeto logra estabilizar una respuesta ante un estímulo determinado”.

Según esta teoría todas las formas complejas de comportamiento (emociones, hábitos, pensamiento, lenguaje) se analizan como cadenas de respuestas musculares o glandulares que pueden ser observadas y medidas.

En el plano motor este estímulo es generalmente visual y de aquí surge la importancia del modelo visto, en los procesos de adquisición.

Constructivismo

El **CONSTRUCTIVISMO** es una manera de explicar cómo el ser humano va desarrollando su intelecto y va conformando sus conocimientos.

La premisa Cognitiva dice:

“...el conocimiento es construido en forma activa por el sujeto y no es recibido pasivamente del entorno”.

Existen dos poderosos motores que hacen que el ser humano mantenga un desarrollo continuo de sus estructuras cognitivas:

- ***la adaptación***
- ***el acomodamiento.***

Estos dos procesos ayudan a que el individuo, que recibe información continuamente a través de sus sentidos, **procese, enriquezca y modifique** las estructuras que ha ido conformando.

Tipos de Clase

- **Diagnóstica**: Arrojará una idea general del estado actual del grupo. En base a estos datos se elabora la planificación.
- **Enseñanza**: Se desarrollan las metodologías necesarias para orientar a los alumnos a la adquisición de nuevas técnicas.
- **Ejercitación**: Estimulación reiterativa de actividades ya conocidas buscando la automatización del movimiento.
- **Evaluativa**: En este tipo de clase se realiza la comparación entre los objetivos formulados por el docente y lo adaptado por el alumno.

Técnicas de la Enseñanza

Existen siete técnicas o estilos de enseñanza:

1. **el comando directo**
2. **la asignación de tareas de movimientos**
3. **el método mixto (SAS)**
4. **la enseñanza recíproca**
5. **el descubrimiento guiado**
6. **la resolución de problemas**
7. **la creatividad**

Técnicas de la Enseñanza

□ Comando Directo

Método totalmente conductista y lineal, se basa en el supuesto que determinados estímulos producen la respuesta deseada.

Ej: formación en damero

Ventajas:

- Es aplicable cuando el grupo es numeroso y las consignas ya son conocidas.
- Asegura el orden, ya que enseguida se detecta quien no se adecua al ritmo impuesto
- Sirve para fijar una huella motora mediante la repetición de órdenes.

Desventajas:

- No hay interacción entre compañeros
- No posibilita la toma de decisiones por parte del alumno
 - No respeta el ritmo personal
 - No activa los procesos cognitivos.

Técnicas de la Enseñanza

□ **Asignación de tareas**

Se le presentan al alumno tareas a realizar en forma individual o grupal, las cuales son resueltas por cada uno de acuerdo a sus posibilidades.

Ej: trabajo predeterminado en parejas.

Ventajas:

- El docente puede recorrer los grupos de trabajo, corrigiendo los probables errores, sobre grupos reducidos
 - Mayor compromiso por parte del alumno
 - Estimula la voluntad.

Desventaja:

- No es recomendable si el grupo no está motivado

Técnicas de la Enseñanza

□ Método Mixto (S.A.S)

Este método implica presentarle al alumno el movimiento a realizar en forma global. Luego de su ejercitación se procede al análisis de sus partes, y luego a una síntesis con la integración de todas las partes que conforman el movimiento.

Ej: secuencia de técnicas básicas, técnica básica por separado, secuencia de técnicas básicas en combate.

Ventajas:

- Es el método ideal para la enseñanza de aplicaciones de técnicas y técnicas nuevas.
 - Cada parte analítica toma sentido de globalidad.

Técnicas de la Enseñanza

□ Descubrimiento Guiado

El tema a tratar es abordado por medio de planteos que provocan en el alumno una respuesta generadora de nuevos planteos y así sucesivamente, o sea: disonancia cognitiva-investigación-descubrimiento.

Ej: mirar videos de otros competidores o de sí mismo mientras el docente oficia de moderador no de crítico.

Ventajas:

- Al descubrir por sí mismo el sentido de la acción, el aprendiz fija mejor sus conocimientos
- Las preguntas del docente generan participación por parte del alumnado
- El alumno toma conciencia de su protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desventajas:

- Las respuestas de los alumnos pueden desviarse del objetivo perseguido
- Si el docente no es paciente y no espera las respuestas de sus alumnos, no hay

Técnicas de la Enseñanza

□ Enseñanza recíproca

Aparece la figura del compañero. Se caracteriza por estimular el sentido de solidaridad y cooperación, ya que mientras uno ejecuta una acción, el otro oficia de ayudante pudiendo corregirlo.

Ej: función del sempai o el kohai, etc.

Ventajas:

Orienta a un mayor análisis pues aparta la presión de la mirada del maestro.

Estimula el compañerismo.

El alumno hace las veces de instructor.

Enseña a aceptar el juicio crítico de sus pares.

Desventajas:

Si no hay compromiso por parte del aprendiz, no es aplicable.

Técnicas de la Enseñanza

□ Resolución de problemas

Consiste en formularle al alumno situaciones de conflicto que deben ser resueltas individualmente.

Es importante que el problema planteado lleve consigo las metas a las cuales debe arribar, como así también las condiciones para lograrlo.

Ej: combate en inferioridad numérica

Ventajas:

- El alumno toma decisiones sobre sus posibilidades de acción
 - Descubre su estilo personal
 - Gran compromiso cognitivo
- Estimula la creatividad y es altamente motivante

Desventajas:

No es apropiado para la enseñanza de técnicas
No es aplicable si el grupo no se compromete.

Técnicas de la Enseñanza

□ **Globalidad**

Se caracteriza por considerar la situación en forma global, como un todo, sin entrar en los detalles de la ejecución.

Es el método con el cual se suele trabajar en los primeros años de escolaridad ya que los niños aún no tienen capacidad de análisis. Puede ser utilizado también como primer método de enseñanza de una técnica, ya que permite ver los errores de ejecución para su posterior análisis. Es aconsejable que cada consigna lleve implícita la praxis o sentido de la acción, para no perder de vista el objetivo de la misma.

Técnicas de la Enseñanza

Globalidad

Ventajas:

- Captación del movimiento en forma global
 - Movimiento natural
 - Descubrimiento del estilo propio
- Permite ver los errores de ejecución.

Desventajas:

- No se logra un modelo técnico
- Se adquieren vicios en la ejecución, si posteriormente no se corrigen .

Normas didácticas del aprendizaje motor

- Para enseñar una destreza técnica, es preciso explicar la naturaleza de la tarea a realizar y el objetivo que se persigue.
- Mostrar **cómo** se ejecuta.
- El alumno debe ser llevado a criticar el **por qué** del trabajo realizado para encontrar errores por sí mismo.
- La atención del alumno debe lograr volcarse más hacia el **cómo** llegar a los resultados de la tarea, que hacia los movimientos particulares que realizan cada una de las partes del cuerpo.
- Las partes más difíciles pueden ser practicadas y demostradas lentamente a los efectos de una mejor comprensión, pero de inmediato deberá ser ejecutado en su totalidad y a su velocidad natural.
- Repetir suficiente número de veces es imprescindible pero se debe tener presente que repetir por repetir no provoca perfeccionamiento alguno.
- El ejemplo del docente es una de las mejores herramientas para lograr la credibilidad por parte del educando.

Del cuidado que se ponga en seguir estos lineamientos dependerá el buen desenvolvimiento y éxito futuro de nuestra actividad educativa.

Momentos de la Clase

- **Primer Momento:** (Inicio o Entrada en Calor)

Se activan los procesos fisiológicos del deportista. Se eleva la frecuencia cardiaca gradualmente, se trabaja sobre la movilidad articular y la elongación muscular. Las capacidades físicas y/o coordinativas pueden estimularse a través de actividades lúdicas.

- **Segundo Momento:** (Parte Principal)

Se desarrolla el objetivo principal de la clase.

Podríamos dividirlo en dos partes: ejercitación o enseñanza y aplicación sintética de lo aprendido.

- **Tercer Momento:** (Vuelta a la Calma)

Retornar al deportista a sus valores metabólicos normales.

Capacidades y Habilidades

Capacidad y Habilidad no son sinónimos.

- **Capacidad** es algo que espera ser llenado, como el espacio interior de una taza o un vaso. La capacidad siempre se vincula a algo interno.
- **Habilidad** es la cualidad de hacer. Es una función externa, (la taza hace ruido al ser golpeada).

Sin embargo capacidades y habilidades trabajan juntas.

Capacidad

Es la cualidad que posibilita la apreciación y retribución de una respuesta muscular o neuronal a sensaciones, conocimientos, impulsos o inhibiciones en concordancia con el objeto apreciado o el esfuerzo realizado.

Existen diferentes capacidades en el hombre y estas se desarrollan en distintas etapas del crecimiento:

- **condicionales**, son las que determinan la condición física del individuo: la fuerza, la velocidad, la resistencia, la flexibilidad, etc.
- **coordinativas**, dependen del sistema nervioso central y permiten organizar y regular el movimiento (equilibrio, ritmo, orientación, reacción, anticipación, diferenciación y control) .
- **sensibles**, nos permiten captar las necesidades y retribuciones del alumno (empatía, susceptibilidad, irritabilidad...).
- **cognitivas**, recibir y emitir juicios de conocimiento (atención, percepción, memoria, comprensión, resolución de problemas).
- **volitivas**, nos permiten absorber y activar la motivación, mediante impulsos o inhibiciones (voluntad, valor, concentración, perseverancia, auto control, etc.).

Habilidad

HABILIDAD proviene del término latino *habilitas* y hace referencia al **talento**, la **pericia** o la **aptitud** para desarrollar alguna tarea.

Es la facultad de poder hacer algo eficientemente.

Es la cualidad que permite ofrecer y recibir los elementos físicos del entorno en actos motores concretos, parcialmente automatizados.

Evaluación



- Primera pregunta
 - **¿Cuales son las preguntas fundamentales de la DIDÁCTICA?**
- Segunda pregunta
 - **¿Cuáles son las dos teorías más difundidas del Aprendizaje?**
- Tercera pregunta
 - **Capacidad y Habilidad... ¿Son sinónimos?**

Información



Lic. Pablo
Scurzi

➤ Contacto

+54 221 620 0747

FB: Pablo Scurzi

aktresa@gmail.com

- Apuntes
 - **Didáctica y Metodología de la Enseñanza**

➤ Aula Virtual

- *Código de la clase*

9k4tpq