



**BASES PSICOPEDAGÓGICAS DE LA**  
**ENSEÑANZA Y EL ENTRENAMIENTO**



# ***CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE LOS NIÑOS Y JÓVENES***

## **• PREBENJAMÍN**

- 🍌 Comienzan a conocer y dominar su propio cuerpo y el de los demás.**
- 🍌 Pasan del movimiento global al fino o segmentario.**
- 🍌 Afirmación de la lateralidad.**
- 🍌 La resistencia es baja y se fatigan rápidamente, pero su recuperación es rápida.**
- 🍌 Consolidación de los conceptos topológicos básicos.**
- 🍌 Las capacidades físicas se deben desarrollar globalmente y mediante formas jugadas.**
- 🍌 Se encuentran en el estadio de las operaciones concretas, por lo que necesitan manipular los objetos para alcanzar los objetivos.**
- 🍌 La atención y observación es inestable y persiguen el objetivo mientras dure el interés.**
- 🍌 Son imaginativos, imitativos, curiosos e impacientes.**

## BENJAMÍN

- 🍎 Está predispuesto a realizar un gran número de actividades.
- 🍎 Desarrolla de forma amplia la coordinación y el equilibrio.
- 🍎 Aumenta la capacidad de atención, observación y concentración.
- 🍎 Se produce un aumento cualitativo de sus capacidades físicas (v, f, fl, r) que favorece la adquisición de las habilidades.
- 🍎 Operaciones simples y concretas.
- 🍎 No poseen control sobre su propia energía.
- 🍎 No aceptan el fracaso.

## ALEVÍN

- 🍌 El cerebro es capaz de actuar de forma más eficiente y de tratar más información y de manera más eficiente.
- 🍌 Se produce una maduración de la inteligencia, atención, percepción y memoria.
- 🍌 La lógica de las operaciones concretas tiene su apogeo (reflexionan, se plantean problemas, sopesan los pros y los contras antes de tomar una decisión).
- 🍌 El proceso de desarrollo se acelera, aparecen los primeros signos de maduración sexual.
- 🍌 En este período se perfeccionan los logros motores alcanzados en años anteriores.
- 🍌 Reforzamiento de las relaciones de grupo.

# EL APRENDIZAJE MOTOR

**FACTORES QUE  
CONDICIONAN EL  
APRENDIZAJE MOTOR**

**MOTIVACIÓN**

**TIEMPO DE  
APRENDIZAJE**

**Edad, sexo, contexto, talento,  
Experiencia previa, distribución  
De la práctica, entrenadores,..**

# PROPUESTAS DE MOTIVACIÓN

(Pintor, 1992)

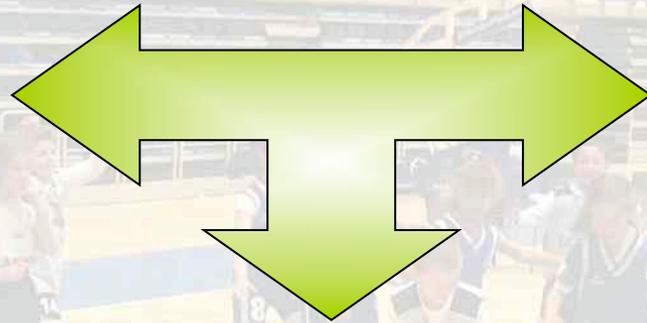
- 👤 **Realización de las actividades en forma de juego. Cuidado con el jugar por jugar.**
- 👤 **Permitir que los niños practiquen por sí mismos, que actúen.**
- 👤 **Proponer juegos que realizables, pero que supongan un reto.**
- 👤 **Realizar situaciones que supongan cierto riesgo y de azar.**
- 👤 **Organización de competiciones de diferentes tipos.**
- 👤 **Animar constantemente, ser dinámicos, activos.**
- 👤 **Evolucionar por todo el espacio ofreciendo conocimientos de resultados a los jugadores.**
- 👤 **Variar la propuesta de juegos.**
- 👤 **Despertar la curiosidad de los niños con preguntas, paradojas.**
- 👤 **Crear un clima de confianza.**

# MECANISMOS DEL APRENDIZAJE MOTOR

**MECANISMO  
PERCEPTIVO**

**MECANISMO  
DE EJECUCIÓN**

**MECANISMO  
DECISIÓN**



## MEJORA DEL MECANISMO DE PERCEPCIÓN

<b>ACUMULAR EXPERIENCIAS PRACTICAS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Situaciones reales</li><li>-Competiciones</li><li>-Práctica fuera de los entrenamientos</li><li>-Variedad en los juegos</li></ul>
<b>MOVILIZACIÓN DE OBJETOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Utilizar el balón siempre que sea posible</li><li>-Dominar dos objetos a la vez</li><li>-Sujeto- balón siempre en movimiento</li></ul>
<b>VARIAR LAS CONDICIONES DEL ENTORNO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Espacio</li><li>-Materiales</li><li>-Tiempo</li><li>-Oposición</li></ul>
<b>MODIFICAR LOS ESTÍMULOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Visuales</li><li>-Cinestésicos</li></ul>

# MEJORA DEL MECANISMO DE DECISIÓN

<b>MEJORA DE LA PERCEPCIÓN</b>	- Las anteriores pueden ayudar a mejorar la capacidad de decisión
<b>RESOLVER PROBLEMAS</b>	-Oposición -Retos. ¿Quién es capaz de..?
<b>TIEMPO DE DECISIÓN</b>	-Acortar el tiempo -Modificar las reglas -Momento de aparición del estímulo. Se comienza ante alguna señal.
<b>NIVEL DE RIESGO</b>	-Obstáculos por medio. -Simultáneos. Más de un juego a la vez.
<b>NIVEL DE INCERTIDUMBRE</b>	-Material. -Porterías, más de una -Objetivo. Si mete canasta defendemos a todo campo -Situaciones de inferioridad o superioridad
<b>ESTRATEGIAS DE DECISIÓN VARIADAS</b>	-Varios partidos 2x2, 3x3. Variar el sistema de puntuación -Varias habilidades (tirar, pasar, botar,..)
<b>CREATIVIDAD</b>	- Descubrir, indagar y cooperar.

## MEJORA DEL MECANISMO DE EJECUCIÓN

LA MEJORA DE LOS DOS MECANISMOS ANTERIORES VA A INFLUIRN EN LA MEJORA Y DESARROLLO DEL MECANISMO DE EJECUCIÓN

VA A DEPENDER DE DOS ASPECTOS:

- 👤 **ASPECTOS CUANTITATIVOS:** Velocidad, flexibilidad, fuerza, resistencia, entre otros.
- 👤 **ASPECTOS CUALITATIVOS:** Coordinación, agilidad, equilibrio,..

## EL APRENDIZAJE MOTOR

### CARACTERÍSTICAS DEL MONITOR DE BALONCESTO

- ✍ Debe ser un educador, docente, maestro.
- ✍ Ser líder, un entrenador respetado. Que programa la enseñanza, reflexiona y conoce a sus jugadores.
- ✍ Tener un estilo de juego, conocimientos del juego
- ✍ Ser paciente
- ✍ Mantenerse al día
- ✍ Entusiasta
- ✍ Autocontrol
- ✍ Trabajador, dinámico
- ✍ EMPATÍA
- ✍ Capacidad para establecer buen clima

## **TIPOS Y ESTILOS DE MONITORES**

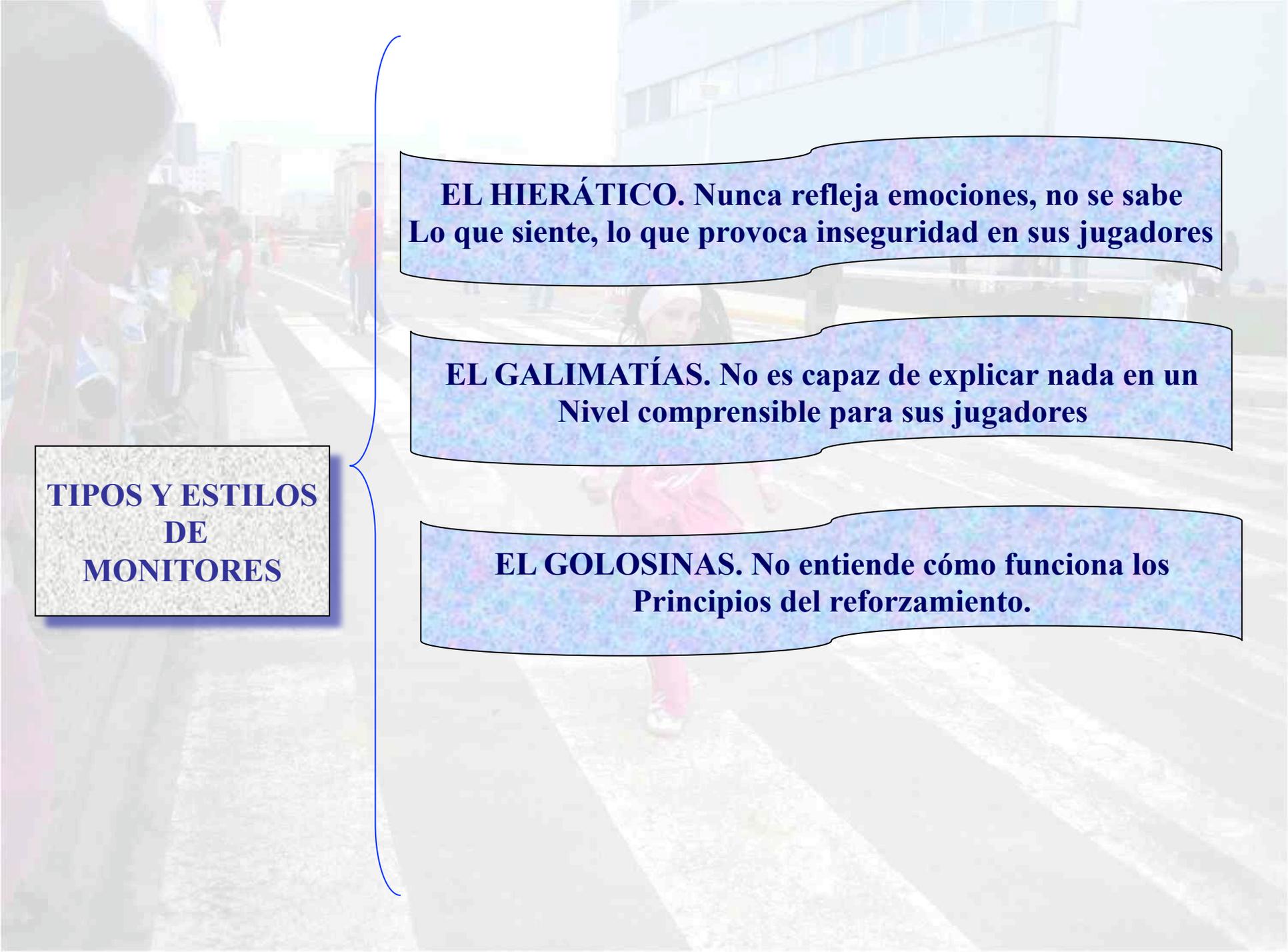
**EL PRETENCIOSO.** Nunca admite un error. Su Opinión es única y la verdadera

**LA NEGATIVA.** La mayoría de sus intervenciones son en términos negativos e incluso hostiles. Con frecuencia crítica a sus jugadores

**EL JUEZ.** Evalúa constantemente a sus jugadores, sin ofrecerles información sobre cómo mejorar su juego

**EL INCONSTANTE.** Nunca se está seguro de por donde va a salir. Hoy dice una cosa y mañana otra

**LA PARLANCHINA.** Siempre está hablando, nunca deja De dar información, y no tiene tiempo para escuchar a Sus jugadores



**TIPOS Y ESTILOS  
DE  
MONITORES**

**EL HIERÁTICO. Nunca refleja emociones, no se sabe  
Lo que siente, lo que provoca inseguridad en sus jugadores**

**EL GALIMATÍAS. No es capaz de explicar nada en un  
Nivel comprensible para sus jugadores**

**EL GOLOSINAS. No entiende cómo funciona los  
Principios del reforzamiento.**

# **ESTILOS DE ENSEÑANZA**

## **MANDO DIRECTO**

- **El monitor es el experto, el que sabe y ordena.**
- **El entrenador es el que toma todas las decisiones y nadie lo cuestiona**
- **Pretende un modelo conocido**
- **El monitor controla de forma estricta la ejecución del jugador y su comportamiento**
- **Todos los jugadores realizan la misma tarea, no individualiza. Misma tarea, mismas repeticiones, mismo ritmo.**
- **La organización es formal.**

## ASIGNACIÓN DE TAREAS

- **El monitor se centra en la organización de la tarea a realizar, es decir, permite que el jugador tome algunas decisiones.**
- **Enseña a través de un modelo**
- **Permita que se produzca relaciones afectivas y mayor individualización.**
- **El monitor deja que el jugador decida aspectos del entrenamiento como:**
  - Ritmo
  - Momento de inicio o final de la actividad
  - Períodos de pausa
  - Cantidad de trabajo

## DESCUBRIMIENTO GUIADO

- **Permite una mayor participación e implicación cognitiva del jugador**
- **Lo más importante es el jugador**
- **El monitor programa y evalúa el proceso de enseñanza y aprendizaje.**
- **No da respuestas, plantean situaciones que conduzcan al jugador al modelo que persigue.**
- **El monitor plantea un problema que tiene una solución, pero no la dice.**
- **Las respuestas más acertadas son las que más se aproximen al modelo buscado.**
- **Preguntas como ¿de qué forma puedes botar para que no te la quiten?**

## **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

- **El jugador debe buscar por sí mismo las respuestas con total libertad.**
- **Ahora no se persigue un modelo, se deja que el jugador experimente y resuelva todas las situaciones.**
- **Todas las respuestas que el jugador dé, son válidas.**
- **Aunque las actividades son propuestas por el monitor, el jugador puede proponer variantes.**
- **Se busca la autoevaluación del jugador.**
- **Mayor individualización y cantidad de respuestas cognitivas.**
- **Preguntas cómo ¿Quién es capaz de botar el balón muy bajo? ¿de cuántas formas puedes pasar botando por los conos?**

# EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA ACTIVIDAD FÍSICA

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIAL</b> ¿Se ha utilizado correctamente el espacio?	<b>EXPLICACIONES DE LA ACTIVIDAD</b> ¿han comprendido los jugadores la actividad?	<b>VARIEDAD Y PROGRESIÓN</b> Posibles variantes	<b>CONOCIMIENTOS DE RESULTADOS</b> ¿Qué información le apporto para mejorar la actividad?

# Bibliografía

**Artículo “Estrategias lúdicas para mejorar la percepción y decisión de los jugadores y jugadoras”, de Francisco Javier Gimémes Fuentes-Guerra y Pedro Sáenz López-Buñuel, del libro BALONCESTO EN LA INICIACIÓN.**

“EDUCACIÓN FÍSICA Y SU DIDÁCTICA”, de Pedro Sáenz López-Buñuel