

MATERIAL DOCENTE

Materiales para clases teóricas.

CAPÍTULO 11.B

*Metodología de la Actividad Física
y del Deporte*

Dr. Antonio Baena Extremera

Bibliografía del capítulo: Ver guía docente.

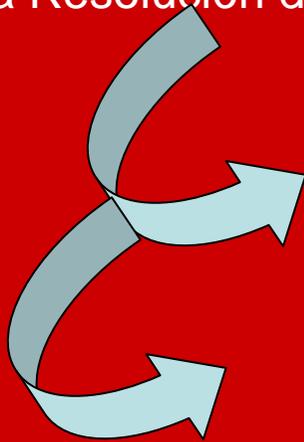
8.2.2. La resolución de problemas.

El alumno/a es el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiéndole que tome decisiones durante, después y, en ocasiones, antes de la actividad.

Recibe diferentes nombres según el autor:

Esta técnica de enseñanza está basada en la no instrucción, es decir, el profesor/a no mostrará un modelo al alumno/a, sino que éste, buscará soluciones a través de la búsqueda.

La Resolución de Problemas, podrá ser de:



AUTOR	1 PASO	2 PASO	3 PASO	4 PASO
Dewey (1933)			Sugerir hipótesis posibles	Comprobación de hipótesis
Merrifield (1960)	Preparación		Producción	Verificación y replicación
	Problema		Búsqueda	
Gerholm (1969)	Preparación			
	Problema	Información		

Objetivo:

Búsqueda cognitiva y motriz de posibles soluciones a los problemas-tareas planteadas por el docente.

Papel del profesor:

Elabora y ofrece toda la información del proceso al alumno a través de información escrita o audiovisual.

Papel del alumno:

El papel del alumno/a es activo, convirtiéndose en el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Bañuelos, 1986).

Planificación y desarrollo de la clase:

Los alumnos se distribuyen y buscan posibles soluciones. Lo esencial es que el alumno/a debe encontrar por sí mismo la o las respuestas con total libertad.

El profesor/a presenta el problema y el alumno/a lo resuelve. El profesor/a refuerza todas las respuestas, no critica negativamente.

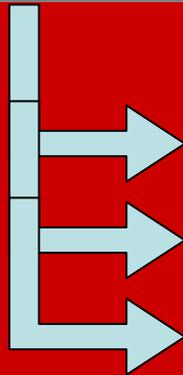
Estructura de enseñanza semiorganizada.

El profesor/a decide las actividades, aunque los alumnos/as pueden también intervenir o buscar variantes.

Mayor individualización y respuestas cognitivas.

Los alumnos/as van dando respuestas motrices espontáneas a las situaciones planteadas por el profesor/a.

Desarrollo de la clase:



Relaciones afectivas:

Evaluación:

El mejor aprendizaje es el que uno descubre. El nivel de retención es mayor que cuando se lo enseñan directamente.

Contenidos:

Los contenidos que no persigan modelos estandarizados son los más aptos para aplicar la resolución de problemas.

APLICACIONES DIDÁCTICAS

Juegos. Todas las propuestas de resolución de problemas son juegos.

Expresión corporal. Contenidos como mimo, dramatización, e incluso algunos bailes, son perfectamente adecuados para aplicar este estilo.

Actividades físico-deportivas en las que no se pueden ejecutar los gestos técnicos de forma predeterminada, sino que deben adaptarse los mismos a las diferentes situaciones presentadas.