Activar pensamientos y toma de decisiones en las Ciencias del Deporte[6]

Osiel Nieves Medina[7]

Introducción

Ante las necesidades que demandan las nuevas generaciones y el regreso al ámbito educativo pospandemia, los modelos, métodos y técnicas de aprendizaje han evolucionado y mejorado. En el ámbito físico-deportivo se busca responder a problemáticas que los profesionales identifican durante las sesiones de práctica-teoría en las que se desarrollan temas de educativos, deportivos, de recreación y salud.

En el anecdotario quedan aquellas clases en que el docente organizaba a los alumnos de una forma militar, dando y siguiendo indicaciones, donde se imitaba y repetía lo que el profesor indicaba. En la actualidad esas formas se han vuelto obsoletas y se espera sigan siendo escasas, lo cual da la pauta para utilizar más recursos didácticos, plataformas digitales y nuevas formas de enseñar que mantengan la motivación y el interés de incorporar nuevos conocimientos y habilidades motrices, que promuevan el aprendizaje autónomo y cooperativo de los estudiantes.

Para que esto suceda, es primordial la disposición del docente, quien debe motivar a los estudiantes a adentrarse en el aprendizaje y participar activamente, promoviendo la curiosidad, el gusto por explorar nuevos y mejores aprendizajes. Ante esta situación, Salmerón (2013, como se cita en Usan, 2020) establece que se necesitan métodos más innovadores para cumplir el objetivo, docentes proactivos y el aprendizaje basado en problemas. Estos últimos ejercen una influencia mayor, siendo determinantes en el desarrollo de las competencias y en los puestos de trabajo.

En este sentido, la metodología de enseñanza en el área de las Ciencias del Deporte ha ido creciendo, debido a la necesidad de involucrar a estudiantes, docentes, contenido y contexto. Con el desarrollo de esta investigación se pretende describir las metodologías participativas utilizadas por los docentes durante el proceso de enseñanza–aprendizaje y establecer cómo facilitan la interacción entre los estudiantes del nivel superior.

Se busca promover experiencias en las que los jóvenes vivencien el deporte desde una perspectiva global, que desarrollen su competencia motriz y su cultura deportiva.

6 Artículo de divulgación resultado del Diplomado en Investigación Documental Digital 2023 2 Licenciatura en Cultura Fisica. Benemerita Universidad Autonoma de Puebla. 7Osiel Nieves Medina Docente, Universidad La Salle Oaxaca, osielnm@gmail.com
Fecha de recepción: 03-07-2024 | Fecha de aceptación: 04-10-2024 | 06/12/2024

Esto implica lograr un alcance social en el cual pueda describirse cómo trabajar ante la diversidad sexual y de género, así como conocer la importancia de la neurocien- cia en los procesos cognitivos que se dan en el ámbito deportivo y cómo utilizar las aplicaciones digitales para la práctica-evaluación de la actividad y ejercicio físico. Por consiguiente, es primordial identificar las metodologías utilizadas por los docentes con las nuevas generaciones y cuáles han sido de mayor relevancia para su aplicación en el nivel superior.

El recorrido de un enfoque

Es conocido que los modelos pedagógicos involucran la participación activa con el propósito de mejorar el desempeño motriz del estudiante. Para que esto suceda, es necesario conocer el contexto, adaptarse a las necesidades e intereses del estudiante, propiciar ambientes que favorezcan la participación y la interactividad en el aula y los diferentes escenarios en que se desarrolla la práctica docente.

Esto ha llevado a caracterizar el enfoque de la pedagogía como no lineal y el diseño representativo de tareas. Esta práctica se aleja de las tareas cerradas-analíticas, orientadas a la repetición y la reproducción analítica. De acuerdo con Serra-Olivares y García-Ru- bio (2017), "se ha demostrado cómo la pedagogía no lineal, proporciona una sólida base para asegurar la eficacia de la enseñanza centrada en el aprendiz, así como en el contexto, donde los participantes aprenden a través de explorar el juego y buscar solu- ciones" (p. 270).

Resulta primordial entender el contexto y la dinámica de los diferentes deportes, porque son cambiantes, llenos de incertidumbre; de ahí la necesidad de conocerlos y controlarlos.

La pedagogía no lineal aplicada al deporte supone la aplicación de los conceptos y herramientas de las dinámicas no lineales a las prácticas de enseñanza/entrenamiento (Chow et al., 2006, como se cita Serra-Olivares y García-Rubio, 2017).
Se apuesta por el aprendizaje experiencial, autónomo y cooperativo, mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (tic), las neurociencias y la inteligencia artificial.

Consecuentemente, al relacionarse con las diferentes etapas de la vida durante las sesiones de educación física, entrenamiento deportivo, recreación y práctica del ejercicio físico, se debe considerar la diversidad de pensamientos e ideas como procesos cognitivos que rigen la memoria y el aprendizaje, así como el cúmulo de emociones, que son cruciales al motivar y estimular el conocimiento.

León-Díaz et al. (2023) corroboran la escasa presencia de las metodologías activas en las clases de educación física a nivel secundaria, donde predomina el estilo de enseñanza instructiva y bajo un modelo reproductivo.

Bajo este orden de ideas, diversos autores parten de los siguientes elementos para abordar las metodologías activas en la educación física: *(a)* adquisición de competencias clave; *(b)* desarrollo de la autonomía del alumno; *(c)* incremento de la motivación hacia la práctica.

Como plantean León-Díaz et al. (2023), utilizar un enfoque de competencias tiene como consecuencia reducir la carga de contenidos específicos de la educación física y priorizar aprendizajes de carácter interdisciplinar y transversal.

- La adquisición de competencias clave, acorde a las necesidades actuales, que ayuden a superar los diferentes problemas motrices. Como refiere Ruiz-Pérez (2021, como se cita en León-Díaz, 2023), sirve como medio para la realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria, ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente.
- Desarrollo de la autonomía. La educación física promueve la autonomía del alumno, quien es capaz de aprender por sí mismo, para que considere la práctica del ejercicio físico y el deporte a lo largo de su vida. Esto se da a través de la progresión de las experiencias y conocimientos de los que el estudiante se va apropiando conforme a su ritmo. Así se orienta el desarrollo de su motrici- dad, que muestra que no necesariamente presenta dificultades en el aspecto motor, sino en las capacidades interpersonales para tomar decisiones y actuar de manera autónoma.
- Motivación hacia la práctica; aumentar la motivación del alumno a partir de la práctica regular y sistemática de la educación física es primordial para que quieran aprender. Existen varios recursos que pueden utilizarse en el desarrollo de los juegos: narrativa, insignias, puntos, niveles, avatares, etc. Esto aumenta la predisposición y el grado de implicación en las actividades y los retos motores.

Es imprescindible saber orientar y limitar el uso de estos recursos como estrategia para estimular los aprendizajes, a fin de que no se vuelva monótono condicionar al alumno con premios y recompensas que les alejen de la realidad educativa y social.

Despertar el interior de cada estudiante para que identifique su independencia, satisfacción personal, fuerza interior, es propio de la motivación intrínseca para tener disposición hacia la práctica de la educación física.

Las metodologías activas pueden facilitar la creación de un clima motivacional positivo y generar experiencias favorables de aprendizaje en educación física (Hendrickson, 2019, como se cita en León–Díaz et al., 2023).

¿Activas o participativas?

Implementar cambios en el paradigma educativo-deportivo haciendo uso de las metodologías participativas tiene la finalidad de que los estudiantes sean generadores de su propio aprendizaje. Uno de los objetivos perseguidos implica orientar la educación hacia la acción, evitar la pasividad, la repetición e incrementar el grado de satisfac- ción en el proceso de enseñanza-aprendizaje por ambos actores (docentes-estudian- tes-compañeros).

Como refieren Villamil et al. (2023), las metodologías participativas son estrategias que fomentan que el alumnado sea partícipe de su aprendizaje, convirtiéndose en un agente activo y no pasivo.

Durante las últimas décadas se ha optado por clasificar estas metodologías de acuerdo con su modalidad organizativa o número de horas de preparación. Una de las más generales es la propuesta por Fernández (2006, como lo citan Araya-Crisóstomo y Urrutia, 2022), quien las clasificó en tres grupos: basadas en clases magistrales, orientadas al trabajo en equipo y fundamentadas en el trabajo individual.

Con base en las revisiones realizadas, Araya-Crisóstomo y Urrutia (2022) proponen el uso de metodologías participativas para el trabajo grupal e individual, las cuales se desglosan a continuación.

1. Metodologías participativas para el trabajo individual: estudio dirigido, demostración, organizadores previos, conceptos clave.

Estudio dirigido: como método de enseñanza consiste en guiar el aprendizaje, generar ideas, con base en la voluntad del docente, quien debe estimular al alumno para dialogar, indagar, debatir y actuar de forma consciente al organizar su aprendizaje. Cabe destacar que no sólo se refiere a la guía de conocimientos; además, involucra habilidades, actitudes y valores en el alumno.

Demostración: procedimiento deductivo que busca comprobar el estudio teórico y ver cómo funciona o se ejecuta en la práctica. La demostración es una exposición que pretende confirmar las explicaciones y puntos de vista emitidos y realizar la ejecución de una tarea en concreto.

Durante las clases de educación física-deportiva se experimentan y vivencian el gesto motor y la técnica, para mejorar la habilidad motriz; posteriormente se exponen y reafirman, a la vez que se fortalecen, la confianza y el nivel de autonomía que se requiere para el desarrollo de las habilidades físico-motrices.

Organizadores previos: se parte de la información que el estudiante posee y conoce, y que se almacena en su estructura cognitiva. De acuerdo con Ausubel (1980), la función del organizador previo es servir de puente para conectar con las nuevas ideas, conceptos y contenidos, sirviendo para manipular la base de la estructura cognitiva y generar el aprendizaje significativo.

Conceptos clave: son las ideas importantes, específicas, que organizan el contenido de las asignaturas y buscan conectar con los nuevos conceptos, datos y temas, los cuales contribuyen al desarrollo del pensamiento de orden superior.

TABLA 1. **METODOLOGÍAS PARTICIPATIVAS PARA TRABAJO INDIVIDUAL**

Nota: esquema elaborado con datos obtenidos de Araya-Crisóstomo y Urrutia (2022).

2. Metodologías participativas para trabajo grupal: juegos de rol, debate, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje entre pares, lluvia de ideas, método de caso.

Juegos de rol: se utiliza para fomentar el aprendizaje activo, donde el alumno se enfrenta al simularse una situación real de su contexto. Se aplican conocimientos y habilidades vistos en algún momento del desarrollo de la asignatura y en el escenario se vivencia la interacción entre sí, al asumir su papel, así como la colaboración entre compañeros para solucionar un problema planteado, gracias al cual aprenden del papel que interpretan y reconocen sus intereses, motivaciones y responsabilidades.

Debate: contribuye y fomenta el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas, al hacer uso de los contenidos de una asignatura determinada; permite que, de forma grupal (por equipos, tercias), los estudiantes exploren su capacidad de argumentar, el uso del lenguaje verbal-no verbal, la escucha activa, el respeto por la opinión de sus compañeros, así como el control de sus emociones.

ABP: método centrado en el estudiante, mediante el cual adquiere conocimientos, habilidades y actitudes ante situaciones de la vida real. Se trata de involucrar a los estudiantes en los problemas como punto de partida, para que sean capaces de analizar y enfrentarse a las situaciones que se presentan en el área profesional. Se les incentiva a colaborar en pequeños grupos en los que se plantea una situación–problema real, donde puedan vivir la experiencia y entre ellos interactuar, observar y reflexionar, con la finalidad de poner en práctica sus habilidades y la toma de decisiones para la solución del problema planteado.

Aprendizaje entre pares: es una de las formas de fomentar el diálogo entre estudiantes, docentes o personas con características similares (edad, intereses, formación, experiencia). Supone el intercambio de información y la colaboración sobre un tema específico, de manera que se promueva el aprendizaje activo y se refuerce el aprendizaje propio. Permite fomentar una mejor aceptación y comodidad, al adoptar mejores actitudes y valores, entre ellas, el respeto, la comunicación y la tolerancia entre pares.

Lluvia de ideas: herramienta utilizada al plantear el conocimiento de un tema, objeto o situación, propiciando que los grupos interactúen y generen ideas, dando la oportunidad de expresar sugerencias sobre un determinado problema, haciéndolo de forma creativa, combinando ideas para dar lugar a ideas nuevas y que ello permita encontrar la solución al problema planteado.

Método de caso: forma de enseñanza en la que se plantean el análisis y la discusión en torno a una situación, problemática o experiencia de la vida real. Se debe analizar si verdaderamente se trata de una situación problemática y, si es así, a ésta se le denomina caso. Los estudiantes retoman sus conocimientos teóricos, plantean posibles soluciones mediante la revisión de los contenidos vistos en la asignatura u observados en el contexto, lo que les permite desarrollar habilidades analíticas, ejercer la toma de decisiones, la escucha activa y la colaboración grupal.

NOTA: esquema elaborado con datos obtenidos de Araya-Crisóstomo y Urrutia (2022).

Con base en la revisión y la descripción de las metodologías participativas, se puede observar la diversidad de formas de enseñanza-aprendizaje individual y grupal que pueden utilizar los docentes para apoyar al alumno en el desarrollo de sus habilidades comunicativas, la cohesión de grupo y la cooperación, aspectos que elevan la calidad en la metodología de la enseñanza. Se oberva que la implementación de las diferentes metodologías es valorada y apreciada por docentes y alumnos.

Conclusiones

De manera general se puede decir que deben utilizarse metodologías participativas para facilitar la comprensión de las asignaturas, temas y problemáticas que se presenten en la teoría y la práctica. Éstas contribuyen a mejorar las habilidades cognitivas, sociales y motrices en el alumnado.

Las estrategias planteadas son una alternativa para mejorar la dinámica de las clases teórico-prácticas desarrolladas en el nivel superior. Poner en práctica este tipo de estrategias facilita el trabajo interdisciplinar y transversal, dando la oportunidad para el desarrollo de proyectos en áreas afines a las Ciencias del Deporte.

Es relevante seguir fomentando dinámicas de trabajo cooperativo que resalten los valores de igualdad, solidaridad, empatía, respeto y, a su vez, reducir las actividades individuales y competitivas.

Referencias

Araya-Crisóstomo, S., y Urrutia, M. (2022). Uso de metodologías participativas en prácticas pedagógicas del sistema escolar. *Pensamiento educativo*, 59(2), 1-16. https://doi.org/10.7764/PEL.59.2.2022.9

Cuervo Valencia, J. A., Garcés Arboleda, A. M., Castaño Serna, D. M., y Tovar Valderrama, V. M. (2023). Impacto de la metodología de debate como técnica de enseñanza-aprendizaje en población universitaria. *El Ágora* USB, 23(1), 225-243. https://doi.org/10.21500/16578031.5177

Escarbajal Frutos, A., y Martínez Galera, G. (2023). Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. *International Journal of New Education*, (11), 5-25. https://doi.org/10.24310/IJNE.11.2023.16452

Jaramillo Rugel, M. A.; García Herrera, D. G. (2022). Percepción de las metodologías participativas y evaluación formativa en las clases de Educación Física. *Polo del Conocimiento,* 7(9), 901-931. https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/12925

León Díaz, O., Martínez Muñoz, L. F., y Santos Pastor, M. L. (2023). Metodologías activas en la Educación Física. Una mirada desde la realidad práctica (Active methodologies in Physical Education. A look from practical reality). *Retos*, 48, 647-656. https://doi.org/10.47197/retos.v48.96661

Serra-Olivares, J., y García-Rubio, J. (2017). La problemática táctica, clave en el diseño representativo de tareas desde el enfoque de la pedagogía no lineal aplicada al deporte. RETOS. *Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (32), 210-278. https://doi.org/10.47197/retos.v0i32.51870

Villamil, V., Vega, J. I., Sancho-Álvarez, C., y Bisquert., M. (2023). Propuesta de innovación docente sobre metodologías participativas para el alumnado universitario: Resultados de un estudio. *Revista Iberoamericana De Evaluación Educativa,* (2), 55-72. https://doi.org/10.15366/riee2023.16.2.004

Derechos de Autor © 2024 por Osiel Nieves Medina

Este texto está protegido por una licencia Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir —copiar y re- distribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla la condición de: Atribución: Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.