

ESTRUCTURA COGNITIVA

Sesiones Formativas para Entrenadores Deportivos · Octubre 2013



Francisco Seirul-lo Vargas

www.entrenamientodeportivo.org · www.educacionmotriz.org · www.iniciaciondeportiva.com · www.movementlearning.org

Webs Maestro Francisco Seirul-lo Vargas in Honoris

Selección de diapositivas sobre la estructura cognitiva que el Maestro Paco Seirul-lo utilizó para desarrollar una sesión de comunicación para la formación de entrenadores de fútbol.

© Copyfree · Francisco Seirul-lo Vargas · Estructura Cognitiva · 2013

ESTRUCTURA COGNITIVA

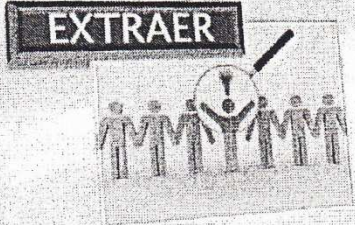
- En el entrenamiento deportivo entendemos que está conformada por la totalidad de “procesos” intra e intersistémicos que acontecen en el Jugador, que le proporcionan la posibilidad de optimizar su funcionalidad para:
- De toda la INFORMACIÓN que emana de cualquiera, y todos los componentes de los distintos acontecimientos que puedan aparecer en los múltiples entornos y situaciones vividas durante sus interacciones en el Juego y los entrenamientos.

EXTRAER **TRATAR**
DISPONER

➤ Se identifica por una determinada funcionalidad que aporta al jugador todo un mundo de relación compleja con su entorno, que vamos a descifrar.

FUNCIONALIDAD COGNITIVA I

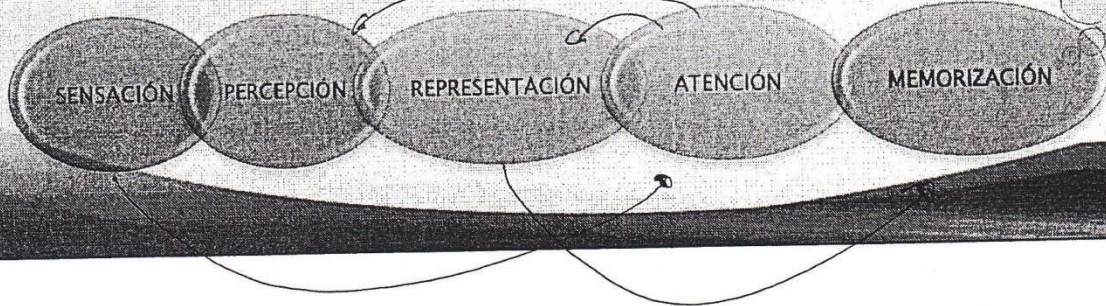
Esta funcionalidad presente en el Jugador, se manifiesta durante el Juego pero se optimiza por el entrenamiento y por la misma participación en el juego. Pues antes, durante, y después de la participación deberá:



De él mismo y del entorno específico del Juego y el Entrenamiento, toda **LA INFORMACIÓN** que circule mediante los diferentes "sistemas" que le permiten identificar los estados y cambios de toda naturaleza que estén presentes en cada momento de su intervención activa o pasiva en los acontecimientos.

*Intervendrán entre otros, estos sistemas para obtener:

-CORTO PLAZO
-LARGO PLAZO
-SENSORIAL...



FUNCIONALIDAD COGNITIVA II

Los mismos y otros sistemas y sub-sistemas de la Estructura Cognitiva tratarán toda esa información que proviene de:

Las conductas realizadas en las interacciones de cada suceso motriz y no motriz vivido.

PARTICIPACIÓN

Las interacciones con las demás personas con las que comparte la práctica.

SOCIALIZACIÓN

La comunicación tanto verbal como no verbal, establecida.

VERBALIZACIÓN

El conocer las experiencias mediante las técnicas utilizadas y las estrategias, alcanzadas.

CONCEPTUALIZACIÓN



*Mediante procesos intersistémicos de:

- Selección - Diferenciación - Generalización -
- Comparación - Reconocimiento - Exclusión -
- Inclusión - Codificación - Nominación - ...

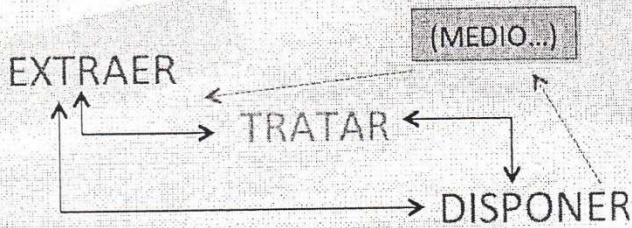
FUNCIONALIDAD COGNITIVA III

DISPONER



Una vez tratada la información se dispone de ella para acceder al plano de la Acción que opera en el entorno del juego transformándolo en el sentido deseado y esperado. Algunos autores las llaman funciones "Superiores" por ser exclusivas del ser humano y son:

- Argumentar (Justificar)
- Testificar (Idear)
- Enjuiciar (Evaluar)
- Aprender
- Tomar decisiones
- Comunicar (Expresar)
- Hacer Proyectos
- Crear...



(Funcionalidad Interactiva)

ELEMENTOS COGNITIVOS DEL JUEGO

Son los que nos proporcionan toda la información que deberá ser procesada. De manera que cuanto el entrenador conozca estos elementos y sus componentes específicos, podrá modificar el entorno-lugar de entrenamiento para estimular el rendimiento del Jugador, por la interacción de éste con los Elementos que deseamos, pues cada uno de ellos contiene diferentes componentes transportadores de algún tipo de información significativa.

