



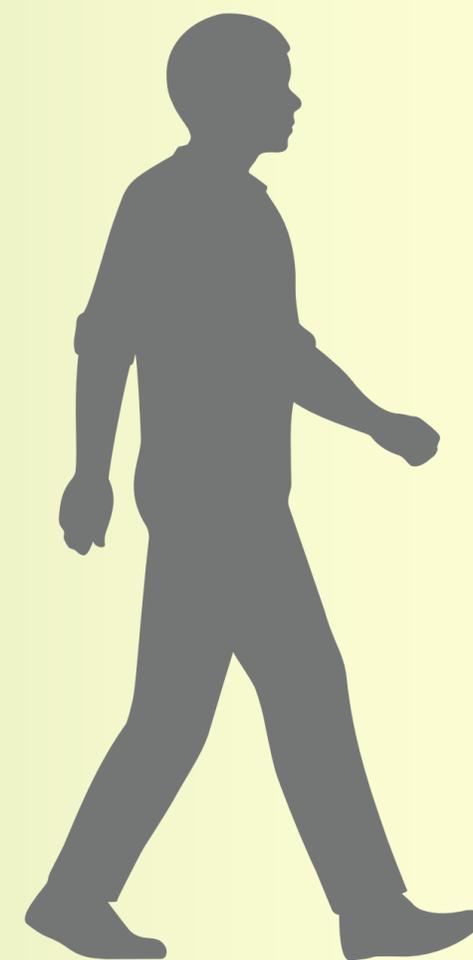
Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# SEARCH

SPORT EDUCATION FOR ACTIVE  
AND RESPONSIBLE CITIZENSHIP  
THROUGH HEALTH CARING





**MÓDULO 1**  
**Fomentar la actividad educativa del deporte**

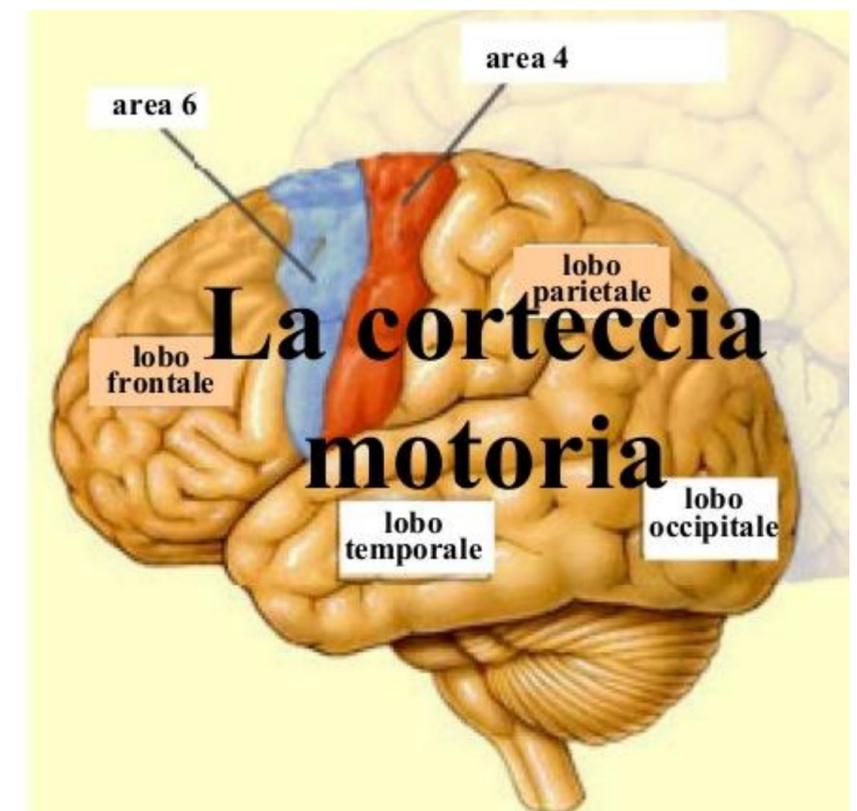
# **SEGMENTO 2**

**La función educativa del deporte: área sensoriomotora y social**

# Área sensoriomotora

**La eficacia del deporte consiste precisamente en involucrar a todos los sistemas cerebrales a partir de la actividad motora:**

Además del cerebro sensorial y motor, hay un tercer componente conocido como “CEREBRO ASOCIATIVO”. En el cerebro asociativo se incluyen todas las áreas que conectan y procesan a un nivel superior los estímulos sensoriales para transformarlos en respuestas motoras. Por eso se le conoce como “el cerebro asociativo del sistema motor”. Además, dentro de estas relaciones entre el sistema asociativo, sensorial y motor, es necesario considerar la participación del sistema límbico (instintivo y emocional), que se activa en el momento de la acción.



En la visión moderna del ***sistema motor***, este está mucho más conectado a los otros porque, en los últimos veinte años, el concepto se ha transformado de forma radical:

- Hoy sabemos que el *sistema motor* no está formado simplemente por neuronas que siguen o transmiten órdenes motoras, sino también de neuronas a nivel del sistema nervioso central que tienen funciones sensoriomotoras, es decir, que en el sistema motor ya hay integrados aspectos sensoriales y aspectos motores.
- Además, el movimiento es la proyección de la representación conceptual exacta de sí mismo, que arrastra consigo la esfera emocional induciéndola al placer.

**Por lo tanto, el deporte puede ser una forma equilibrada de experimentar la vida y convertirse en un rasgo fundamental del desarrollo de la personalidad.**

# Área social

Las prácticas deportivas de grupo:

- representan un modelo de relación con cierta eficacia en condiciones socialmente difíciles;
- desempeñan un papel significativo en la educación, ya que a menudo son mucho más atractivas que la propia escuela.



Es por eso que los grupos deportivos juveniles asumen patrones sociales de comportamiento que:

- definen la propia identidad;
- estructuran, a menudo de forma significativa, la personalidad del adulto.

El equipo es un grupo social concreto que requiere:

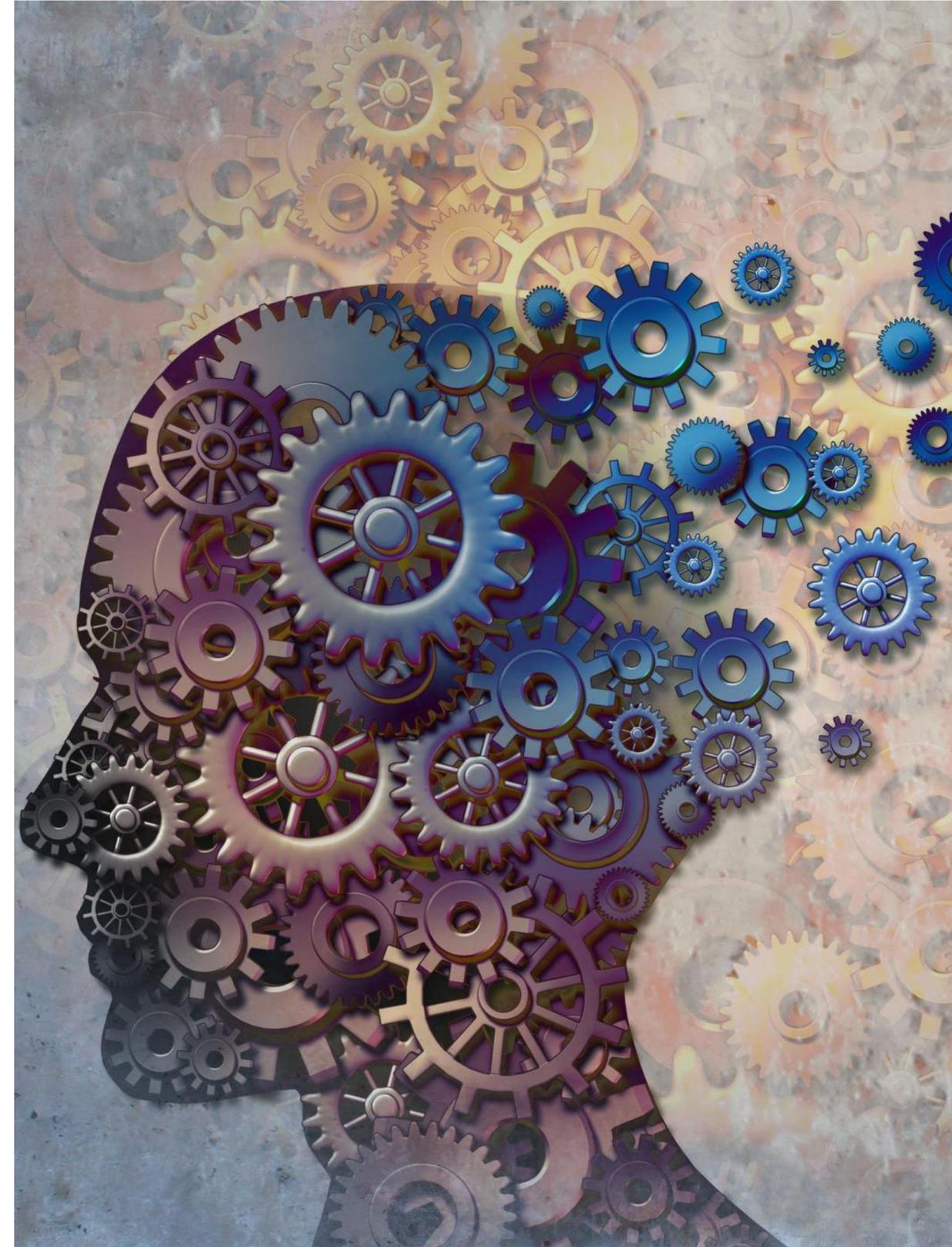
- no solo la creación de una *habilidad* específica, como la de aprender a estar juntos,
  - sino también *competencias*, como la capacidad de aprender a estar juntos de forma coordinada, es decir, creando una profunda integración recíproca que permita
- 
- expresar rasgos individuales específicos
  - el desarrollo de un sentimiento del “nosotros”

Dicha interacción hace que la actividad motriz y deportiva no solo sea una simple actividad del cuerpo, sino también de la mente, dado que ***cada gesto incluye una relación personal con el mundo.***

**Así, al *modelo tradicional* hay que oponer un *modelo constructivista* que considere las actividades deportivas como actividades de la mente.**

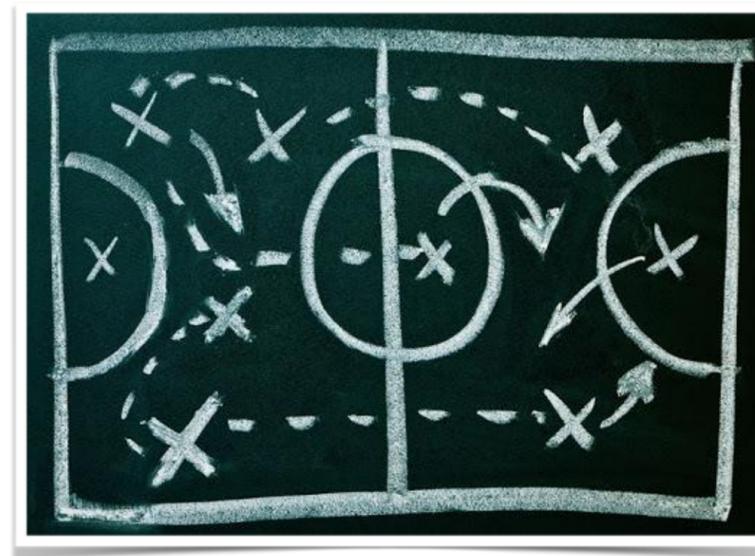
El cuerpo y la corporeidad, de hecho, constituyen:

- a. la percepción que mentalmente se tiene de la estructura
  - Física
  - Sensorial
- b. el conjunto de conocimientos y emociones que usamos para crear la relación con los demás y con la realidad;
- c. el hecho de estar en el mundo viviendo situaciones en su complejidad e integrándose con ellas.



El grupo se construye a partir de

- una operación cognitiva
- un pensamiento común
- una prestación colectiva establecida



LOS NIÑOS QUE ABANDONAN EL DEPORTE SON LA PRUEBA DE LO QUE SE HA EXPLICADO HASTA AQUÍ. DE HECHO, A MENUDO SE PIERDE INTERÉS POR EL DEPORTE PORQUE:

a. los jóvenes **no ven satisfechas las necesidades** que inicialmente les impulsaron a emprender esta actividad:

- la necesidad de pasar tiempo con amigos
- compararse con los demás
- afrontar situaciones estimulantes que se desean superar
- divertirse



b. la repetitividad de los gestos y la concentración orientada exclusivamente al sentido competitivo resultan aburridas y poco atractivas.

# **Palabras clave**

**Cerebro asociativo**

**Equipo**

**Habilidad**

**Competencia**