

**IRAKASKUNTZA-GIDA**

2013/14

**Ikastegia**

135 - Hezkuntza eta Kirol Fakultatea. Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientzi

**Zikl.**

Zehaztugabea

**Plana**

GDEPOR10 - Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientzietako Gradua

**Ikastaroa**

1. maila

**IRAKASGAIA**

25783 - Praxiologia Motorraren Oinarriak

**ECTS kredituak:** 6

**IRAKASGAIAREN AZALPENA ETA TESTUINGURUA ZEHAZTEA**

**GAITASUNAK / IRAKASGAIA IKASTEAREN EMAITZAK**

Ikasgai honek akzio ludomotorraren oinarrizko elementuak aurkezten dizkio ikasleari, bai kontzeptu mailan eta baita modu operatiboan ere. Kirol jokoaren definiziotik abiatuz, motrizitatearen adierazpen desberdinen errebaso bat egiten da barne logikaren ikasketan jarduteko. Ikasleek kirol joko desberdinak analizatzeko konpetentzia bereganatuko dute jarduleek espazioarekin, denborarekin objektuekin eta beste jokalariekin mantentzen dituzten erlazioetan oinarrituz.

Helburu orokorrak hauexek dira:

1. Kirol jokoa bere ezaugarri bereizleen arabera definitu giza motrizitatearen esparru operatibo ulerkor batean eta gure eremu akademiko eta profesionalaren ikasketa objektu propio bezala aintzat hartuz.
2. Kirolaren akzio motor ludikoaren printzipio juridikoak azaldu, arau horiek jokalarien jokabide motorrekin duten erlazioa oinarrituz kirol jokoen arauak analizatzeko eta eraldatzeko gai izanez.
3. Kirol jokoak domeinu desberdinetan sailkatu, jarduleak ingurune fisikoarekin, materialarekin eta sozialarekin mantentzen dituen erlazioetan ondorioztatzen diren eremu bakoitzeko akzio printzipioak kontutan hartuz.
4. Kirol jokoen barne logika analizatu unibertsal ludomotoeen oinarrizko modelizazio bat egiteko gai izanez.

**EDUKI TEORIKO-PRAKTIKOAK**

1. Praxiologia motorraren elementuak
  - 1.1. Sarrera
  - 1.2. Motrizitatea
    - 1.2.1. Egoera motorra
    - 1.2.2. Ludomotrizitatea
  - 1.3. Akzio motorraren zientzia
    - 1.3.1. Praxiologia motorraren bereiztasuna
    - 1.3.2. Praxiologia motorraren espezifikitatea
2. Kirol jokoa ordenamentu gisa
  - 2.1. Jokoa arazo gisa
    - 2.1.1. Polisemia arazo gisa
    - 2.1.2. Ludomotrizitatea soluzioa ote?
  - 2.2. Iusmotrizitate ludikoa
    - 2.2.1. Ordena eta akzio motorra
    - 2.2.2. Jokoa eremu ontiko-praktiko gisa
    - 2.2.3. Jokoen arauak
  - 2.3. Kirol iusmotrizitatearen elementuak
    - 2.3.1. Bateriaezintasuna logikoaren tesia
    - 2.3.2. Kirol logika iusmotorra
3. Kirol jokoa sistema gisa
  - 3.1. Akzio motor domeinuak
    - 3.1.1. Ikuspegi semiotorra
    - 3.1.2. Kirol jokoen sailkapena
  - 3.2. Elkarrekintza motorra
    - 3.2.1. Intermotrizitatea
    - 3.2.2. Komotrizitatea
    - 3.2.3. Txandakako intermotrizitatea
  - 3.3. Espazio ludomotorra
    - 3.3.1. Espazio zirgabetasunaren iturria
    - 3.3.2. Espazioa arrisku iturria?
    - 3.3.3. Espazio soziomotorra
4. Unibertsal ludomotorrak
  - 4.1. Modelizazioa
    - 4.1.1. Eredu zientifikoak
    - 4.1.2. Unibertssal ludomotorrak
  - 4.2. Komunikazio motorren sarea

- 4.2.1. Definizioa
- 4.2.2. Propietateak
- 4.2.3. Kirol jokoen KKMMSS
- 4.3. Markako elkarrekintzen sarea
- 4.3.1. Definizioa
- 4.3.2. Propietateak
- 4.3.3. Kirol jokoen MMEESS
- 4.4. Tanteo sistema
- 4.4.1. Definizioa
- 4.4.2. Propietateak
- 4.4.3. Kirol jokoen TTSS
- 4.5. Errol soziomotorren aldaketen sarea
- 4.5.1. Definizioa
- 4.5.2. Propietateak
- 4.5.3. Kirol jokoen EESSAASS

## METODOLOGIA

- Testu irakurketa kritikoa eta argudiatua
- Konzeptu mapa eragiketa
- Kirol jokoen partehartze bizia
- Bideoen komentario kritikoa eta argudiatua
- Kirol araudiren azterketa
- Behaketa orri informatikoren diseinua
- Kirol jokoen unibertsalen analisia eta irudikapena

## IRAKASKUNTZA MOTAK

Eskola mota	M	S	GA	GL	GO	GCL	TA	TI	GCA
<b>Ikasgelako eskola-orduak</b>	45		10		5				
<b>Ikaslearen ikasgelaz kanpoko jardueren ord.</b>	67,5		15		7,5				

**Legenda:** M: Maistrala S: Mintecia GA: Gelako p. GL: Laborateiko p. GO: Ordenagailuko p.  
GCL: P. klinikoak TA: Tailerra TI: Tailer Ind. GCA: Landa p.

## EBALUAZIO-SISTEMAK

- Azken ebaluazioaren sistema

## KALIFIKAZIOKO TRESNAK ETA EHUNEKOAK

- Garatu beharreko proba idatzia %
- Praktiak (ariketak, kasuak edo buruketak) %
- Talde lanak (arazoen ebazpenak, proiektuen diseinuak) %
- Lanen, irakurketen... aurkezpena %

## OHIKO DEIALDIA: ORIENTAZIOAK ETA UKO EGITEA

## EZOHIKO DEIALDIA: ORIENTAZIOAK ETA UKO EGITEA

## NAHITAEZ ERABILI BEHARREKO MATERIALAK

## BIBLIOGRAFIA

### Oinarrizko bibliografia

Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.

Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Junta de Andalucía: Universidad Internacional Deportiva.

### Gehiago sakontzeko bibliografia

Hernández Moreno, J. y Rodríguez Ribas J. P. (2004). La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones. Barcelona: INDE.

Hernández Moreno, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona: INDE.

Lagardera, F., & Lavega, P. (2003). Introducción a la praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo

### Aldizkariak

<http://accionmotriz.com/>

### Interneteko helbide interesgarriak

<http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/>

## OHARRAK