

IRAKASKUNTZA-GIDA

2014/15

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 jokoen 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.

Gradudaren landutako gaitasun orokorrak hauexek dira:

G001 JFKZko Graduaren (Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientziak) ikasketa helburua ezagutzea eta ulertzea: jarduera fisikoak eta kirolak giza motrizitatearen esparru guztietan.

G006 Giza motrizitatearen adierazpen desberdinen egitura eta funtzioa ezagutzea eta ulertzea.

G018 Informazioaren eta komunikazioaren teknologiak (IKT) JFKZren esparruan aplikatzen jakitea (ZEHARKAKOA)

Helburu orokorrak hauexek dira:

1. Kirol joko bere ezaugarri bereizleen arabera definitu giza motrizitatearen esparru operatibo ulerker 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 joko 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 joko 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 jokoetan 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
Ikasgelako eskola-orduak	45		10		5				
Ikaslearen ikasgelaz kanpoko jardueren ord.	67,5		15		7,5				

Legenda: M: Maistrala S: Mintegia GA: Gelako p. GL: Laborategiko 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 %
- Test motatako proba %
- Praktiak (ariketak, kasuak edo buruketak) %
- Banakako lanak %
- Talde lanak (arazoen ebazpenak, proiektuen diseinuak) %
- Lanen, irakurketen... aurkezpena %

OHIKO DEIALDIA: ORIENTAZIOAK ETA UKO EGITEA

Proba idatzia %40 balioa izango du eta ezibestekoa izango da gaintitzea gai izateko orokorrez.
Beste %60 proba praktikoen bidez lotzetezko aukerak izango dira gaitasun guztien lorpen maila erakusteko.

Deialdiari uko egiteko nahikoa izango da azken azterketara es aurkeztea

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