

## GUÍA DOCENTE

2018/19

### Centro

135 - Facultad de Educación y Deporte. Sección Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

### Ciclo

Indiferente

### Plan

GDEPOR10 - Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

### Curso

1er curso

## ASIGNATURA

25783 - Bases de Praxiología Motriz

**Créditos ECTS :** 6

## DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Las actividades físicodeportivas promueven un tipo genuino de acción: la acción motriz. Tanto como medio (educativo, por ejemplo) como fin en sí mismo (recreativo, por ejemplo), las actividades físicas y deportivas conforman un fenómeno social de primera magnitud y un objeto de estudio con valor en sí mismo. Esta asignatura está dedicada, precisamente, al descubrimiento de este tesoro cultural desde dentro, desde el conocimiento de las características que hacen a estas situaciones, llamadas juegos y deportes sobre todo, referentes inmediatos de prácticas lúdicas y pedagógicas.

Se presentarán al alumno los elementos fundamentales de la acción ludomotriz, tanto desde un punto de vista conceptual como operativo. A partir de la definición de juego deportivo se hará un repaso de las distintas manifestaciones de la motricidad como paso previo al estudio de su lógica interna. Los estudiantes adquirirán la competencia para analizar los distintos juegos deportivos en función de las relaciones que los agentes establecen con el espacio, el tiempo, los materiales y los demás.

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Definir el juego deportivo en función de sus rasgos pertinentes en el marco de una comprensión operativa de la motricidad humana en tanto que objeto de estudio propio de nuestro ámbito académico y profesional. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE: - el porqué de la PM, - identificar los elementos epistemológicos de la PM, - adquirir un modelo de la intervención motriz.
- Definir y analizar el juego deportivo, y explicar los principios jurídicos de la acción motriz ludodeportiva siendo capaz de analizar y transformar las reglas de los juegos deportivos habida cuenta de su relación con las conductas motrices de los jugadores. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE: - disponer de definiciones operativas para una correcta comprensión del campo de las AFD, - distinguir los planos de análisis de las AFD y sus prácticas, - adquirir criterios de clasificación de las AFD y sus prácticas, identificar los elementos jurídicos básicos de los juegos deportivos.
- Clasificar los juegos deportivos en los distintos dominios atendiendo a los principios de acción de cada dominio motor derivados de las relaciones del agente con los medios físico, material y social. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE: - comprender el concepto Lógica Interna y conocer sus rasgos pertinentes, - ser capaz de clasificar las actividades motrices a partir de criterios paraxiológicos, - Conocer ejemplos sobre la transferencia del aprendizaje
- Conocer y analizar los tipos de comunicación motriz. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE: - conocer los tipos de comunicación motriz, - Ser capaz de analizar las relaciones sociales de los juegos motrices - Ser capaz de diferenciar entre la comotricidad y la intermotricidad
- Saber aplicar las tecnologías de recogida y tratamiento de datos en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte (transversal). RESULTADOS DE APRENDIZAJE: - Diseñar tablas de datos seleccionando y definiendo variables adecuadas, - Registrar datos fiablemente, - Definir y ejecutar consultas

## CONTENIDOS TEORICO-PRACTICOS

- Educación física y praxiología motriz
  - la Praxiología Motriz
    - cambio de paradigma
    - la pertinencia y la especificidad
    - la ciencia de la acción motriz
    - el objeto de estudio
    - la conducta motriz
  - la intervención motriz
    - pedagogía, educación y didáctica
    - los efectos pedagógicos
    - el modelo comunicativo de la intervención motriz
- Juego, orden y motricidad
  - la polisemia como problema
    - ¿La ludomotricidad como solución?
      - los juegos deportivos

- 2.1.1.2 los ámbitos de práctica
- 2.2 las situaciones ludomotrices
  - 2.2 El juego deportivo como ordenamiento
    - 2.2.1 las reglas crean los juegos
    - 2.2.2 los juegos orientan la acción
    - 2.2.3 el juego como ámbito óntico-práctico
    - 2.2.4 el JD es sistema iusmotor de competencias
- 2.3 elementos de iusmotricidad deportiva
  - 2.3.1 los JD técnico jurídicos
  - 2.3.2 los JD deóntico-jurídicos
- 3. El juego deportivo como sistema
  - 3.1 la lógica interna
    - 3.1.1 clasificación
      - 3.1.1.1 la perspectiva semiotriz
      - 3.1.1.2 la incertidumbre
      - 3.1.1.3 el simplex S3
    - 3.1.2 ¿existen los Dominios de AM?
      - 3.1.2.1 hipótesis del factor G de la motricidad
      - 3.1.2.2 la prueba de la transferencia
- 4. La comunicación motriz
  - 4.1 las redes de comunicación motriz (RRCCMM)
    - 4.1.1 propiedades
    - 4.1.2 las RRCCMM de los deportes
    - 4.1.3 tipos y ejemplos de RCM
  - 4.2 comotricidad e intermotricidad
    - 4.2.1 la comotricidad
    - 4.2.2 la intermotricidad

## METODOLOGÍA

- lectura crítica y comentada de textos
- elaboración de mapas conceptuales
- análisis de reglamentos deportivos
- diseño de hojas informáticas de registro
- análisis y representación de los universales de los juegos deportivos.

## TIPOS DE DOCENCIA

Tipo de Docencia	M	S	GA	GL	GO	GCL	TA	TI	GCA
Horas de Docencia Presencial	45		10		5				
Horas de Actividad No Presencial del Alumno	67,5		15		7,5				

**Leyenda:** M: Maestría S: Seminario GA: P. de Aula GL: P. Laboratorio GO: P. Ordenador  
GCL: P. Clínicas TA: Taller TI: Taller Ind. GCA: P. de Campo

## SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- Sistema de evaluación continua
- Sistema de evaluación final

## HERRAMIENTAS Y PORCENTAJES DE CALIFICACIÓN

- Prueba escrita a desarrollar 50%
- Realización de prácticas (ejercicios, casos o problemas) 20%
- Trabajos en equipo (resolución de problemas, diseño de proyectos) 20%
- Exposición de trabajos, lecturas... 10%

## CONVOCATORIA ORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA

La prueba escrita, las prácticas y el trabajo en equipo deberán ser superadas para obtener una calificación final de apto.

La renuncia a la convocatoria supondrá la calificación de no presentado o no presentada.

En el caso de evaluación continua, el alumnado deberá presentar por escrito al profesorado responsable de la asignatura la renuncia , para lo que dispondrán de un plazo de 9 semanas de curso.

Cuando se trate de evaluación final, la no presentación a la prueba fijada en la fecha oficial de exámenes supondrá la renuncia automática a la convocatoria correspondiente.

### **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA**

La prueba escrita, las prácticas y el trabajo en equipo deberán ser superadas para obtener una calificación final de apto.

Para renunciar a la convocatoria de evaluación será suficiente con no presentarse a la prueba.

### **MATERIALES DE USO OBLIGATORIO**

Artículos científicos y ensayos propuestos por el profesor.

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

### **BIBLIOGRAFIA**

#### **Bibliografía básica**

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

Parlebas, P. (1996). Perspectivas para una educación física moderna (2ª edición). Málaga: Instituto Andaluz del Deporte

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

Martínez de Santos, R. (2007). La praxiología motriz aplicada al fútbol

#### **Bibliografía de profundización**

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

#### **Revistas**

<http://accionmotriz.com/>

#### **Direcciones de internet de interés**

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

<http://www.aipram.org>

### **OBSERVACIONES**