

GUÍA DOCENTE

2013/14

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

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura presenta 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 hace 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.

Los objetivos competenciales son los siguientes:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Analizar la lógica interna de los juegos deportivos siendo capaz de una modelización básica de los universales ludomotores.

CONTENIDOS TEORICO-PRACTICOS

1. Elementos de praxiología motriz
 - 1.1. Introducción
 - 1.2. la motricidad
 - 1.2.1. la situación motriz
 - 1.2.2. la ludomotricidad
 - 1.3. la ciencia de la acción motriz
 - 1.3.1. la pertinencia de la praxiología motriz
 - 1.3.2. la especificidad de la praxiología motriz
2. El juego deportivo como ordenamiento
 - 2.1. El juego como problema
 - 2.1.1. La polisemia como problema
 - 2.1.2. ¿La ludomotricidad como solución?
 - 2.2. La iusmotricidad lúdica
 - 2.2.1. Orden y acción motriz
 - 2.2.2. El juego como ámbito óntico-práctico
 - 2.2.3. Las reglas de los juegos
 - 2.3. Elementos de iusmotricidad deportiva
 - 2.3.1. La tesis de la incompatibilidad lógica
 - 2.3.2. La lógica iusmotriz de los deportes
3. El juego deportivo como sistema
 - 3.1. Los dominios de acción motriz
 - 3.1.1. La perspectiva semiotriz
 - 3.1.2. La clasificación de los juegos deportivos
 - 3.2. La interacción motriz
 - 3.2.1. La intermotricidad
 - 3.2.2. La comotricidad
 - 3.2.3. La intermotricidad alterna
 - 3.3. El espacio ludomotor
 - 3.3.1. El espacio como fuente de incertidumbre
 - 3.3.2. ¿El espacio como fuente de riesgo?
 - 3.3.3. El espacio sociomotor
4. Los universales ludomotores
 - 4.1. La modelización
 - 4.1.1. Los modelos científicos
 - 4.1.2. Los universales ludomotores

- 4.2. la red de comunicaciones motrices
 - 4.2.1. Definición
 - 4.2.2. Propiedades
 - 4.2.3. Las RRCCMM de los juegos deportivos
- 4.3. la red de interacciones de marca
 - 4.3.1. Definición
 - 4.3.2. Propiedades
 - 4.3.3. Las RRIIM de los juegos deportivos
- 4.4. el sistema de tanteo
 - 4.4.1. Definición
 - 4.4.2. Propiedades
 - 4.4.3. Los SST de los juegos deportivos
- 4.5. la red de cambio de roles sociomotores
 - 4.5.1. Definición
 - 4.5.2. Propiedades
 - 4.5.3. Las RRCRRSS de los juegos deportivos

METODOLOGÍA

- lectura crítica y comentada de textos
- elaboración de mapas conceptuales
- participación activa en juegos deportivos varios
- visionado crítico y comentado de vídeos
- 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: Maistral

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 final

HERRAMIENTAS Y PORCENTAJES DE CALIFICACIÓN

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

CONVOCATORIA ORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA

MATERIALES DE USO OBLIGATORIO

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía básica

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.

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/>

OBSERVACIONES