

## GUÍA DOCENTE

2017/18

### 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

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.

Los resultados de aprendizaje esperados son:

1. Manejo apropiado de los conceptos ludomotores básicos; identificación de las manifestaciones de la motricidad más habituales,
2. Distinción de los tipos de iusmotricidad; descripción de la lógica jurídica de los juegos deportivos.
3. Diseño y ejecución de sistemas de análisis de corpus de tareas motrices.
4. Operatividad y flexibilidad a la hora de analizar los sistemas praxiológicos.

## CONTENIDOS TEORICO-PRACTICOS

0. Educación física y praxiología motriz
  - 0.1. Perspectivas para una educación física moderna
  - 0.2. La intervención motriz
  - 0.3. Los efectos educativos
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 óptico-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: 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 40%
- Realización de prácticas (ejercicios, casos o problemas) 20%
- Trabajos individuales 10%
- Trabajos en equipo (resolución de problemas, diseño de proyectos) 20%
- Exposición de trabajos, lecturas... 10%

## CONVOCATORIA ORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA

La prueba escrita deberá ser superada para alcanzar el aprobado final.

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 deberá ser superada para alcanzar el aprobado final.

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

#### **MATERIALES DE USO OBLIGATORIO**

#### **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**