

JUEGO MOTOR, EDUCACIÓN FÍSICA Y ACTIVIDADES FÍSICO DEPORTIVAS: UNA PERSPECTIVA CIENTÍFICA

GUÍA DOCENTE CURSO 2012-13

Titulación:	Máster univ. Investigación en Bases Psicológicas de Actividad Físico-Deport	251M
Asignatura:	Juego motor, Educación Física y actividades físico deportivas: una perspectiva científica	251203000
Materia:	Juego motor, Educación Física y actividades físico deportivas: una perspectiva científica	
Módulo:	-	
Carácter:	OBLIGATORIA	Curso: 0
		Semestre: Primer Semestre
Créditos ECTS:	3,00	Horas presenciales: 0,00
		Horas estimadas de trabajo autónomo: 75,00
Idiomas en que se imparte la asignatura:	Español	
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Español	

DEPARTAMENTOS RESPONSABLES DE LA DOCENCIA

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		R115
Dirección:	Luis de Ulloa, s/n	Código postal: 26004
Localidad:	Logroño	Provincia: La Rioja
Teléfono:	941299332	Fax:
		Correo electrónico:

PROFESORES

Profesor responsable de la asignatura:	Loza Olave, Edmundo		
Teléfono:	941299328	Correo electrónico:	edmundo.loza@unirioja.es
Despacho:	111	Edificio:	Edificio Vives
Horario de tutorías:	No especificado		
Profesor:	Dalmau Torres, Josep María		
Teléfono:	941299326	Correo electrónico:	jose-maria.dalmau@unirioja.es
Despacho:	110	Edificio:	Edificio Vives
Horario de tutorías:	No especificado		

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos de esta materia permitirán tratar los conceptos relacionados con el juego motor que ofrezcan al futuro participante en el máster tener una comprensión del papel que el juego desempeña en la enseñanza aprendizaje de la Educación Física y de las actividades físico deportivas, así como en la formación integral del niño.

Al respecto, se abordarán aspectos como el juego motor como contenido propio del desarrollo integral de la persona; como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje deportivo; los factores de influencia e incidencia del juego motor en el proceso de enseñanza aprendizaje deportivo y el modelo de aprendizaje comprensivo como opción metodológica en la iniciación deportiva a través del juego motor.

Asimismo, tratará de dotar al alumno de las capacidades y competencias que le permitan analizar documentos, conocer cuál es el estado de la cuestión en este ámbito de estudio y llevar a cabo trabajos de iniciación a la investigación con el debido rigor científico, poniendo especial énfasis en la metodología de investigación descriptiva en los estudios de diagnóstico socio-deportivos.

REQUISITOS PREVIOS DE CONOCIMIENTOS Y COMPETENCIAS PARA PODER CURSAR CON ÉXITO LA ASIGNATURA

Relación de asignaturas que proporcionan los conocimientos y competencias requeridos

CONTEXTO

Esta asignatura pretende dar a conocer las bases teórico científicas que sustentan al juego motor.

Igualmente persigue capacitar al alumnado en el conocimiento y empleo de las pautas metodológicas a observar en la investigación del juego motor y de la iniciación deportiva, dentro de la Educación Física.

COMPETENCIAS

Competencias generales

T1.- Que los estudiantes posean un espíritu científico e investigador atendiendo a los principios éticos internacionales dentro de

la temática del Máster, conociendo la tradición epistemológica de las metodologías de investigación propias de este ámbito.

T2.- Que los estudiantes sean capaces de realizar un diseño de investigación, proceso de análisis y extracción de resultados en el ámbito del desarrollo cognitivo, la actividad físico-deportiva y la intervención educativa diferencial en ellas.

T3.- Que los estudiantes sean capaces de elaborar informes científicos según normativa internacional, así como la comunicación de conclusiones en el ámbito científico del Máster.

T4.- Que los estudiantes sean capaces de profundizar en la búsqueda de información científica y en su formación en el ámbito científico del desarrollo cognitivo y físico del ser humano, así como de la intervención educativa con el fin de integrar los conocimientos existentes.

T5.- Que los estudiantes conozcan la metodología requerida para la recogida y análisis de datos en el dominio del desarrollo cognitivo, la actividad físico-deportiva y sus manifestaciones diferenciales., y sean capaces de conocer y manejar herramientas informáticas para el análisis y procesamiento de datos en este campo de investigación.

T7.- Que los estudiantes conozcan los fundamentos neurobiológicos de la acción, sus correlatos cognitivos y físico-deportivos

T8.- Que los estudiantes tengan interés en la investigación en la interacción entre capacidad cognitiva, intervención educativa y desempeño físico-deportivo, estableciendo medidas de observación sistemática, evaluación e intervención efectivas.

Competencias específicas

T6.- Que los estudiantes puedan aplicar métodos de evaluación de la acción y de la actividad físico-deportiva que permitan un diseño de intervención educativa y entrenamiento diferencial.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

M1.- Será capaz de analizar el marco teórico referido a la investigación sobre el papel educativo del juego motor.

M2.- Podrá valorar el papel y relevancia del juego motor y formular objetivos de investigación relacionados con el currículo educativo y la formación y desarrollo del niño.

M3.- Será capaz de relacionar el juego motor en la formación integral del sujeto y como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje deportivo.

M4.- Será capaz de diagnosticar y analizar los factores que influyen e inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje deportivo, pudiendo así elevar propuestas de intervención a partir de diferentes estudios científicos.

M5.- Será capaz de reconocer y emplear los diferentes apartados que recogen la realización de una investigación, relacionada con el tema objeto de estudio, como: estudio técnicas de búsqueda de documentación; conocimiento e interpretación de las investigaciones realizadas; etc.

TEMARIO

1. Marco teórico del juego motor como actividad de enseñanza aprendizaje y como materia de investigación.
2. La investigación en las ciencias sociales y educativas.
3. Juego motor e investigación: estudios relevantes y posibles líneas de investigación.
4. Diseños y técnicas de investigación.
5. Propuestas de intervención.

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	1. ANGUERA, M. T. (1994) ¿Metodología observacional en evaluación conductual¿. En Fernández Ballesteros, R. Evaluación conductual hoy. Madrid: Pirámide; pp. 197-237.
Básica	2. BLÁZQUEZ, J. (2000). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona: INDE.
Básica	3. FICK, U. (2004) Introducción a la investigación cualitativa. Madrid: Morata.
Básica	4. GARCÍA FERNÁNDEZ, P. (2005)) Fundamentos teóricos del juego. Sevilla. Wanceulen.
Básica	5. GARAIGORDOBIL, M. (1999). ¿Técnicas observacionales en la construcción de instrumentos de evaluación psicológica y en la evaluación continua de programas¿. En Anguera, M. T. (1999) Observación en la escuela: Aaplicaciones. Barcelona: E.U.B.; pp. 217-247
Básica	6. LAGARDERA, F. y LAVEGA, P. (2004) La ciencia de la acción motriz. Lleida: Universidad de Lleida.
Básica	7. NAVARRO, V. (1995) Conductas infantiles en un juego motor de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
Básica	8. NAVARRO, V. Y TRIGUEROS, C. (2009) Investigación y juego motor en España. Lleida. Edicions de la Universitat de Lleida.
Básica	9. PASTOR PRADILLO, J. L. (2003) ¿La investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte¿ Perspectiva histórica. En Revista Ágora para la Educacion Física y el deporte, nº 2-3 pp. 39-50.

Recursos en Internet

http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/index.htm http://www.luanet.com/ef_juego.htm
http://www.3ieduca.com/3ieduca/pagina8_ed_fisica.htm



METODOLOGÍA

Modalidades organizativas

Clases teóricas
Seminarios y talleres
Clases prácticas
Tutorías
Estudio y trabajo autónomo individual

Métodos de enseñanza

Método expositivo - Lección magistral
Resolución de ejercicios y problemas

ORGANIZACIÓN

Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Total de horas presenciales		0,00
Trabajo autónomo del estudiante		Horas
Total de horas de trabajo autónomo		75,00
Total de horas		75,00

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	%	¿Recuperable?
Trabajos y proyectos	100	No
Total	100%	

Comentarios

El alumnado será evaluado mediante una prueba única de evaluación (un trabajo sobre un proyecto de investigación), la cual supondrá el 100% de dicha evaluación, una vez haya asistido al menos a un 80% de las sesiones que componen el curso..

Criterios críticos para superar la asignatura