

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

BALONCESTO II: FUNDAMENTOS AVANZADOS Y SU ENSEÑANZA

Curso: 2023/24

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Titulación:	DOBLE GRADO EN FISIOTERAPIA + CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE
Año Plan de Estudios:	2735
Curso de Implantación:	2020/21
Centro Responsable:	Facultad de Enfermería, Fisioterapia y Podología y Facultad de Ciencias de la Educación
Nombre Asignatura:	Baloncesto II: Fundamentos Avanzados y su Enseñanza
Código:	5530036
Tipología:	OPTATIVA
Curso:	TERCERO
Periodo de Impartición:	SEGUNDO CUATRIMESTRE
Créditos ECTS:	6
Horas Totales:	150
Área/s:	EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA
Departamento/s:	MOTRICIDAD HUMANA Y RENDIMIENTO DEPORTIVO

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS:

1. Contenidos teóricos
 - 1.1. Conocer e identificar todas las habilidades que forman parte del repertorio motriz individual del jugador de baloncesto (medios técnico-tácticos individuales).
 - 1.2. Adquirir conocimiento sobre las características básicas de los medios tácticos colectivos básicos y complejos
 - 1.3. Facilitar al alumno los conocimientos necesarios para ejercer la función de dirección y

planificación de equipo.

1.4. Planificar y programar actividades de enseñanza-aprendizaje en las distintas etapas de formación y perfeccionamiento del jugador y del equipo de Baloncesto.

2.- Contenidos prácticos

2.1. Desarrollar la capacidad de observación y análisis crítico de los diferentes medios tácticos colectivos básicos que intervienen en el juego.

2.2. Utilizar el Baloncesto como un medio educativo que ayude a la formación integral del alumno.

2.3. Aplicar y dominar los medios técnico-tácticos individuales de ataque y defensa y emplearlos en el aprendizaje de los medios tácticos colectivos básicos.

2.4. Experimentar los medios técnico -tácticos colectivos de ataque y defensa y analizarlos en situación real de juego.

2.5. Ejecutar acciones motrices que favorezcan el desarrollo del juego individual y colectivo.

2.6. Realizar una planificación y dirección de equipo a través de supuestos prácticos o partidos reales.

COMPETENCIAS:

Competencias específicas:

E1. Abordar la actividad física y el deporte desde una perspectiva científica y educativa, aplicando medios y métodos innovadores en los diferentes contextos en los que el/la profesional pueda ejercer su labor.

E2. Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje relativos a la educación física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales

de las personas.

E3. Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales, didácticos y sociales en la educación física y en el diseño de programas de actividad física, deporte y recreación.

E4. Identificar los beneficios bio-psico-sociales de la práctica de actividad física, deportiva y recreativa.

E5. Conocer los fundamentos teórico y prácticos de las actividades físicas, deportivas y recreativas para aplicarlos al contexto educativo o a cualquier otro ámbito profesional.

E6. Promover y desarrollar, a través de la educación física, la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de actividad física y deporte entre los diferentes sectores de la población.

E7. Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de entrenamiento deportivo en sus distintos niveles y ámbitos.

E8. Hacer un uso apropiado del espacio, material y equipamiento deportivo y adaptarlos convenientemente a cada actividad o circunstancia.

E9. Saber cuál es la organización y estructura del deporte en sus diferentes niveles y ámbitos, actuando según la legislación correspondiente.

E10. Emplear la educación física y el deporte como medios en la formación en valores, tanto en el contexto educativo como en cualquier otro en el que el/la profesional pueda ejercer su labor.

Competencias genéricas:

Instrumentales:

A1. Organizar y planificar adecuadamente el trabajo personal, analizando y sintetizando de

forma operativa todos los conocimientos necesarios para el ejercicio de la profesión.

A2. Conocer y utilizar los recursos informáticos y las nuevas tecnologías de la información

y comunicación (TIC) de aplicación al cuerpo de conocimientos específico.

A3. Identificar, investigar y solucionar problemas derivados del ejercicio de la profesión

desarrollando mecanismos óptimos de toma de decisión.

Interpersonales:

B1. Adquirir y desarrollar habilidades sociales que faciliten el trabajo en equipos de carácter interdisciplinar.

B2. Aplicar un razonamiento crítico y asumir y reflexionar sobre las críticas efectuadas

hacia el propio ejercicio de la profesión.

B3. Adoptar responsabilidades sobre los diversos compromisos y obligaciones éticas consustanciales a la función profesional, considerando, especialmente, los principios democráticos en la relación con los demás.

Sistémicas:

C1. Potenciar un aprendizaje autónomo que favorezca la adaptación a nuevas situaciones

profesionales, personales y sociales.

C2. Manifestar una actitud emprendedora desarrollando la creatividad y la iniciativa tanto

profesional como personal.

C3. Mostrar la capacidad de liderazgo en la realización de proyectos colectivos valorando

las opiniones e intereses de los diferentes sectores que integran el grupo.

C4. Perseguir estándares de calidad en la función profesional basados, principalmente, en

un aprendizaje continuo e innovador.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

- BLOQUE 1: MEDIOS TÁCTICOS INDIVIDUALES Y COLECTIVOS.

- BLOQUE 2: ESTRUCTURA BÁSICA DE LOS SISTEMAS DE JUEGO

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividad:

A Clases Teóricas: 30 HORAS

F Prácticas de Taller/Deportivas: 30 HORAS

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Clases teóricas

-Explicación docente con presentación y desarrollo de los distintos temas.

-Sesiones en las que se desarrollarán trabajos de observación y análisis de los diferentes

MTCBs entre grupos de estudiantes, propiciando el debate por grupos con discusión e

intercambios de ideas.

-Las intervenciones docentes irán encaminadas a la adquisición de conocimientos por parte

de los estudiantes, basandonos en la bibliografía, artículos y revistas, que refuercen el

entendimiento y la lógica interna de este deporte. Se utilizarán estilos de enseñanza más

tradicionales durante las primeras sesiones facilitarán la entrega de documentación, explicación y desarrollo de los contenidos. Posteriormente se utilizarán estilos de enseñanza

principalmente basado en la Indagación y búsqueda de soluciones, donde la participación

del estudiante debe trascender para el mejor aprovechamiento y comprensión de la materia

impartida.

En todo este proceso se utilizará el video como transmisor de información y elemento

trascendente para la observación y análisis de las acciones deportivas. Así como programas que ayuden a la representación gráfica.

Prácticas (otras)

Contenido prácticos

Los créditos prácticos se cumplirán a través de:

- Practicas vivenciadas por el alumnado:

El objetivo de dichas prácticas es experimentar, llegar a controlar y ser capaz de enseñar

los diferentes medios técnico-tácticos colectivos, según los diferentes niveles. De ahí LA importancia de la asistencia AAD sin presencia del profesor

Estudio de los contenidos de la asignatura. Realización de trabajos teórico- prácticos.

Tutorías colectivas de contenido programado

Tutorización del trabajo que realiza el alumno por grupos: diseño de jugadas colectivas

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

a) Normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas

https://euosuna.org/images/archivos/estudios/NORMATIVA_REGULADORA_EVALUACION.pdf

b) Criterios de Evaluación Generales:

A continuación, se detallan los sistemas y criterios de evaluación y calificación. Se detalla una opción A (también denominada aprobado por curso) o una opción B (correspondiente a las convocatorias oficiales). La opción A permite al estudiante superar la asignatura antes de la primera convocatoria oficial del curso académico correspondiente. Sin embargo, para poder cursarla, deben cumplirse una serie de requisitos mínimos durante la realización de la asignatura. Por defecto, los estudiantes cursarán la opción A en esta asignatura. Aquellos estudiantes que no cumplan el requisito de realización de actividades planteados para la evaluación continua, que presenten necesidades académicas especiales (situaciones personales de

grave dificultad o discapacidad, los casos de embarazo, la compaginación de estudios con la actividad laboral y la actividad deportiva universitaria, federativa o profesional) o así lo elijan al inicio del curso, serán evaluados a través de la Opción B.

OPCIÓN DE EVALUACIÓN A.

Aprobado por curso: para acceder a este sistema de evaluación serán requisitos:

- La asistencia al 80% de las clases prácticas. Las faltas justificadas computarán como falta de asistencia. Además, todo alumno que acuda a la práctica y no pueda desarrollarla por el motivo que fuese deberá realizar un trabajo complementario para complementar la no realización de la misma. La falta de entrega de alguno de los trabajos complementarios supondrá al alumno ser evaluado mediante la OPCIÓN B.

- Entrega de todos los trabajos tanto individuales como grupales planteados en clase.

- Realización de un examen la penúltima semana del curso.

Los criterios de calificación serían:

Parte teórica:

- + Examen teórico: 30%. El examen tendrá la siguiente estructura: 40 preguntas tipo test, donde cada error restará la parte proporcional que corresponde.

- + Trabajo teórico: 20%.

- Parte práctica:

- + Trabajos prácticos: 45%

- + Participación e implicación en las prácticas: 5%

OPCIÓN DE EVALUACIÓN B. SISTEMA DE EVALUACIÓN FINAL

En el caso de no cumplir con la asistencia al 80% de las clases prácticas el alumno/a podrá

acceder a la opción B de evaluación. Los criterios de evaluación serían:

- + Examen de carácter teórico-práctico: 100%.

El examen final constará de 3 partes bien diferenciadas:

- Parte 1 (5 puntos): 40 preguntas tipo test con 4 posibles opciones de las cuales una es

correcta, donde cada error restará la parte proporcional que corresponde.

- Parte 2 (2 puntos): Explicación del sistema de juego expuesto en la pregunta.

Respondiendo a las cuestiones que se planteen en la actividad.

- Parte 3 (1,5 puntos): 5 supuestos prácticos a resolver sobre simbología.

- Parte 4 (1,5 puntos): 3 preguntas de aplicación teórica-práctica sobre los contenidos de la asignatura a responder en un espacio determinado.

Para todas las opciones de evaluación se indica lo siguiente:

- En caso de producirse plagios o uso de inteligencia artificial (IA) en la entrega de los trabajos, estos serán considerados no aptos.
- Las faltas de ortografía serán objeto de disminución de la nota, tanto en los exámenes
- Se considera apta la entrega de un trabajo cuando este es entregado en fecha y forma.

c) Criterios de Evaluación para alumnos con necesidades académicas especiales

En función de las necesidades académicas el examen se adaptará de la forma más precisa hacia el alumnado con dichas necesidades especiales.