

# PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

## **VOLEIBOL II: FUNDAMENTOS AVANZADOS Y SU ENSEÑANZA**

Curso: 2023/24

### **DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA**

---

<b>Titulación:</b>	DOBLE GRADO EN FISIOTERAPIA + CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE
<b>Año Plan de Estudios:</b>	2010
<b>Curso de Implantación:</b>	2020/21
<b>Centro Responsable:</b>	Facultad de Enfermería, Fisioterapia y Podología y Facultad de Ciencias de la Educación
<b>Nombre Asignatura:</b>	Voleibol II: Fundamentos Avanzados y su Enseñanza
<b>Código:</b>	5530071
<b>Tipología:</b>	OPTATIVA
<b>Curso:</b>	TERCERO
<b>Periodo de Impartición:</b>	SEGUNDO CUATRIMESTRE
<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Horas Totales:</b>	150
<b>Área/s:</b>	DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN CORPORAL
<b>Departamento/s:</b>	EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

### **OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

---

#### OBJETIVOS:

El profesor guiará al estudiante para:

Adquirir conocimiento teórico de los sistemas tácticos avanzados y profundizar en los elementos técnicos del voleibol.

Desarrollar criterios para composición de equipos, a través del estudio teórico y simulaciones prácticas.

Desarrollar conocimientos avanzados para el estudio y análisis de partidos.

Comprender y conocer la aplicación de una planificación general a problemas típicos en los sistemas de competición del voleibol.

Adquirir el conocimiento necesario para la observación crítica de situaciones tácticas durante la competición.

Aplicar los conocimientos de planificación y dirección de equipo a través de supuestos prácticos o partidos reales.

Reflexionar en relación al voleibol avanzado.

Experimentar los elementos técnicos, tácticos individuales y colectivos más importantes en el voleibol de alto nivel.

Experimentar situaciones de dirección de equipo reales para comparar y reflexionar sobre la metodología más adecuada.

Planificar y programar actividades de enseñanza-aprendizaje.

Conocer los recursos informáticos aplicados en el voleibol.

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.

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.

E8. Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de entrenamiento deportivo en sus distintos niveles y ámbitos.

E10. Hacer un uso apropiado del espacio, material y equipamiento deportivo y adaptarlos convenientemente a cada actividad o circunstancia.

E12. 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:

1. INSTRUMENTALES.

A.1. Organizar y planificar adecuadamente el trabajo personal, analizando y sintetizando de forma operativa todos los conocimientos necesarios para el ejercicio de la profesión.

A.3. Conocer y utilizar los recursos informáticos y las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) de aplicación al cuerpo de conocimientos específico.

A.4. Identificar, investigar y solucionar problemas derivados del ejercicio de la profesión desarrollando mecanismos óptimos de toma de decisión.

## 2. INTERPERSONALES.

B.1. Adquirir y desarrollar habilidades sociales que faciliten el trabajo en equipos de carácter interdisciplinar.

B.3. Aplicar un razonamiento crítico y asumir y reflexionar sobre las críticas efectuadas hacia el propio ejercicio de la profesión.

## 3. SISTÉMICAS

C.1. Potenciar un aprendizaje autónomo que favorezca la adaptación a nuevas situaciones profesionales, personales y sociales.

## **CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS**

---

Bloque 1: Reglamento y técnica básica y avanzada.

Bloque 2: Análisis del Complejo KI.

Bloque 3: Análisis del Complejo KII.

Bloque 4: La dirección de equipo y el análisis del rival.

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

---

Clases Teóricas: 30 Horas

Prácticas de Taller/Deportivas: 30 Horas

## **METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE**

---

Clases teóricas

El profesor, mediante la adaptación y aplicación de técnicas, bien centradas en la

interacción y el debate, bien centradas en la tarea, facilitará la consecución de objetivos y competencias.

Prácticas de campo

El profesor, mediante la adaptación y aplicación de técnicas, bien centradas en la interacción y el debate, bien centradas en la tarea, facilitará la consecución de objetivos y competencias

## **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](https://euosuna.org/images/archivos/estudios/NORMATIVA_REGULADORA_EVALUACION.pdf)

### **b) Criterios de Evaluación Generales:**

Criterio de calificación

OPCIÓN A:

Para cursar esta opción de evaluación es requisito imprescindible tener una asistencia mínima del 80% de las prácticas deportivas.

En caso de no alcanzar alguno/s de estos porcentajes, el alumnado deberá pasar automáticamente a la opción de evaluación B (independientemente de haber completado o superado alguna otra parte de la opción de evaluación A).

Sobre los contenidos teóricos (50%):

Para superar esta parte de la asignatura es preciso obtener al menos un 50% de su valor máximo.

Pruebas de valoración del grado de adquisición de contenidos teóricos-prácticos: 40%.

Seguimiento y entrega de actividades y debates de clase: 10%.

\* En caso de no seguir y entregar al menos el 80% de las actividades de clase, ese porcentaje del 10% pasará al cómputo de la prueba de valoración del grado de adquisición de contenidos teóricos-prácticos.

Sobre los contenidos de prácticas deportivas (50%):

Para superar esta parte de la asignatura es preciso que el alumnado asista a un mínimo del 80% de las sesiones prácticas presenciales y obtenga una puntuación de, al menos, un 50% de su valor máximo.

Trabajos y exposiciones desarrolladas durante las sesiones prácticas deportivas:  
30%.

Pruebas de valoración del grado de adquisición de los contenidos prácticos: 20%.

Para superar la asignatura es preciso obtener al menos un 50% del valor de cada prueba. En caso de no superar alguna prueba en alguna convocatoria deberá superar esa prueba en la siguiente convocatoria oficial (guardándose la calificación de las partes aprobadas hasta la 3a convocatoria, inclusive).

**c) Criterios de Evaluación para alumnos con necesidades académicas especiales**

OPCIÓN B:

Aquellos alumnos/as que no cumplan con el requisito de asistencia mínima a las sesiones prácticas (80% de las sesiones) deberán realizar una prueba específica sobre los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura a través de un examen final en convocatoria oficial que corresponderá al 100% de la calificación de la asignatura.

Prueba de valoración del grado de adquisición de contenidos teóricos-prácticos (50%).

Prueba de valoración del grado de adquisición de contenidos de análisis de los fundamentos básicos del juego (20%).

Prueba de valoración del grado de adquisición de los contenidos prácticos (30%).

En esta prueba se contemplará la figura del estudiante con necesidades académicas especiales (al que se le realizarán, dentro de dicha prueba, las adaptaciones pertinentes), que incluye las situaciones personales de grave dificultad o discapacidad, los casos de embarazo y la compaginación de estudios con la actividad laboral.

Para superar la asignatura es preciso obtener al menos un 50% del valor máximo de la prueba.

En caso de no superar alguna prueba en alguna convocatoria deberá superar esa prueba en la siguiente convocatoria oficial (guardándose la calificación de las partes aprobadas hasta la 3a convocatoria, inclusive).

COMPROMISO ÉTICO

Entre otros principios, el estudiante deberá tener en cuenta que serán hechos sancionables con una calificación de 0 puntos en la prueba o instrumento de

evaluación afectado, los siguientes: usar materiales no permitidos en pruebas de evaluación, el falseamiento de las referencias utilizadas, la suplantación de la identidad en las pruebas de evaluación, o el uso parcial o total de material que no sea original e inédito. Según el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, se entiende por plagio la copia "en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias". Esto implica que en la elaboración de trabajos académicos se debe citar a los autores/as de cuyas obras obtenemos información (por ejemplo siguiendo la normativa APA), y por ende, no se pueden utilizar frases, párrafos u obras completas de otros/as autores/as sin citarlos adecuadamente (material original), de la misma forma que no se permite la reutilización de material propio desarrollado durante el curso de la titulación (material inédito).