

SÍLABO ACTIVIDADES II: BASKET

ÁREA CURRICULAR: HUMANIDADES

CICLO: I

SEMESTRE ACADÉMICO: 2017 - I

- I. **CÓDIGO DEL CURSO** : TR000602010
- II. **CRÉDITOS** : 01
- III. **REQUISITOS** : TR000501010 Actividades I
- IV. **CONDICIÓN DEL CURSO** : Obligatorio

V. SUMILLA

Introducción. Importancia del basketball como fuente de desarrollo físico, cualidades morales y estimulación de valores que contribuyen a una mejor adaptación en la interrelación social. En el aspecto físico desarrolla fuerza, velocidad y resistencia, sin dejar de lado la habilidad para desarrollar la técnica a través del aprendizaje de los fundamentos técnicos individuales. Es propósito del curso mediante el aprendizaje: teórico – práctico, complementar el trabajo intelectual con el trabajo motor.

El desarrollo del curso comprende tres unidades de aprendizaje:

Unidad I: Historia del basketball y reglas de juego, Unidad II: Fundamentos técnicos individuales, Unidad III. Conceptos de juego.

VI. FUENTES DE CONSULTA

Bibliográficas

- FDPB – FIBA Américas. (2010) Reglas oficiales del juego y manual del juez.
- Montero, A. (2010). Didáctica del baloncesto. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- Bernal, J.A. (2008). 101 juegos y retos para alumnos de educación física. Editorial Wanceulen.
- Wissel, H. (2008) Baloncesto: Aprender y Progresar. Editorial Paidotribo.
- Matveev, L. (2008). Fundamentos del entrenamiento Deportivo.

Electrónicas

- www.fibaamericas.com
- www.todobasketball.com
- www.planetabasketball.com/baloncesto1.htm
- www.jgbasket.com
- www.editorial-club-universitario.es
- www.tarso.com/tactica.html
- www.deposoft.com.ar

VI. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD I: HISTORIA DEL BASKETBALL Y REGLAS DE JUEGO

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Explicar el concepto del basketball como disciplina deportiva a través de su historia y de las reglas del juego.

PRIMERA SEMANA

Introducción del curso. Concepto del basketball como disciplina deportiva. Breve historia. Introducción al reglamento de juego y su aplicación en la práctica.

SEGUNDA SEMANA

El basketball moderno y sus actualizaciones. Las reglas del juego y su aplicación con la técnica.

UNIDAD II: FUNDAMENTOS TÉCNICOS INDIVIDUALES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Realizar en forma correcta la técnica a través del aprendizaje de los fundamentos técnicos.

TERCERA SEMANA

Manejo del balón y desarrollo de habilidades. Movimientos básicos sin balón. Preparación física (fortalecimiento).

CUARTA SEMANA

Calentamiento general. Manejo del balón y desarrollo de habilidades. Juego 1 vs. 1. Preparación física (fortalecimiento).

QUINTA SEMANA

Calentamiento general. Enseñanza de la mecánica de los fundamentos básicos. Preparación física (resistencia). Temas encargados: Medidas del terreno de juego.

SEXTA SEMANA

Calentamiento general. Bote, Pases, Lanzamiento y Defensa. Preparación física (resistencia). Temas encargados: El Bote.

SÉPTIMA SEMANA

Calentamiento general. Bote, Pases, Lanzamiento y Defensa.

OCTAVA SEMANA

Examen parcial

NOVENA SEMANA

Preparación Física (velocidad). Temas encargados: El Pase.

UNIDAD III. CONCEPTOS DE JUEGO

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Aplicar mediante ejercicios los distintos conceptos de ejecución de los fundamentos en el juego, respetando las reglas del mismo

DÉCIMA SEMANA

Calentamiento general. Bote, Pases, Lanzamiento y Defensa. Preparación Física (velocidad).

UNDÉCIMA SEMANA

Acciones ofensivas 1 a 1, 2 a 2 (buscar ejecución correcta de los fundamentos en el juego)

DUODÉCIMA SEMANA

Acciones ofensivas 1 a 1, 2 a 2 (buscar ejecución correcta de los fundamentos en el juego).

DECIMOTERCERA SEMANA

Acciones ofensivas (1 a 1, 2 a 2 y 3 a 3).

DECIMOCUARTA SEMANA

Juego 5 vs.5 (conceptos).

DECIMOQUINTA SEMANA

Juego 5 vs.5 (conceptos).

DECIMOSEXTA SEMANA

Examen final.

DECIMOSÉPTIMA SEMANA

Entrega de promedios finales y acta del curso.

VII. CONTRIBUCIÓN DEL CURSO AL COMPONENTE PROFESIONAL

a. Matemática y Ciencias Básicas	0
b. Tópicos de Ingeniería	0
c. Educación General	1

VIII. PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS

Método Expositivo – Interactivo. Disertación docente, exposición del estudiante.

Método de Demostración – Ejecución. El docente ejecuta para demostrar cómo y con que se hace y el estudiante ejecuta, para demostrar que aprendió.

IX. MEDIOS Y MATERIALES

Equipos: Campo de juego completo de basketball (coliseo FIA)

Materiales: Balones, conos, pelotas, barillas, chalecos.

X. EVALUACIÓN

El promedio final se obtiene del siguiente modo:

$$PF = (PE + EP + EF) / 3$$

$$PE = (P1 + P2 + P3) / 3$$

Donde:

PF = Promedio Final

PE = Promedio de evaluaciones

EP = Examen parcial

EF = Examen final

P1 = Evaluación 1 (práctica procedimental)

P2 = Evaluación 2 (práctica procedimental)

P3 = Evaluación 3 (práctica procedimental)

XI. APOORTE DEL CURSO AL LOGRO DE RESULTADOS

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para las Escuelas Profesionales de: Ingeniería Electrónica, Ingeniería Industrial, Ingeniería Civil e Ingeniería de Industrias Alimentarias, se establece en la tabla siguiente:

K = clave **R** = relacionado **Recuadro vacío** = no aplica

(a)	Habilidad para aplicar conocimientos de matemática, ciencia e ingeniería	
(b)	Habilidad para diseñar y conducir experimentos, así como analizar e interpretar los datos obtenidos	
(c)	Habilidad para diseñar sistemas, componentes o procesos que satisfagan las necesidades requeridas	
(d)	Habilidad para trabajar adecuadamente en un equipo multidisciplinario	K
(e)	Habilidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería	
(f)	Comprensión de lo que es la responsabilidad ética y profesional	K
(g)	Habilidad para comunicarse con efectividad	K
(h)	Una educación amplia necesaria para entender el impacto que tienen las soluciones de la ingeniería dentro de un contexto social y global	
(i)	Reconocer la necesidad y tener la habilidad de seguir aprendiendo y capacitándose a lo largo de su vida	
(j)	Conocimiento de los principales temas contemporáneos	
(k)	Habilidad de usar técnicas, destrezas y herramientas modernas necesarias en la práctica de la ingeniería	

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para la Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas, se establece en la tabla siguiente:

K = clave **R** = relacionado **Recuadro vacío** = no aplica

a.	Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	
b.	Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	
c.	Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	
d.	Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	K
e.	Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	K
f.	Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	K
g.	Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	
h.	Reconocer la necesidad y tener la habilidad para comprometerse a un continuo desarrollo profesional.	
i.	Habilidad para usar técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.	
j.	Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

XII. HORAS, SESIONES, DURACIÓN

a) **Horas de clase:**

Teoría	Práctica	Laboratorio
0	2	0

b) **Sesiones por semana:** Una sesiones.

c) **Duración:** 2 horas académicas de 45 minutos

XIII. JEFE DE CURSO

Técnico Deportivo José Antonio Basile Migliore (Entrenador Profesional de basketball Nivel III).

XIV. FECHA

La Molina, marzo de 2017