

SÍLABO ACTIVIDADES II: VOLEY

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 de las actividades físicas, específicamente del voleibol en su relación las diversas esferas de la actividad humana y en el ejercicio de su profesión, mediante dos aspectos fundamentales de aprendizaje: teoría (reglas de juego) y práctica (acondicionamiento físico y técnica y fundamentos del voleibol) El propósito fundamental del curso es que mediante el aprendizaje teórico y práctico del voleibol complementar el desarrollo intelectual con el desarrollo motor. El contenido del curso comprende las siguientes unidades: I: historia del voleibol y reglas de juego, II: fundamentos técnicos de juego y III: situaciones de juego

VI. **FUENTES DE CONSULTA**

Bibliográficas:

- Bosco, C. (2007). Sociedad de prensa deportiva. 257ª edición. Lima - Editorial Revista vóley.
- Matveev, L. (2008). Fundamentos del entrenamiento Deportivo.
- Zhelenzniak, J. y Klessner, J. (2006). La preparación de los voleibolistas jóvenes. Cuba.
- Perlman, M. Preparación física especial para voleibolistas. Madrid. Editorial Stadium

Electrónicas:

- <http://www.fivb.org/en/volleyball/Rules/FIVB.20092012.VB.RulesOfTheGame.Spa.TextfileOnly.pdf>

VII. **UNIDADES DE APRENDIZAJE**

UNIDAD I: HISTORIA DEL VOLEIBOL Y REGLAS DE JUEGO

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

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

PRIMERA SEMANA

Introducción al curso del voleibol como disciplina deportiva. Historia. Introducción al reglamento de juego y su aplicación en la práctica.

SEGUNDA SEMANA

El voleibol moderno y sus actualizaciones - Reglas de juego del voleibol.

UNIDAD II: FUNDAMENTOS TÉCNICOS DE JUEGO

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

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

TERCERA SEMANA

Calentamiento general. Ejercicios de coordinación. Desplazamientos básicos. Fundamentos técnicos (pase bajo mano o antebrazo).

CUARTA SEMANA

Calentamiento general. Ejercicios de coordinación y desplazamientos. Fundamentos técnicos (pase

manos arriba o voleo)

QUINTA SEMANA

Calentamiento general. Ejercicios de coordinación y desplazamientos. Fundamentos técnicos (Saque bajo mano y tipo tenis). Evaluación 1 (práctica procedimental)

SEXTA SEMANA

Calentamiento general. Ejercicios de coordinación y desplazamientos. Fundamentos técnicos (Ataque).

SÉPTIMA SEMANA

Calentamiento general. Ejercicios de coordinación y desplazamientos. Sistema de jugo simple, posiciones específicas.

OCTAVA SEMANA

Examen Parcial

UNIDAD III: SITUACIONES DE JUEGO

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Aplicar mediante ejercicios las distintas variantes de ejecución de los fundamentos en el juego respetando las reglas de juego.

NOVENA SEMANA

Posiciones de juego, movimientos básicos, entradas, gestos técnicos.

DÉCIMA SEMANA

Calentamiento técnico. Ubicación y recepción. Evaluación 2 (práctica procedimental)

UNDÉCIMA SEMANA

Calentamiento general, acciones de defensa y recepción de campo.

DUODÉCIMA SEMANA

Calentamiento general, defensa y ataque.

DECIMOTERCERA SEMANA

Calentamiento general, sistema de juego 3x3. Evaluación 2 (práctica procedimental)

DECIMOCUARTA SEMANA

Calentamiento general, sistema de juego 4x2.

DECIMOQUINTA SEMANA

Calentamiento general, juego propiamente dicho.

DECIMO SEXTA SEMANA

Examen final.

DECIMOSÉPTIMA SEMANA

Entrega de promedios finales y acta del curso

VIII. CONTRIBUCIÓN DEL CURSO AL COMPONENTE PROFESIONAL

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

IX. 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.

X. MEDIOS Y MATERIALES

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

Materiales: Separata de voleibol, balones, conos escaleras polimétricas, etc. Manual universitario, Programa de dibujo asistido por computadora (AutoCAD 2010), aplicaciones multimedia.

XI. EVALUACION

El promedio final se obtiene del modo siguiente:

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

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

Donde:

PF = Promedio Final

PE = Promedio de evaluaciones

EP = Examen parcial

EF = Examen Final

Donde:

P1 = Evaluación 1 (práctica procedimental)

P2 = Evaluación 2 (práctica procedimental)

P3 = Evaluación 3 (práctica procedimental)

XII. 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.	

XIII. 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

XIV. JEFE DE CURSO

Entrenador de voleibol nivel internacional I: Lic. Yudy Balcázar Hernández

XV. FECHA

La Molina, marzo de 2017.