

## SÍLABO ACTIVIDADES II: BASKET

### ÁREA CURRICULAR: HUMANIDADES

CICLO: I

SEMESTRE ACADÉMICO: 2018 - 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](http://www.fibaamericas.com)
- [www.todobasketball.com](http://www.todobasketball.com)
- [www.planetabasketball.com/baloncesto1.htm](http://www.planetabasketball.com/baloncesto1.htm)
- [www.jgbasket.com](http://www.jgbasket.com)
- [www.editorial-club-universitario.es](http://www.editorial-club-universitario.es)
- [www.tarso.com/tactica.html](http://www.tarso.com/tactica.html)
- [www.deposoft.com.ar](http://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:**

| <b>Teoría</b> | <b>Práctica</b> | <b>Laboratorio</b> |
|---------------|-----------------|--------------------|
| 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 2018