

The background features abstract geometric shapes in teal and grey. A large teal shape is at the top right, and a grey shape is at the top left. A large grey shape is in the middle, and a teal shape is at the bottom right. The text is centered in the white space between these shapes.

Guía didáctica

SSCB004PO. El deporte como herramienta
dinamizadora

INTRODUCCIÓN

El deporte es una poderosa herramienta educativa y social que permite el desarrollo integral de las personas a través del movimiento, el juego y la interacción con los demás. Este curso tiene como propósito analizar el papel del deporte en distintos contextos educativos.

Uno de los aspectos fundamentales que abordaremos es la lógica interna y externa del deporte. La lógica interna se refiere a los principios estructurales y reglas que definen cada disciplina deportiva, mientras que la lógica externa considera los factores socioculturales e históricos que influyen en su práctica y desarrollo. Comprender ambas dimensiones es clave para diseñar experiencias deportivas significativas y adaptadas a cada contexto.

Otro eje temático son las prácticas psicomotoras y sociomotoras, que permiten distinguir entre actividades centradas en el desarrollo individual y aquellas que promueven la interacción social y la cooperación. Las prácticas psicomotoras favorecen habilidades como la coordinación, el equilibrio y la agilidad, mientras que las sociomotoras destacan la importancia del trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas en conjunto.

Asimismo, en este curso se abordarán los aspectos clave en la programación de la práctica deportiva en contextos educativos, considerando factores como la edad, nivel de desarrollo, diversidad y necesidades específicas de los participantes.

OBJETIVO GENERAL

Utilizar el deporte como recurso educativo.

CONTENIDO FORMATIVO

SSCB004PO	El deporte como herramienta dinamizadora	30 horas
UA1	La lógica interna y la lógica externa del deporte <ul style="list-style-type: none"> • Lógica interna del deporte. • Lógica externa del deporte. 	4,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	5
UA2	Prácticas psicomotoras y sociomotoras: Su aplicación en el ámbito educativo <ul style="list-style-type: none"> • Prácticas psicomotoras en el ocio educativo. • Prácticas sociomotoras en el ocio educativo. • Estrategias para implementar practices psicomotoras y sociomotoras. 	5,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	6
UA3	Aspectos a considerar en la programación de práctica deportiva en contextos educativos. <ul style="list-style-type: none"> • Elementos clave en la programación de práctica educativa. • Promoción de valores educativos en la práctica deportiva: Intrínsecas y extrínsecas. • Metodología: modelo tradicional y modelo comprensivo 	5,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	6
UA4	Repertorio lúdico deportivo a partir del análisis de los aspectos educativos <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos educativos del juego y del deporte. • Repertorio lúdico deportivo. 	4,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	5

SSCB004PO	El deporte como herramienta dinamizadora	30 horas
UA5	Programación de actividades lúdico-deportivas <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de la programación de actividades deportivas. • Aspectos esenciales para planificar actividades lúdico-deportivas. • Errores frecuentes a la hora de programar una actividad. • Ejemplo de programación de actividades lúdico-deportivas. 	6
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	6,5
	Test final	1
	Actividad práctica de evaluación final	0,5