

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
Rama de Conocimiento:	Ciencias de la Salud		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Salud		
Asignatura:	Creatividad e Innovación en el Deporte		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	5246
Periodo docente:	Séptimo semestre		
Materia:	Contenidos Didácticos de la Educación Física		
Módulo:	Educación Física y Enseñanza de la Actividad Física y el Deporte		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Rafael Alarcón Guerrero	rafael.guerrero@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Dentro de la asignatura "Creatividad e Innovación en el Deporte" todos los contenidos están ligados al crecimiento personal y profesional del propio alumno. Se pretende llevar a cabo una vista atrás para analizar todo lo aprendido durante los cursos pasados para potenciar su espíritu creativo frente al próximo mercado laboral.

El alumno hará un recorrido personal que le llevará a explotar en todo lo posible su potencial y talento creativo. Este desarrollo le hará darse cuenta de las ventajas y de la necesidad de innovar e investigar en su terreno profesional, en una sociedad que demanda algo más que trabajadores cualificados, sino también seres creativos.

Independientemente del ámbito profesional al que se dedique el alumno el día de mañana, deben ser ante todo

personas creativas. Esto supone ser "visionario" de las necesidades de la empresa y de las demandas sociales.

Esto supone también, ser una persona positiva, proactiva, con capacidad de trabajar en equipo y de generar buenas preguntas y respuestas a los conflictos y situaciones profesionales que surgen en el día a día. Supone también, ser capaz de aunar de forma creativa, auténtica y genuina lo mejor de uno mismo y de los demás, ser capaz de "reinventarse" cada día, cada año, permanentemente, incluso si fuera necesario, yendo contra corriente de las tendencias sociales.

Para ello, la creatividad va de la mano con la innovación, para acercarnos a un futuro mejor y más humano

## OBJETIVO

Ser capaz de desarrollar para sí mismo y para los demás, una capacidad y una actitud creativa tanto en el ámbito personal como en el profesional.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Ninguno.

## CONTENIDOS

BLOQUE 1: Bases de la creatividad en la actividad física y el deporte.

BLOQUE 2: Creatividad y liderazgo.

BLOQUE 3: Aplicaciones específicas en el ámbito deportivo.

BLOQUE 4: Innovación en la actividad física y en el deporte.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Se utilizarán todas aquellas metodologías que facilitan la interacción docente, de modo particular los estilos creativos (resolución de problemas, descubrimiento guiado) y la enseñanza cooperativa, en definitiva, todas las que puedan ayudar a tener un desarrollo integral y vivencial en el alumnado y a promover su desarrollo creativo interno.

Clases expositivas.  
Estudio de casos.  
Análisis de intervenciones didácticas.  
Participación abierta y dialogada.  
Creaciones en equipo.  
Presentación del trabajo en grupo e individuales .  
Seminarios/Talleres.  
Estudio teórico.  
Estudio práctico.  
Realización de talleres y propuestas didácticas con carácter práctico.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas 40h 40h Talleres, seminarios lecturas y mesas redondas 10h 10h Evaluación 10h 10h	Estudio teórico y práctico 60h 60h Trabajo virtual en Red 30h 30h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.

Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y del deporte, en las diferentes poblaciones de influencia profesional.

### Competencias específicas

Diseñar e implementar con eficacia, las sesiones de educación física, manejando los mecanismos de motivación y refuerzo del alumnado para el logro de los objetivos

Ser capaz de escuchar de manera activa y empática las situaciones que se presentan en el ámbito laboral-deportivo y proponer soluciones en caso de conflicto

Planificar, desarrollar y evaluar la realización de actividades físico-deportivas y recreativas

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Diseñar planes de acción innovadores en los diferentes contextos deportivos, en el que los valores universales sean el esqueleto y razón de ser de dicha intervención

Realizar proyectos de innovación que supongan un valor, siendo conscientes del desarrollo y calidad del proceso creativo llevado a cabo.

Experimentar diferentes métodos y estrategias de desarrollo creativo, identificando las actitudes internas que bloquean la creación de ideas en diferentes ámbitos profesionales relacionados con la actividad física

Identificar, a través de la utilización de diferentes métodos creativos de producción y análisis de ideas, cuáles son las estrategias creativas más eficaces para el propio alumno.

Crear nuevas herramientas y actividades para la promoción y el desarrollo de la actividad física y el deporte, así como de sus valores deportivos, a partir de procesos de investigación e innovación

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

### SISTEMA ORDINARIA DE EVALUACIÓN:

Pruebas teóricas: 50%

Trabajos individuales y grupales: 25%

Actividades diarias y ejercicios: 15%

Asistencia y participación del alumno en clase (teniendo en cuenta que la asistencia es obligatoria, sólo se evaluará la participación del alumno): 10%

La asistencia a clase es obligatoria. No obstante, el simple hecho de asistir no garantiza la superación positiva de la asignatura. Se pide compromiso y participación proactiva.

SISTEMA ALTERNATIVO DE EVALUACIÓN (alumnos de 2º o más matrículas, aquellos con dispensa académica, alumnos de intercambio y/o posibles escenarios de exclusividad en remoto):

Pruebas teóricas: 60%

Trabajos individuales y grupales: 25%

Actividades diarias y ejercicios: 15%

PARA ALUMNOS DE 1ª MATRICULA: Se acogerán al sistema de evaluación ordinario. Será necesario obtener una calificación de 5 en todos los apartados descritos anteriormente para poder aprobar la asignatura. En el caso de suspender la asignatura en convocatoria ordinaria, para la convocatoria extraordinaria el alumno deberá someterse a las pruebas necesarias marcadas por el profesor para superar cada una de las partes suspensas, guardándose la nota de las partes aprobadas.

PARA ALUMNOS DE 2AS MATRICULAS O MÁS: Se podrán acoger al sistema de evaluación ordinario o al sistema de evaluación alternativo, previo acuerdo con el profesor al inicio de la asignatura, y siempre que se haya cursado la asignatura de forma presencial previamente.

PARA ALUMNOS DE ESTANCIAS DE INTERCAMBIO que no tienen la asignatura convalidada: Se acogerán al sistema alternativo de evaluación, siendo su obligación el conocimiento del mismo.

PARA ALUMNOS CON DISPENSA ACADÉMICA: Según normativa de la UFV, la dispensa académica supone la autorización del director de la titulación para que un alumno en 1ª matrícula se someta al sistema alternativo de evaluación. Será concedida con carácter extraordinario en aquellos casos debidamente justificados, previa solicitud del alumno a la Dirección de la titulación.

Las conductas de PLAGIO, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Los exámenes serán presenciales, siempre y cuando la situación lo permita.

Será necesario obtener una calificación de 5 en todos los apartados descritos anteriormente para poder aprobar la asignatura en todos los sistemas de evaluación.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

De Bono, E. (1991), El pensamiento lateral, Barcelona, Paidós Empresa.

Epstein, R. (2000), El gran libro de los juegos de creatividad, Barcelona, Ed. McGraw Hill.

Robinson, K. (2012), El elemento, Barcelona, Ediciones Debolsillo.

Marina, J.A. (1993), Teoría de la Inteligencia Creadora, Barcelona, Editorial Anagrama.

Mora, F. (2017), Neuroeducación: sólo se puede aprender lo que se ama, Madrid, Alianza Editorial.

Jensen, E. (2010), Cerebro y Aprendizaje, Madrid, Narcea Ediciones.

## **Complementaria**

Bain, K. (2004), Lo que hacen los mejores profesores universitarios, Valencia, Universidad de Valencia.

Buzan, T (2001), El poder de la inteligencia creativa, Barcelona, Editorial Urano S.A.

Cameron, J (2002), El camino del artista, Buenos Aires, Argentina, Editorial Troquel.

Csikszentmihalyi, M. (1990), Fluir, Barcelona, Editorial Kairós.

Gardner, H: (1998), Las inteligencias múltiples. La teoría en la práctica, Barcelona, Editorial Paidós Ibérica.

Goleman, D. (2009), El espíritu creativo, Barcelona, Zeta.

Maisel, E. (2005), Coaching para el creativo que hay en ti, Barcelona, Ediciones Obelisco.

Robinson, K. (2015), Escuelas Creativas, Barcelona, Editorial Grijalbo.

Rovira, R. (2000), Unidades didácticas para secundaria XII. Deporte con imaginación, Barcelona, INDE.

Vigotsky, L.S. (2003), La imaginación y el arte en la ciencia, Madrid, Akal.