

Guía docente de la asignatura

Categorización, Registro y Análisis del Juego Deportivo y de los Deportes de Interacción

Fecha última actualización: 30/06/2021
Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 30/06/2021
Máster

Máster Universitario en Investigación en Actividad Física y Deporte

MÓDULO

Itinerario B: Deporte y Rendimiento

RAMA

Ciencias Sociales y Jurídicas

CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre	Segundo	Créditos	3	Tipo	Optativa	Tipo de enseñanza	Presencial
-----------------	---------	-----------------	---	-------------	----------	--------------------------	------------

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

- La observación como herramienta fundamental en la determinación de las claves de rendimiento en los deportes de equipo y combate.
- La categorización del juego.
- Los sistemas de registro: conflicto entre herramientas estándar y ad hoc.
- Análisis y aplicación al entrenamiento deportivo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y



razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos (conceptos, principios, teorías) y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio, de una manera autónoma o autodirigida y formular con cierta originalidad hipótesis razonables.
- CG02 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y emitir juicios en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales, demostrando una comprensión sistemática de un campo de estudio y el dominio de las habilidades y métodos de investigación relacionados con dicho campo.
- CG03 - Que los estudiantes sepan elaborar adecuadamente y con cierta originalidad aportaciones científicas cumpliendo los requisitos actuales de comunicación en este ámbito, contribuyendo a través de una investigación original que amplíe las fronteras del conocimiento mediante publicaciones referenciadas a nivel nacional o internacional.
- CG05 - Fomentar y transferir, en contextos académicos y profesionales, el conocimiento científico y el avance tecnológico a la sociedad.
- CG06 - Trabajar eficazmente en equipo, de forma organizada y planificada, demostrando motivación por la calidad y tener creatividad.
- CG08 - Capacidad de integrar conocimientos y de formular inferencias a partir de información incompleta.
- CG09 - Fomentar el aprendizaje reflexivo crítico y autocrítico.
- CG10 - Desarrollar la capacidad de innovación y originalidad en la investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Aplicar el conocimiento científico y metodológico a la investigación en la actividad física relacionada con la salud, calidad de vida o rendimiento deportivo.
- CE05 - Manejar instrumental científico propio del campo de estudio.
- CE11 - Registrar y analizar objetivamente datos cualitativos para investigar en la Actividad Física y el Deporte.
- CE12 - Ser capaz instalar y calibrar, el instrumental necesario analizar a un deportista sincronizando el registro de vídeo con un tipo de registro directo, como el obtenido por un velocímetro.
- CE13 - Aplicar protocolos, para la medición de determinadas variables fisiológicas, relacionadas con la actividad física y el deporte.
- CE14 - Elaborar una hoja de registro observacional sistematizado para la evaluación o estudio del movimiento humano en la actividad física y el deporte.
- CE18 - Elaborar y planificar programas de entrenamiento de tomas de decisiones en el ámbito del deporte, incluyendo procedimientos para la intervención en los mismos, fundamentados en el conocimiento básico de la Neuro-Psicología.
- CE20 - Poner a punto procedimientos para el registro de la ejecución deportiva durante la competición en deportes individuales y colectivos, definiendo categorías a observar a relacionar cronológicamente durante la evaluación del evento deportivo.
- CE21 - Aplicar los conocimientos adquiridos al diseño, ejecución y defensa de un proyecto de investigación dentro de alguna de las líneas ofertadas en el Master.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

El alumno sabrá/comprenderá:

1. Aproximar la metodología científica al perfil profesional de analista deportivo, cada vez más demandada en el deporte profesional.

El alumno será capaz:

2. Desarrollar un informe de investigación aplicado al análisis del juego, o de deportes de interacción en general (match analysis), mediante una secuencia de tareas prácticas en laboratorio basadas en la metodología observacional.

3. Aplicación de conocimientos de categorización y registro en herramientas informáticas de última generación para el registro sistematizado de las acciones o situaciones a través de video.

4. Desarrollar protocolos para la elaboración de informes multimedia a partir de la detección de patrones colectivos o individuales, útiles en los ámbitos educativos, deportivos o de apoyo científico.

5. Desarrollar protocolos para la elaboración de informes estadísticos que den respuesta a los problemas de investigación.

6. Desarrollar la capacidad de validación de un instrumento ad hoc basado en la metodología observacional.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Todas las sesiones tendrán carácter teórico-práctico.

- Tema 1. El análisis del juego. Ámbitos en los que se puede aplicar/utilizar.
- Tema 2. El análisis del juego. Cómo realizarlo.
- Tema 3. Diferentes perspectivas de análisis del juego.
- Tema 4. Introducción o marco teórico en trabajos de investigación sobre análisis del juego.
- Tema 5. Principales tópicos de investigación en análisis del juego.
- Tema 6. Indicadores de rendimiento y estructura del deporte.
- Tema 7. Elaboración del problema de investigación en estudios sobre análisis del juego.
- Tema 8. El proceso de investigación en el análisis del juego: muestra, unidad de análisis, categorización y registro.
- Tema 9. La validación de instrumentos de observación.
- Tema 10. Aplicaciones tecnológicas empleadas en el análisis del juego.
- Tema 11. La elaboración de resultados, discusión y conclusiones en la investigación sobre análisis del juego.

PRÁCTICO

Todas las sesiones tendrán carácter teórico-práctico.



Talleres

- Tema 1. El análisis del juego. Ámbitos en los que se puede aplicar/utilizar.
- Tema 2. El análisis del juego. Cómo realizarlo.
- Tema 3. Diferentes perspectivas de análisis del juego.
- Tema 4. Introducción o marco teórico en trabajos de investigación sobre análisis del juego.
- Tema 5. Principales tópicos de investigación en análisis del juego.
- Tema 6. Indicadores de rendimiento y estructura del deporte.
- Tema 7. Elaboración del problema de investigación en estudios sobre análisis del juego.
- Tema 8. El proceso de investigación en el análisis del juego: muestra, unidad de análisis, categorización y registro.
- Tema 9. La validación de instrumentos de observación.
- Tema 10. Aplicaciones tecnológicas empleadas en el análisis del juego.
- Tema 11. La elaboración de resultados, discusión y conclusiones en la investigación sobre análisis del juego.

PRÁCTICAS DE LABORATORIO:

Práctica 1. Introducción o marco teórico en investigaciones sobre análisis del juego ubicadas en perspectiva profesional y en perspectiva científica.

Práctica 2. Análisis y búsqueda de estudios sobre diferentes tópicos de investigación en análisis del juego, y consideración de distintos indicadores de rendimiento.

Práctica 3. Concreción y determinación de problema de investigación y decisiones metodológicas en investigaciones sobre análisis del juego.

Práctica 4. Registro de datos con empleo de software, exportación y posibilidades de presentación de datos.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Hughes, M. y Franks, I.M. (2015). Essentials of Performance Analysis in Sport (SecondEdition). London: Routledge.
- Javal, A., McRobert, A., Oatley, G. y O'Donoghue, P. (2018). Sport Analytics: Analysis, Visualisation and DecisionMaking in Sport. London: Routledge.
- Martín, R. y Lagos, C. (2004). Deportes de equipo: Comprender la complejidad para elevar el rendimiento. Barcelona: Inde.
- McGarry, T., O'Donoghue, P. y Sampaio, J. (2013). Routledge Handbook of Sports Performance Analysis. London: Routledge Handbooks.
- O'Donoghue, P. (2014). An introduction to performance analysis of sport. London: Routledge.
- Ureña, A. (2003). Introducción a la investigación en el Deporte mediante la metodología de la observación: Guía de prácticas. Granada: Aurelio Ureña.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Anguera, M. T. (2000). Observación en deporte y conducta cinésico-motriz. Barcelona:



Universidad de Barcelona.

- Anguera, M.T., Blanco, A., Hernández, A. y Losada, J.L. (2011). Diseños observacionales: ajuste y aplicación en psicología del deporte. Cuadernos de Psicología del Deporte, 11 (2), 63-76.
- Gottman, J. y Roy, A.K. (1990). Sequential analysis: a guide for behavioural researchers. England: Cambridge University.

ENLACES RECOMENDADOS

International Society of Performance Analysis of Sport (ISPAS) <https://www.ispas.org/>

Laboratorio de Observación de la Motricidad (LOM) <http://lom.observesport.com/>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Clases magistrales
- MD12 Aprendizaje basado en problemas
- MD13 Resolución de problemas
- MD16 Ejercicios prácticos
- MD24 Prácticas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

- Para poder superar la asignatura es requisito imprescindible que el estudiante asista como mínimo al 75% de las sesiones impartidas, que tendrán carácter teórico-práctico.
- La evaluación supone la elaboración de un trabajo final (8 puntos, siendo obligatorio llegar a más de 5 puntos para superar la asignatura) dividido en dos bloques:
 1. Informe de investigación: con valoración de 6 puntos. Dicho informe se elaborará recogiendo una serie de apartados aportados por los profesores de la asignatura, y exceptuando el desarrollo del apartado 6.
 2. Informe multimedia aplicado: con una valoración de 2 puntos. Dicho informe supone la elaboración del apartado 6 del trabajo final.
- Elaboración y comentario/presentación de 4 actividades en clase, cada una de ellas con una valoración de 0,5 puntos. Para poder superar la asignatura es obligatorio entregar como mínimo 3 de las 4 actividades propuestas.

La entrega de las actividades se hará impresa en papel al inicio de la sesión de clase correspondiente.

La elaboración del trabajo final de la asignatura se realizará recogiendo los siguientes apartados.

- Resumen.
- Palabras clave.



- 1. Introducción/Marco Teórico.
- 2. Objetivos.
- 3. Método.
 - Diseño.
 - Muestra.
 - Variables.
 - Medida e instrumentos / Procedimiento (referir también fiabilidad).
 - Análisis estadístico de los datos.
- 4. Resultados (tablas y gráficos) (al menos 45 eventos/unidades de registro).
- 5. Discusión.
- 6. Vídeos editados y con indicación de aplicaciones prácticas (donde se manifiesten y comenten principales hallazgos y aplicaciones prácticas).
- 7. Conclusiones.
- 8. Referencias bibliográficas.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

El 100% de la calificación en la convocatoria extraordinaria corresponderá a la elaboración de un trabajo final, que se realizará recogiendo los siguientes apartados.

- Resumen.
- Palabras clave.
- 1. Introducción/Marco Teórico.
- 2. Objetivos.
- 3. Método.
 - Diseño.
 - Muestra.
 - Variables.
 - Medida e instrumentos / Procedimiento (referir también fiabilidad).
 - Análisis estadístico de los datos.
- 4. Resultados (tablas y gráficos) (al menos 45 eventos/unidades de registro).
- 5. Discusión.
- 6. Vídeos editados y con indicación de aplicaciones prácticas (donde se manifiesten y comenten principales hallazgos y aplicaciones prácticas).
- 7. Conclusiones.
- 8. Referencias bibliográficas.

Para poder superar la asignatura en esta convocatoria es necesario obtener una puntuación superior a 5 puntos en dicho trabajo.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

El artículo 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que podrán acogerse a la evaluación única final, el estudiante que no pueda cumplir con el método de evaluación continua por causas justificadas.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura o en las dos semanas siguientes a su matriculación si ésta se ha producido con posterioridad al inicio de las clases o por causa sobrevenidas. Lo solicitará, a través del procedimiento electrónico, a la Coordinación del Máster, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.



El 100% de la calificación mediante la Evaluación Única Final corresponderá a la elaboración de un trabajo final, que se realizará recogiendo los siguientes apartados.

- Resumen.
- Palabras clave.
- 1. Introducción/Marco Teórico.
- 2. Objetivos.
- 3. Método.
 - Diseño.
 - Muestra.
 - Variables.
 - Medida e instrumentos / Procedimiento (referir también fiabilidad).
 - Análisis estadístico de los datos.
- 4. Resultados (tablas y gráficos) (al menos 45 eventos/unidades de registro).
- 5. Discusión.
- 6. Vídeos editados y con indicación de aplicaciones prácticas (donde se manifiesten y comenten principales hallazgos y aplicaciones prácticas).
- 7. Conclusiones.
- 8. Referencias bibliográficas.

Para poder superar la asignatura es necesario obtener una puntuación superior a 5 puntos en dicho trabajo.

