|  |
| --- |
| Módulo: Bases del Aprendizaje Deportivo  UD1 Características del Aprendizaje Motor |
| Nombre del alumno/a: |

1. Relaciona las características señaladas en el cuadro naranja a los diferentes tipos de entrenadores existentes. **(1.5 puntos)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Características del entrenador** | **Tipo de entrenador** |
| 1. Suele utilizar el castigo | Elija un elemento. |
| 1. Ausencia de reglas internas | Elija un elemento. |
| 1. Exigen y ofrecen poco a los deportistas | Elija un elemento. |
| 1. Se considera el estilo ideal | Elija un elemento. |
| 1. Usa el razonamiento para dar instrucciones | Elija un elemento. |
| 1. Alto nivel de control pero bajo afecto | Elija un elemento. |
| 1. Elevado nivel de afecto | Elija un elemento. |
| 1. Indiferencia hacia la actividad | Elija un elemento. |

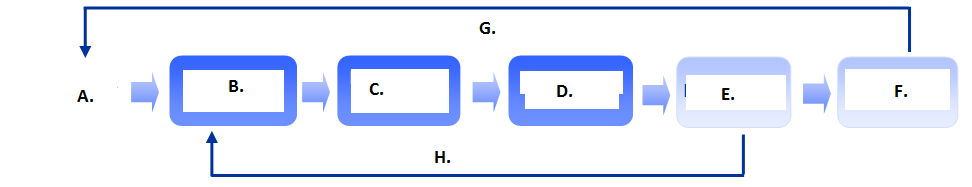
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.Democrático | 2.Autoritario | 3.Permisivo | 4.Indiferente |

1. Según la Teoría de los Estilos Atencionales de Nideffer, existen varios los tipos o estilos de atención-concentración. Señala las dimensiones de amplitud y dirección en cada uno de los ejemplos expuestos.

**(2 puntos)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ejemplos** | **Atención-concentración** |
| 1. Carolina Marín piensa en recuperarse de su lesión en el tobillo | Elija un elemento. |
| 1. Tiro libre a canasta | Elija un elemento. |
| 1. Jugador de balonmano centra su atención en el defensor y el balón | Elija un elemento. |
| 1. Nadal centra su atención en el proceso de recuperación | Elija un elemento. |
| 1. Alejandro Valverde se centra en la cadencia de pedaleo | Elija un elemento. |
| 1. Muguruza durante el servicio presta atención a la bola y al rival | Elija un elemento. |

1. A partir del siguiente gráfico, indica en la tabla adjunta a qué corresponde cada una de las letras dentro del modelo de procesamiento de la información. **(2 Puntos).**



|  |  |
| --- | --- |
|  | **Mecanismos del procesamiento** |
| A | Elija un elemento. |
| B | Elija un elemento. |
| C | Elija un elemento. |
| D | Elija un elemento. |
| E | Elija un elemento. |
| F | Elija un elemento. |
| G | Elija un elemento. |
| H | Elija un elemento. |

1. La tarea motora. Según el mecanismo más significativo para su ejecución, es clasificada en 3 grupos. Elige según los ejemplos el tipo que más predomina. (**2.5 Puntos)**

|  |  |
| --- | --- |
| Acción/tipo |  |
| 1. Salida en una carrera de atletismo | Elija un elemento. |
| 1. Perder tiempo en un saque de tenis | Elija un elemento. |
| 1. Desmarcarse para recibir la pelota | Elija un elemento. |
| 1. Botar un balón | Elija un elemento. |
| 1. Lanzamiento de jabalina | Elija un elemento. |
| 1. Movimiento en ajedrez | Elija un elemento. |
| 1. Tiro al plato | Elija un elemento. |
| 1. Engaño de lanzamiento y pase al compañero | Elija un elemento. |
| 1. Parada del portero | Elija un elemento. |
| 1. Tiro con arco | Elija un elemento. |

1. El Aprendizaje motor suele ocurrir de manera ordenada, siguiendo una serie de fases: Elige las respuestas correctas. **(1.5 puntos)**

|  |  |
| --- | --- |
|  | RESPUESTAS |
| 1. ¿Qué determinará en mayor medida que progrese el individuo? | Elija un elemento. |
| 1. Aunque la respuesta anterior sea el principal factor, no es el único; existe otro factor que influye en gran medida en el proceso de aprendizaje ¿podrías nombrarlo? | Elija un elemento. |
| 1. Estas dos características del aprendizaje motor han dado lugar al estudio de 2 elementos de vital importancia para su desarrollo según 2 autores. ¿Quiénes son estos autores? | **Elija un elemento.** |
| 1. ¿De qué 2 elementos se trata? | Elija un elemento. |
| 1. El progreso que se experimenta durante el aprendizaje de diferentes tareas parece ajustarse a un patrón de estadios definidos. Según Fitts y Posner, ¿qué fases proponen? | Elija un elemento. |

1. Presentación y ortografía. **0.5 puntos**