

26336 - Lenguaje corporal

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 26336 - Lenguaje corporal

Centro académico: 229 - Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte

Titulación: 295 - Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Créditos: 6.0

Curso:

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información básica de la asignatura

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

1. Concienciar a los estudiantes y las estudiantes de la importancia de la comunicación no verbal en el ámbito profesional del Graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
2. Proporcionar al alumnado conocimientos y experiencias prácticas que le permitan utilizar con eficacia su lenguaje corporal tanto en el ámbito cotidiano como en el profesional.
3. Facilitar la desinhibición del alumnado tanto en discursos y conversaciones, como en producciones artístico-expresivas.
4. Promover una actitud de investigación hacia los contenidos del lenguaje corporal, así como hacia sus aplicaciones en diferentes ámbitos.
5. Favorecer la implicación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro: Objetivo 3: Salud y bienestar. Objetivo 4: Educación de calidad. Objetivo 5: Igualdad de género. Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico. Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructuras. Objetivo 10: Reducción de las desigualdades. Objetivo 12: Producción y consumo responsables. Objetivo 13: Acción por el clima. Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas. Objetivos 17: Alianzas para lograr los objetivos.

2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1. Diferencia los elementos que componen el lenguaje corporal, tanto intencional como no intencional.
2. Realiza un discurso, simulacro de un TFG, utilizando los elementos de la comunicación no verbal
3. Identifica y analiza los elementos de la comunicación no verbal de discursos académicos y sociales
4. Realiza motrizmente con calidad los elementos intencionales del lenguaje corporal (danza creativa, improvisación?) en las actividades artístico-expresivas.
5. Compone, experimenta motrizmente y expone ante los demás composiciones individuales y producciones artístico-expresivas de grupo, con alto dominio de los recursos motores artístico-expresivos.
6. Crea y utiliza herramientas de observación de los elementos intencionales del lenguaje corporal en las actividades artístico-expresivas y sabe interpretar los resultados.

3. Programa de la asignatura

A. LENGUAJE NO INTENCIONAL: COMUNICACIÓN NO VERBAL

1. Conceptualización del Lenguaje Corporal y Categorías del mensaje cinético
2. Proxemia
3. Kinésica
4. Paralenguaje
5. Cronemia
6. Discurso
7. La presentación y defensa

B. LENGUAJE INTENCIONAL: De la técnica a la creatividad

5. Dramatización y composición

6. Técnicas de danza
7. Danza creativa e Improvisación
8. Composición y Performance

4. Actividades académicas

Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Propuestas inductivas: Exponer, verbalmente y con apoyo de materiales /escucha activa.

Propuestas deductivas: Juego de roles, actividades de observación, enseñanza recíproca, clase invertida...

5. Sistema de evaluación

5.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación.

Evaluación continua. Medios de evaluación y % de la nota final.

1. Pruebas prácticas. Dominio en la ejecución de actividades de práctica física. Creación e interpretación de producciones artístico-expresivas individuales y/o colectivas (40%).

2. Asistencia eventos. El alumnado deberá asistir al menos a un espectáculo de fuerte componente motriz. Deberá hacer un trabajo individual original compuesto por una reseña de la obra y un trabajo de documentación sobre la disciplina expresiva a la que corresponda el evento; (20%).

3. Carpeta de aprendizaje: donde se recojan las producciones individuales del alumnado a lo largo de la asignatura, documentos teóricos y situaciones prácticas trabajadas en clase y diario de reflexiones. (30%).

4. Participación activa en clase (10%).

Evaluación global

1. Prueba objetiva final: realizada de forma individual, tendrá dos partes diferenciadas: teórico-práctica (80%) y práctica (20%). Las pruebas podrán contener simulaciones de casos prácticos, preguntas tipo test, cortas y ensayos, realización de una producción artístico expresiva individual y análisis de eventos o exposiciones.

Las prácticas motrices se adaptarán en caso de discapacidad transitoria o permanente.

Todas las pruebas se adaptarán a la situación de cada momento, ya este permitida o no la presencialidad; de no ser posible ésta, se utilizarán medios audiovisuales, grabaciones de vídeos y audios para clases y tareas y videoconferencias, utilizándose la plataforma que se considere mejor en cada caso: Moodle, Kahoot, Socrative y para la comunicación e-mail y whatsapp.

El fraude o plagio total o parcial en cualquiera de las pruebas de evaluación dará lugar al suspenso de la asignatura con la mínima nota, además de las sanciones disciplinarias que la comisión de garantía adopte para estos casos. Para un conocimiento más detallado sobre el plagio y sus consecuencias se solicita consultar: <https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio#Que>