

26306 - Juegos motores

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 26306 - Juegos motores

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: 1

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

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

Esta asignatura planteada en el primer cuatrimestre del curso 1º del Grado, pretende ser un punto de partida en el aprendizaje del alumnado, siendo el inicio en competencias básicas de un Graduado de carácter muy variado, como la utilización práctica de juegos y actividades, el diseño y puesta en práctica de sesiones, o la búsqueda autónoma de información.

Estudiar y trabajar con el juego representa una oportunidad extraordinaria para adquirir sensibilidad hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Así, estos planteamientos y objetivos están alineados, principalmente, con los siguientes 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.
- ? Objetivo9: Industria, innovación e infraestructuras.
- ? Objetivo10: Reducción de las desigualdades.
- ? Objetivo11: Ciudades y comunidades sostenibles.
- ? Objetivo 12: Producción y consumo responsables.
- ? Objetivo 13: Acción por el clima.
- ? Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.
- ? Objetivo 17: Alianzas para lograr los objetivos.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El análisis de la actividad física y del deporte como elemento de nuestra cultura no puede dejar de atender con la profundidad y el rigor que se merece, la manifestación, seguramente, más genuina. Nos referimos al juego. Muchas dimensiones de nuestra cultura, en especial el deporte tienen sus orígenes en el juego. Al mismo tiempo constituye una herramienta privilegiada para el profesional en cualquier ámbito laboral que nos permite introducir al estudiante en un buen número de fundamentos básicos de la motricidad, en no pocas estrategias y criterios de intervenciónn docente, etc.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Se recuerda que en esta asignatura se exigirá corrección en el formato y la redacción de todas las pruebas y documentos

escritos teniendo su incidencia en la calificación.

Se recomienda que el alumnado complemente el estudio de esta asignatura con la bibliografía accesible a través de este link:

<http://psfunizar7.unizar.es/br13/eGrados.php?id=257>

Ante la posibilidad de dar la docencia online según la situación social y sanitaria derivada del COVID-19, se recomienda tener un soporte informático tipo portátil con webcam que posibilite el seguimiento de la materia de forma ONLINE, con clases virtuales con la herramienta GOOGLE MEET.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

En esta asignatura al igual que en el resto de asignaturas del Graduado se atenderán todas las competencias generales (instrumentales, personales y de relación interpersonal y sistémicas) que constan en la Memoria de Grado.

COMPETENCIAS GENERALES

- Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de intervención, relativos a la actividad física y del deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas
- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar en entorno físico estable y sin interacción directa con otros
- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar en oposición interindividual
- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar mediante acciones de cooperación
- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar mediante acciones de cooperación y oposición
- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar en un entorno físico con incertidumbre
- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar mediante acciones con intenciones artísticas y expresivas
- Promover y evaluar la práctica habitual de actividad física y deportiva como forma de utilización constructiva del tiempo de ocio
- Conocer la acción motriz como objeto de estudio fundamental en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte
- Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas basados en la práctica de actividades físico-deportivas de carácter recreativo
- Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad
- Conocer las características y potencialidades de los espacios útiles para la práctica de actividad físico-deportiva y disponer su ordenación para optimizar su uso atendiendo a todo tipo de poblaciones
- Valorar, transmitir y potenciar el componente de placer y disfrute inherente a la práctica de actividades físico-deportivas, y las oportunidades relacionales que dicha práctica implica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Analizar el juego como una manifestación cultural, y reconocer en él los valores sociales y educativos que contiene, tales como el potencial para la educación para la igualdad, la educación para la paz, o la capacidad para el trabajo en equipo.

Saber defender con argumentos teóricos el valor del juego como contenido y recurso de aplicación en las diferentes manifestaciones de la Actividad Física y Deportiva, de manera especial como vehículo para potenciar el componente de placer y disfrute inherente a la práctica física.

Saber clasificar y organizar juegos motores para preparar sesiones de actividad física en las que se utilizará el juego como recurso.

Reconocer la potencialidad que encierran las diferentes manifestaciones del juego y discriminar sus posibilidades atendiendo a la lógica interna de las situaciones motrices que se dan en los juegos que, dada su naturaleza, pueden contener experiencias en todos los dominios de acción.

Valorar las posibilidades del juego motor según los intereses y desarrollo de los participantes, aplicando los principios comportamentales y sociales propios de este contenido.

Saber manejar recursos y criterios para una adecuada aplicación metodológica del juego en el marco de las actividades físico-deportivas.

Ser creativo en la aplicación del juego adaptándose a las diferentes situaciones profesionales en las que se actuará, facilitando así la promoción de la actividad física como forma de utilización constructiva del tiempo de ocio.

Ser autónomo en la búsqueda de documentación sobre el juego, al mismo tiempo que crítico para discriminar la adecuación de los materiales que se encuentran en la literatura especializada.

Saber trabajar en equipo, para diseñar y organizar situaciones de aplicación de juegos en las diferentes vertientes

profesionales en las que tiene cabida el juego motor.

Saber observar cualquier práctica lúdica con objeto de tomar referencias para una posterior intervención.

Conocer las particularidades necesarias para participar activamente en la recuperación del patrimonio lúdico de la comunidad.

2.2. Resultados de aprendizaje

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

Explicar las particularidades del juego como manifestación cultural, su evolución y valores, los intereses lúdicos en función del momento evolutivo así como el patrimonio lúdico de una comunidad

Elabora, clasifica y maneja con agilidad un fichero de juegos, los valores y características de los juegos.

Diseñar una sesión de juegos dentro de un contexto determinado, siendo capaz de modificar condiciones de práctica, observar problemas y proponer soluciones dentro de la misma aplicando recursos metodológicos adecuados.

Presenta capacidad crítica a la hora de valorar documentación técnica y científica en relación al juego.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Esta asignatura, plantea que el futuro Graduado adquiera desde el principio competencias fundamentales para su posterior desempeño profesional independientemente de la orientación del mismo. El desarrollo de esta asignatura y la consecución de sus resultados de aprendizaje le permitirá organizar actividades físicas en función de sus características, utilizar herramientas y recursos formativos en función de sus objetivos, dotar de una visión crítica su práctica profesional, fomentar tanto la autonomía en el trabajo como posibilitar el desarrollo del trabajo en equipo. Todo este planteamiento se desarrolla a través de un elemento común dentro de esta asignatura: los Juegos Motores.

3. Evaluación

3.1. 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

MODALIDAD EVALUACIÓN CONTINUA;

PARTE TEÓRICA

PRUEBA ESCRITA.....30%

Se trata de una prueba en la que el alumno deberá demostrar la comprensión de los conceptos, teorías y aplicaciones desarrolladas a lo largo de las clases teóricas y prácticas de la asignatura.

PARTE PRÁCTICA

TRABAJO (Grupo).....30%

El trabajo pretende que cada grupo sea capaz de diseñar, organizar, animar y valorar una sesión de juegos. Se trata de poner en acción todos los elementos que se han visto a lo largo de la asignatura. Cada grupo partirá de una situación de referencia, que puede ser real o inventada, y a partir de ella diseñará una situación concreta de aplicación de juegos. Se anima especialmente a que la situación de referencia se apoye en alguna realidad que permita orientar mejor la elección de los juegos y la propuesta de intervención.

ENTREVISTA INDIVIDUAL (FICHERO DE JUEGOS Y PORTAFOLIOS)25%

El alumno deberá presentar, exponer y defender la elaboración y organización de un fichero de juegos así como de los juegos que lo componen.

COMENTARIO DE LECTURAS.....15%

Elaboración de un informe final sobre las lecturas científico-técnicas realizadas en torno a los Juegos Motores a lo largo del semestre, en el que se demuestre la comprensión de los textos y la valoración crítica de los mismos.

Observaciones:

En la opción A, para poder ponderar cada parte (teórica y práctica) deben estar superadas ambas con una calificación mínima de 5 puntos.

Para optar a la puntuación propia de la parte práctica es obligatorio, al menos, la participación en el 80% de las sesiones prácticas. De no cumplirse esta condición, en el examen o prueba escrita se deberá superar un supuesto práctico relacionado con los contenidos vistos durante el curso, semejante al planteado en la opción B.

La asignatura exige un seguimiento continuo. Las actividades prácticas pretenden servir de ayuda a la comprensión del contenido teórico, y en cualquier caso estimular la reflexión acerca de lo propuesto en éste. Se debe generar una interacción continua entre la vivencia de las prácticas, las lecturas, y lo planteado en clase. Un ejercicio aconsejado es la elaboración de un portafolios o una ?carpeta? de documentos paralela a la elaboración del fichero de Juegos. Ambos pueden contrastarse periódicamente en tutorías con el profesorado.

Para optar a una calificación final utilizando los porcentajes anunciados, es necesario superar todas las partes.

Si la situación particular derivada del COVID-19, nos obliga a dar la docencia online el fichero de juegos se adaptará al tipo de explicación de las situaciones prácticas. Finalmente el fichero no se defenderá oralmente en una entrevista individual y el control del aprendizaje derivado de la comprensión de los juegos vistos se modificará, pasando a ser una entrevista grupal, conservando el mismo valor porcentual.

MODALIDAD EVALUACIÓN PRUEBA GLOBAL;

PRUEBA ESCRITA Y SUPUESTO PRACTICO. REALIZAR EN PERIODO DE EXÁMENES?.100%

Aquellos estudiantes que no puedan o no les interese seguir el sistema de evaluación continua podrán presentarse únicamente a una prueba escrita en el que se incluirá un supuesto práctico con el que contrastar que se conocen las particularidades del juego en la dimensión de su aplicación práctica.

ENTREVISTA FINAL: Independientemente del resultado de la calificación final como resultado de la evaluación de la asignatura, si el estudiante considera que la calificación no refleja el trabajo y el conocimiento adquirido, puede solicitar en el periodo de revisión del examen escrito, una entrevista oral que consiste en la justificación, con toda la documentación que se estime oportuna, de que existe esa diferencia entre lo aprendido y lo reflejado en la nota. Solo pueden acceder a la entrevista final los estudiantes que tienen superadas todas las pruebas, y por lo tanto tienen una calificación de al menos aprobado aplicando los porcentajes establecidos.

Por último, los porcentajes establecidos se propondrán al alumnado como punto de partida, para comprender el sistema de trabajo. Pasado un mes de la presentación del curso, y cuando se haya visto la envergadura de la propuesta, se ofrecerá negociar los porcentajes para establecerlos ya con carácter definitivo. Dando de esta manera mayor participación al alumnado en la elaboración de su propio proyecto de aprendizaje.

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#>.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.2. Actividades de aprendizaje

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

- Seminarios
- Clases teóricas
- Clases prácticas

Dada la situación excepcional para este curso 2020/21 debido a la aparición del COVID-19, existe la posibilidad de modificar recursos metodológicos según una nueva situación de alarma, con un nuevo confinamiento social de la población y por tanto una nueva situación académica que derive en la suspensión de las clases presenciales. Ante la posible aparición de esta situación, las sesiones tanto teóricas como prácticas se realizarán con videollamadas en directo mediante GOOGLE MEET. Todo ello comunicado por medio del correo corporativo mediante la plataforma MOODLE. Las prácticas se apoyarán en material audiovisual preparado por el profesorado que dará lugar a la elaboración de las fichas de los juegos. Por lo tanto se seguirá considerando las prácticas obligatorias en el tanto por ciento establecido para optar a la vía de evaluación continua o formativa.

4.3. Programa

Temario

-BLOQUE TEMÁTICO I.-INTRODUCCIÓN AL FENÓMENO LÚDICO

Tema 1.-CONCEPTO, NATURALEZA Y CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL JUEGO

Tema 2.-EL JUEGO COMO FENÓMENO CULTURAL: Juego, deporte, ocio y sociedad

-BLOQUE TEMÁTICO II.- REFERENCIAS TEÓRICAS DEL JUEGO

Tema 3.-MODELOS TEÓRICOS ACERCA DEL JUEGO

Tema 4.-EL JUEGO EN LAS ETAPAS EVOLUTIVAS DEL DESARROLLO HUMANO

-BLOQUE TEMÁTICO III.- EL JUEGO MOTOR

Tema 5.-EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD.

Tema 6.-CONCEPTO Y CRITERIOS PARA SU CLASIFICACIÓN

Tema 7.-ANÁLISIS ESTRUCTURAL Y FUNCIONAL DEL JUEGO MOTOR

Tema 8.-CARACTERÍSTICAS PARTICULARES DE LOS JUEGOS MOTORES

─BLOQUE TEMÁTICO IV.-RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS

Tema 9.- RECURSOS PARA ORGANIZAR Y GESTIONAR ACTIVIDADES DE JUEGOS: Diseño de los juegos motores y organización del fichero de juegos.

Tema 10.-APLICACIONES DIDÁCTICAS DEL JUEGO MOTOR. EL JUEGO MOTOR Y EL APRENDIZAJE.

Tema 11.- LOS MATERIALES PARA EL JUEGO. CONSTRUCCIÓN DE MATERIALES ALTERNATIVOS.

Tema 12.- EL ESPACIO DE JUEGO. LOS ESCENARIOS DEL JUEGO.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El presente calendario quiere ofrecer una orientación de la distribución de los diferentes contenidos y estrategias de trabajo que se sucederán en el desarrollo del curso en la actividad presencial. Al principio de curso esta estructura se ofrecerá como referencia para el estudiante, bien entendido que será susceptible de modificación según se vaya desarrollando el curso y se evidencien las correspondientes necesidades de aprendizaje.

	Clase Teórica	Clase Práctica 1	Clase Práctica 2
	Presentación personal y del calendario y horario de trabajo.	Presentación de la asignatura. Evaluación diagnóstica. Programa y criterios de evaluación. Presentación de las instalaciones.	Presentación del ADD como herramienta para seguir el curso a través de la red.
SEMINARIO 1	TEMA 9; Resolvemos problemas prácticos, El fichero de juegos TEMA 6; Concepto y criterios para su clasificación.	1ª clase. Juegos de presentación. Y dinámicas de grupos.	2ª clase. Objetivo: Presentar situaciones de trabajo de juegos
	TEMA 1; Concepto naturaleza y características del juego.	3ª clase. Juegos para completar todos los tipos que aparecerán en la clasificación.	4ª clase. Juegos para completar todos los tipos.
			5ª clase. Juegos de velocidad de reacción.
SEMINARIO 2	TEMA 2; El juego como fenómeno cultural.	6ª clase. Juegos locomotores de saltos, coordinación, equilibrio y lanzamientos.	7ª clase. Juegos SENSORIALES I
	TEMA 3; Modelos teóricos acerca del juego.	8ª clase. Juegos SENSORIALES II	9ª clase. Juegos AL AIRE LIBRE I (Ginkama, Cuento Motor)
	TEMA 4; El juego y la motricidad.	10ª clase. Juegos AL AIRE LIBRE (?Juego de pistas, Orientación?)	11ª clase. DEPORTIVOS I
	TEMA 5; El juego en las etapas evolutivas del desarrollo humano. TEMA 7; Análisis estructural y funcional del juego motor.	12ª clase. Juegos DEPORTIVOS II	13ª clase. Juegos de ESTRATEGIA I
SEMINARIO 3	TEMA 8; Características particulares de los juegos motores. I	14ª clase. Juegos de ESTRATEGIA II	15ª clase. Juegos COOPERATIVOS I
	TEMA 8; Características particulares de los juegos motores. II	16ª clase. Juegos COOPERATIVOS II	Festivo

	TEMA 10; Aplicaciones didácticas del juego motor. El juego motor y el aprendizaje.	17ª clase. Juegos PARADÓJICOS I	18ª clase. Juegos PARADÓJICOS II
Festivo	Festivo	19ª clase. Juegos ALTERNATIVOS O RECREATIVOS I	20ª clase. Juegos ALTERNATIVOS O RECREATIVOS II
SEMINARIO 4	TEMA 10; Aplicaciones didácticas del juego motor. El juego motor y el aprendizaje.	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.1	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.2
NAVIDAD			
NAVIDAD			PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.3
	TEMA 11; Los materiales para el juego. Construcción de materiales alternativos.	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.4	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.5
	TEMA 12; El espacio de juegos.	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.6	EXAMENES

Dentro del proceso de evaluación continua-formativa, existen distintos momentos importantes en la asignatura:

- Seminarios específicos: que tratarán de reforzar los distintos conocimientos planteados a lo largo de la asignatura y que se realizarán los lunes en el horario previsto al inicio del curso.
- Diseño de una sesión y puesta en práctica: este trabajo pretende que cada grupo sea capaz de diseñar, organizar, animar y valorar una sesión de juegos. Se trata de poner en acción todos los elementos que se han visto a lo largo de la asignatura. Cada grupo partirá de una situación de referencia, que puede ser real o inventada, y a partir de ella diseñará una situación concreta de aplicación de juegos. Se anima especialmente a que la situación de referencia se apoye en alguna realidad que permita orientar mejor la elección de los juegos y la propuesta de intervención.
- Elaboración y defensa de un fichero de juegos: a través de la recopilación de los juegos desarrollados en la asignatura, con una posterior clasificación propia del alumno así como la defensa en última instancia del trabajo realizado.
- Entrega del trabajo de lecturas. A través de este trabajo los alumnos realizarán una búsqueda bibliográfica sobre artículos relacionados con los juegos motores, con la temática elegida, que conllevará el posterior análisis de los mismos, justificación, así como síntesis tanto de aportaciones a la formación del alumnado como de las aplicaciones de los conocimientos adquiridos.
- Examen teórico-práctico, donde se evaluarán los conceptos básicos desarrollados en la asignatura, en la fecha oficialmente aprobada por el centro y publicada en su página web.

Para los alumnos que se acogen a la evaluación final de la asignatura:

- Examen teórico y supuesto práctico. Será realizado en la fecha oficialmente aprobada por el centro y publicada en su página web.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=26306>