

26306 - Juegos motores

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

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 de la asignatura

Esta asignatura planteada en el primer cuatrimestre pretende ser un punto de partida en el aprendizaje del alumnado de muchas de las competencias básicas del Graduado, como la utilización práctica de juegos y actividades, el diseño y puesta en práctica de sesiones, o la búsqueda autónoma y crítica de información.

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 al juego como la manifestación más genuina de la cultura físico deportiva. Se trata de una herramienta privilegiada para el profesional que se pretende formar.

La asignatura exige corrección en el formato y la redacción de todas las pruebas y documentos escritos teniendo incidencia en la calificación.

2. Resultados de aprendizaje

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

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.

*Elaborar, clasificar y manejar con agilidad un fichero de juegos, con los valores y características particulares de los mismos.

*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.

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

3. Programa de la asignatura

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

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

Tema 3.-MODELOS TEÓRICOS DEL JUEGO.

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

Tema 5.-JUEGO Y 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.

Tema 9.- RECURSOS PARA ORGANIZAR Y GESTIONAR ACTIVIDADES DE JUEGOS.

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

Tema 11.- LOS MATERIALES. CONSTRUCCIÓN DE MATERIALES ALTERNATIVOS.

Tema 12.- EL ESPACIO DE JUEGO.

4. Actividades académicas

-Sesiones teóricas mediante lección magistral.

-Sesiones prácticas con realización de juegos motores y dinámicas de análisis de la intervención docente.

-Seminarios específicos con grupos reducidos atendiendo las diferentes partes del programa.

-Diseño de una sesión y puesta en práctica. Análisis de una situación concreta de aplicación de juegos.

- Elaboración de un fichero de juegos. Defensa en última instancia del material elaborado.
- Búsqueda bibliográfica de artículos y otros documentos relacionados con los juegos motores.

5. Sistema de evaluación

La **evaluación continua** del curso comprende:

- TRABAJO DE LA ASIGNATURA (**30%**). 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.
- Elaboración y defensa de un FICHERO DE JUEGOS (**25%**): a través de la recopilación de los juegos desarrollados en la asignatura, con una posterior clasificación propia del alumnado así como la defensa en última instancia del trabajo realizado.
- TRABAJO DE DOCUMENTACIÓN (**15%**). A través de este trabajo los alumnos realizarán una búsqueda bibliográfica sobre artículos relacionados con los juegos motores. Se realizará una valoración crítica de las lecturas realizadas y se presentará, según se acuerde, dentro de algunas de las actividades contempladas en la asignatura.
- EXAMEN teórico-práctico (**30%**), donde se evaluarán los conceptos básicos desarrollados en la asignatura, en la fecha oficialmente aprobada por el centro.

Para optar a la evaluación continua se tiene que participar en un mínimo del 80% de las clases prácticas. Si no se llega a este porcentaje tiene que pasarse a la evaluación global.

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

- Examen teórico (50%) y supuesto práctico (50%). Ambas partes deberán estar aprobadas para optar a la calificación según el porcentaje establecido. Serán realizadas en la fecha oficialmente aprobada por el centro y publicada oficialmente.

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 el siguiente enlace:

<https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio#Que>