

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS		
<b>Identificador:</b>	30667		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE. 2012 (14/05/13)		
<b>Módulo:</b>	LAS ACTIVIDADES FÍSICAS DE WELLNESS Y TIEMPO LIBRE		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	3	<b>Periodo lectivo:</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	66	<b>Trabajo Autónomo:</b>	84
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Inglés
<b>Profesor:</b>	PARDOS MAINER, ELENA (T) MEJIAS MARTINEZ, MARINA	<b>Correo electrónico:</b>	epardos@usj.es mmejias@usj.es

## PRESENTACIÓN:

Esta asignatura tratará principalmente de comprender la evolución y la importancia del juego en el marco de las actividades físico-deportivas, para que el alumno adquiriera las competencias necesarias y conozca las posibilidades del juego en diferentes momentos, espacios y escenarios (educación, recreación y el ocio o incluso la competición). En esta asignatura se pretende que el alumno adquiriera conocimientos teóricos y prácticos sobre el juego motor. Además de los aspectos didácticos del juego tan claves para el desarrollo integral, este tipo de actividades supone una mayor y mejor participación del alumno que adquiere un papel más activo e investigador. El alumno obtendrá conocimientos sobre aspectos teóricos y prácticos, planificación y desarrollo de juegos para aplicar en programas de actividad física, analizando al mismo tiempo el proceso de desarrollo y evolución de juego a deporte.

Son muy evidentes los profundos y vertiginosos cambios que se están produciendo en todos los ámbitos de la sociedad. El juego y el deporte, como actividades sociales reconocidas, no escapan a esta evolución y transformación. Resulta por ello indispensable que todos los profesionales de la actividad física y el deporte afronten esta etapa sin renunciar a lo tradicional, buscando nuevos objetivos y contenidos que permitan dar el mayor número de posibilidades al máximo de personas. En los diferentes ámbitos de actuación (educación, recreación y ocio, o incluso la competición), las sesiones o clases pueden tender a la rutina si no se incorporan nuevas prácticas, situaciones motrices y contenidos.

El desarrollo de la materia estará apoyado con materiales, recursos, actividades y debates en clase entre los alumnos, que faciliten al alumnado la comprensión de los contenidos y la forma de intervenir en los diferentes contextos de aprendizaje.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G02	Capacidad de organización y planificación
	G04	Capacidad para la comunicación oral y escrita en lengua inglesa
	G07	Capacidad para resolución de problemas y la toma de decisiones
	G08	Capacidad para trabajar en equipo
	G14	Capacidad de aprendizaje autónomo y de mantener una actitud de aprendizaje a lo largo de la vida
	G15	Capacidad de adaptación a las nuevas situaciones
	G17	Capacidad de creatividad y motivación por la calidad
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E01	Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje, relativos a la actividad física y del deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas.
	E04	Capacidad para aplicar los principios fisiológicos y biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la actividad física y el deporte
	E06	Capacidad para identificar riesgos que se derivan para la salud, de la práctica de actividades físicas inadecuadas
	E07	Capacidad para planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas y actividades físico-deportivas

	E09	Capacidad para seleccionar y saber utilizar el materiales y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Comprender la evolución y la importancia del juego en el ejerció físico actual
	R02	Identificar los roles y relaciones existentes en cualquier juego motor
	R03	Conocer un gran repertorio de juegos para aplicar en programas de ejercicio físico
	R04	Proponer programas de ejercicio físico basado en el juego
	R05	Analizar el proceso de desarrollo y evolución de juego a deporte

### REQUISITOS PREVIOS:

Los alumnos/ as deberán acudir a las clases prácticas con ropa y calzado deportivo.

Aquellos alumnos que padezcan o hayan padecido algún tipo de afección (lesiones, problemas cardíacos, respiratorios, etc.) que limiten su capacidad física, deberán comunicarlo al profesor responsable de la asignatura a lo largo de la primera semana del curso.

Aquellos alumnos que padezcan, hayan padecido o puedan padecer, atendiendo a los indicios o informes existentes, algún tipo de afección (lesiones, problemas cardíacos, respiratorios, etc.) que limiten temporal o permanentemente en cualquier forma su capacidad física, deberán comunicarlo a la profesora responsable de la asignatura, aportando, en su caso, la documentación que acredite, a fin de poder actuar en consecuencia.

Es imprescindible tener fácil acceso a internet par apoder descargarse y consultar la documentación necesaria del campus virtual (Plataforma Docente Universitaria PDU), realizar actividades formativas, revisar el correo electrónico y mantener un contacto directo y regular con la asignatura.

### PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

#### Contenidos de la materia:

<b>1 - Aproximación teórica al juego</b>
1.1 - Concepto, naturaleza y características del juego
1.2 - El juego: Fenómeno cultural
<b>2 - Referencias teóricas del juego</b>
2.1 - Clasificaciones e interpretaciones del juego por diferentes corrientes
2.2 - El juego en las etapas evolutivas del desarrollo humano
<b>3 - Taxonomía del juego motriz</b>
3.1 - Juego y motricidad
3.2 - Estructura y dinámica del juego
<b>4 - El juego motor y su didáctica</b>
4.1 - El juego como medio educativo
4.2 - Aspectos didácticos del juego
4.3 - El Juego y las tecnologías de la información y la comunicación
<b>5 - Juegos y Deportes Alternativos</b>

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

### METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

#### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

La metodología durante el desarrollo de la asignatura será activa y participativa, incidiendo en el análisis reflexivo y crítico por parte del alumnado. El contenido de la asignatura al ser de tipo teórico-

práctica, se llevará a cabo un tratamiento integrado de la teoría con la práctica.

Los medios informáticos o electrónicos durante las clases se utilizarán únicamente a indicación del profesor/ a y exclusivamente con fines docentes.

#### **TEÓRICAS:**

**-Exposición de las profesoras con escucha participativa y con fomento de debates,** seguimiento del aprendizaje, revisión de conceptos, etc. Con el objetivo de facilitar el aprendizaje activo y cooperativo de los estudiantes. En dichas sesiones se expondrán los conocimientos teóricos, los cuales es responsabilidad del alumno recoger en su diario de trabajo. Es posible que el profesorado facilite una guía de los contenidos que se van a impartir en las clases teóricas para un mejor seguimiento de los contenidos por parte del alumnado.

**-Resolución de problemas o actividades:** analizar situaciones-problema, en pequeños grupos, a partir de conocimientos teóricos y prácticos.

**-Exposiciones de alumnos:** presentación de algunos apartados de tareas o trabajos de manera individual y/ o en equipo.

#### **PRÁCTICAS:**

**-Caso real.** Aproximación a contextos de práctica profesional: clases donde en pequeños grupos los alumnos pasarán a ser profesores y responsables de la sesión de juegos.

**-Prácticas motrices.** Prácticas motrices simuladas dirigidas por las profesoras: Tipo de actividades que pretenden aproximarse a la realidad profesional mediante distinto tipo de actividades. Ejemplos: Mediante la interpretación de roles profesionales (profesor, alumno, observador...) para resolver problemas planteados (prácticas en las que un alumno ejerce de profesor y otros de alumnos o de observadores externos, etc.).

**-Prácticas de observación y evaluación:** Tipo de actividad vinculada con una situación real de observación-aprendizaje.

#### **APRENDIZAJE AUTÓNOMO DEL ALUMNO:**

**-Recopilación documental:** Búsqueda, análisis y recensión bibliográfica y documental.

**-Trabajos:** Trabajo en equipo (consiste en diseñar e impartir una sesión práctica de juegos y deportes alternativos, según los criterios que marquen las profesoras).

**-Lecturas:** Realizar lecturas recomendadas.

**-Fichas de trabajo:** Resolución de preguntas y reflexión de cada una de las actividades, recursos y materiales realizados y trabajados en el aula.

#### **TUTORÍAS:**

**-Seguimiento del aprendizaje:** Actividades de refuerzo: estas sesiones están diseñadas para que el alumno resuelva todas aquellas dudas que le pudieran surgir relacionadas con la asignatura. Se podrán realizar de forma presencial o a través de la plataforma digital. También serán muy útiles a la hora de realizar el trabajo en equipo propuesto, ya que las profesoras podrán supervisar la marcha del trabajo y orientarlo.

**-Ampliación aprendizaje:** Actividades de desarrollo de nuevos contenidos: el estudiante podrá solicitar en estas sesiones guías de estudio, así como ampliación de bibliografía.

#### **NOTAS:**

- Los medios informáticos o electrónicos durante las clases se utilizarán únicamente a indicaciones de la profesora, y exclusivamente con fines docentes.
- Nadie podrá entrar en el aula una vez que la profesora haya comenzado la clase. Se prohíbe abandonar la misma sin la autorización de la profesora antes del término de la clase, así como comer, beber y fumar en su interior, incluso antes, en el descanso entre clases y al término de la misma.
- Cada alumno situará en su perfil en la PDU una fotografía, acorde a su finalidad académica que permita identificarlo.
- Los e-mails que se envíen a la profesora deberán permitir la identificación de su origen (renombrando el remitente con nombre y dos apellidos, curso y grupo), e indicarán en el asunto el motivo de la consulta; de igual modo, cada alumno situará en su perfil en la PDU una fotografía, acorde a su finalidad académica que permita identificarlo.
- Se responderán únicamente los emails o mensajes que contengan preguntas concretas acerca de la asignatura.
- No se atenderán e-mails las 72 horas anteriores al examen, ni 72 horas tras la revisión de examen teórico.

#### Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	20
	Otras actividades teóricas	3
	Casos prácticos	12
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	7
	Debates	2
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	4
	Proyección de películas, documentales etc.	1
	Talleres	6
	Otras actividades prácticas	2
	Actividades de evaluación	9
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	5
	Estudio individual	33
	Preparación de trabajos individuales	10
	Preparación de trabajos en equipo	15
	Tareas de investigación y búsqueda de información	6
	Lecturas obligatorias	2
	Lectura libre	5
	Otras actividades de trabajo autónomo	5
Realización de pruebas escritas	3	
<b>Horas totales:</b>		<b>150</b>

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN:

##### Obtención de la nota final:

Pruebas escritas:	25	%
Trabajos individuales:	20	%
Trabajos en equipo:	20	%
Prueba final:	35	%
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>%</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los

alumnos al inicio de la materia.

## **BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

### **Bibliografía básica:**

GARCÍA LÓPEZ, Antonio, GUTIÉRREZ, Francisco, MARQUÉS, José Luis, ROMÁN, Rosalía, RUIZ JUAN, Francisco y SAMPER, Manuel. Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Barcelona: Inde, 1998.
GARCÍA LÓPEZ, Antonio, RUIZ JUAN, Francisco, GUTIÉRREZ, Francisco, MARQUÉS, José Luis, ROMÁN, Rosalía. y SAMPER, Manuel. Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años. Barcelona: Inde, 2002.
LAVEGA, Pere. Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Inde, 2000.
NAVARRO, Vicente. Aprender a jugar y aprender jugando. En Fundamentos de educación física para enseñanza primaria, vol. 2. Barcelona: Inde, 1993.
PARLEBAS, Pierre. Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport/ Junta de Andalucía, 1988.
LAVEGA, Pere., OLASO, Salvador. Mil juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Paidotribo, 2007
PARLEBAS, Pierre. Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2008.
VVAA. El juego como estrategia didáctica. Ed. Graó. 2016
OSBORNE, Martin J. An introduction to game theory. New York: Oxford University Press, 2016.
CAÑIZARES MARQUEZ, Jose María. Las TIC en la escuela actual: Nuevas metodologías didácticas en Educación Física. Sevilla: Wanceulen, 2018.
UREÑA, Nuria; UREÑA, Fernando; VELANDRINO, Antonio; ALARCÓN, F. Las habilidades motrices básicas en primaria. Programa de intervención. Barcelona: Inde. 2006.
ROMEO, Jorge. Juegos predeportivos. Barcelona: Paidotribo. 2019.
FERNÁNDEZ GARCÍA, Emilia; GARDOQUI TORRALBA, María Luisa; SÁNCHEZ BAÑUELOS, Fernando. Evaluación de las habilidades motrices básicas. Barcelona: Inde. 2007

### **Bibliografía recomendada:**

ADELL, José Antonio y GARCÍA, Celedonio. Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico. Aplicaciones didácticas. Zaragoza: Diputación General de Aragón, 1998.
OMEÑACA CILLA, Raúl y RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Juegos Cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo, 1999.
RUIZ, Francisco y GARCÍA, María Elena. Desarrollo de la motricidad a través del juego. Madrid: Gymnos, 2001.
MÉNDEZ, Antonio y MÉNDEZ, Carlos. Los juegos en el currículum de la Educación Física. Barcelona: Paidotribo, 2000.
LARRAZ, Alfredo y MAESTRO, Fernando. Juegos tradicionales aragoneses en la escuela. Zaragoza: Diputación General de Aragón, 1991.
HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Madrid: Alianza Emecé, 1972.
GARROTE ESCRIBANO, Nicolás. Juegos populares: análisis pedagógico y aplicación didáctica. Barcelona: Paidotribo, 2000.
SECADAS, Francisco. Del juego a la inteligencia, psicología y trascendencia educativa del juego. Ed. CEPE. Ciencias e la Educación Preescolar y especial. 2014. CEPE.

### **Páginas web recomendadas:**

Asociación de profesorado de Educación Física	<a href="http://www.apefadal.es/didacfichas.htm">http://www.apefadal.es/didacfichas.htm</a>
Revista "Apunts"	<a href="http://www.revista-apunts.com/es/">http://www.revista-apunts.com/es/</a>
Revista digital "efdeportes"	<a href="http://www.efdeportes.com/">http://www.efdeportes.com/</a>
Educación Física. Recursos didácticos	<a href="http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html">http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html</a>