

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	El Juego: teoría y práctica
Titulación	Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Escuela/ Facultad	Ciencias de la Actividad física y el deporte y Fisioterapia
Curso	Primero
ECTS	4 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer/Segundo semestre
Curso académico	2020/2021
Docente coordinador	Silvia Burgos Postigo

2. PRESENTACIÓN

La asignatura pretende dar a conocer la situación y la importancia que asume el juego en el campo de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. La fundamentación teórica de lo lúdico se ha convertido en importante área de investigación, ya que se encuentra estrechamente ligado con el carácter individual y social del ser humano. La importancia que el juego tiene en las características de las personas y en la sociedad, será tratada desde las diversas teorías existentes.

En la vertiente más práctica, la asignatura quiere dar al alumno los conocimientos e instrumentos necesarios para poder aplicar una metodología concreta de actuación. El juego es un medio importante para alcanzar los objetivos planificados en el marco de la actividad física y deportiva. Este concepto más utilitarista lo abordaremos también como parte importante de la materia.

Daremos una visión del juego como seña de identidad de algunas sociedades. Los juegos y deportes tradicionales conforman la identidad cultural de los pueblos. En este punto conoceremos algunos de los más significativos.

El desarrollo de competencias profesionales va intrínseco dentro de la propia dinámica de la asignatura mediante la realización de trabajos individuales y grupales, exposiciones y comunicaciones orales y escritas, las sesiones prácticas a través de los propios juegos y las discusiones y debates tras los mismos contribuyendo al espíritu y reflexión crítica.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT6: Comunicación oral/ comunicación escrita: capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos
- CT10: Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas. Capacidad para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución. Preferencia por asumir y llevar a cabo actividades.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.

Competencias específicas:

- CE2: Capacidad para transmitir actitudes y valores en la práctica profesional en todos los ámbitos de la actividad física y del deporte, participando en la mejora de la sociedad.
- CE4: Capacidad para analizar y aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, psicológicos y sociales a los diferentes campos de la actividad física, el deporte y la recreación.
- CE5: Capacidad para identificar prácticas inadecuadas que supongan riesgo para la salud, con el fin de evitarlas y corregirlas en los diferentes tipos de población.
- CE8: Capacidad para diseñar, planificar, organizar, ejecutar y evaluar programas de actividades deportivas y recreativas de carácter continuado y/o eventual, atendiendo a todos aquellos factores que condicionan su desarrollo en los diferentes contextos profesionales, sociales y económicos.
- CE9: Capacidad para seleccionar y saber utilizar el material y el equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad, identificando las características técnicas de los diferentes espacios deportivos.
- CE11: Capacidad para intervenir con criterio propio en la sociedad manifestando un discurso teórico, académico y profesional relativo a las ciencias de la actividad física y del deporte.

Resultados de aprendizaje:

- RA1. Que el estudiante sea capaz de conocer las características motrices, cognitivas y sociales del juego.
- RA2. Que el estudiante sea capaz de utilizar el juego como herramienta con fines educativos y formativos

- RA3. Que el estudiante posea las bases para diseñar y dirigir sesiones de juegos.
- RA4. Que el alumno tenga conciencia sobre la importancia del trabajo en equipo.
- RA5. Que el alumno sea capaz de planificar juegos y gestionar actividades lúdicas.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB3, CT3 CE4, CE11	RA1. Que el estudiante sea capaz de conocer las características motrices, cognitivas y sociales del juego.
CB2, CB3, CB4 CT3, CT10 CE2, CE4, CE5, CE8, CE9, CE11	RA2. Que el estudiante sea capaz de utilizar el juego como herramienta con fines educativos y formativos
CB2, CB3, CB4, CB5 CT3, CT6, CT10, CT11 CE2, CE4, CE5, CE8, CE9, CE11	RA3. Que el estudiante posea las bases para diseñar y dirigir sesiones de juegos
CT17 CE2	RA4. Que el alumno tenga conciencia sobre la importancia del trabajo en equipo.
CB2, CB3, CB4, CB5 CT3, CT6, CT10, CT11 CE2, CE4, CE5, CE8, CE9, CE11	RA5. Que el alumno sea capaz de planificar juegos y gestionar actividades lúdicas.

4. CONTENIDOS

Unidad 1. Concepto del Juego. Clasificaciones y tipos.

Unidad 2. Teorías que explican el juego.

2.1. Teorías causales

2.2. Teorías finales

Unidad 3. El juego en las etapas evolutivas.

Unidad 4. El juego aplicado a la educación física y el deporte.

- 4.1. El juego motor
- 4.2. La iniciación deportiva a través del juego
- 4.3. La sesión
- 4.4. Materiales e instalaciones.

Unidad 5. Juegos y deportes populares y tradicionales.

Unidad 6. Juegos alternativos.

Unidad 7. Tendencias actuales del juego.

- 7.1. Gamificación.
- 7.2. Juegos serios.
- 7.3. Dinámicas de grupos.
- 7.4. Team building.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	15
Búsqueda de recursos y selección de fuentes de información	15
Exposiciones orales	15
Diseño y dirección de sesiones prácticas	20
Evaluación formativa (feed-back de pruebas de evaluación realizadas)	10
Resolución de problemas	25
TOTAL	100

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	30%
Trabajos de diseño de estrategias y planes de intervención	20%
Informes y escritos	30%
Carpeta de aprendizaje	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Aplicación práctica de juego motriz. Dirección de sesión.	Semana 4-5
Actividad 2. Aplicación práctica de juegos y deportes alternativos.	Semana 5-10

Presentación de un juego alternativo inventado.	
Actividad 3. Aplicación práctica de juegos y deportes populares y tradicionales. Presentación de un deporte tradicional.	Semana 10-14
Actividad 4. Aplicación práctica de tendencias actuales del juego, gamificación.	Semana 15-17
Actividad 5. Prueba objetiva final	Semana 18-19

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- García, P. (2005). Fundamentos teóricos del juego. Sevilla. Wanceulen
- Blázquez, D. (1986): Iniciación a los deportes de equipo. Martínez Roca, Barcelona.
- Huizinga, J. (1972): Homo ludens. Madrid. Alianza Editorial.
- Moreno, J.A. (2002). Aprendizaje a través del juego. Archidona. Aljibe.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y practica de los juegos motores. Barcelona: INDE
- PAREDES, J. (2003). Juego luego soy: teoría de la actividad lúdica. Sevilla: Wanceulen
- PARLEBAS, P (2001). Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona. Paidotribo

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.