



FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA.

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA:

Asignatura:	El juego: teoría y práctica				
Subject:	Practice and Theory of Game				
Titulación:	Grado en Ciencias del Deporte				
Departamento:	CC Sociales de la Act. Fís., del Deporte y el Ocio				
Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana	Código:	115000022		
Itinerario/s:	TODOS		Carácter:	OPTATIVA	
Créditos ECTS:	6	Semestre:	Tercero	Lengua:	Español
Contextualización en el grado:	Esta asignatura de carácter básico integrada en el bloque de Manifestaciones de la Motricidad Humana pretende ser una aproximación inicial al conocimiento, desarrollo y evaluación de procesos de enseñanza-aprendizaje a través del juego. Sus objetivos esenciales son aprender a interpretar y utilizar el juego como medio de socialización y comunicación, conocer el juego como actividad infantil típica, sus bases científicas y sociológicas, saber utilizar adecuadamente los juegos en el área de la actividad física y el deporte. Esta asignatura aporta al estudiante conocimientos y experiencias en una de las manifestaciones esenciales de la motricidad humana y dota al futuro profesional de una de las herramientas fundamentales de trabajo en el ámbito de la enseñanza, el ocio y la recreación.				
Relación con otras asignaturas del grado:	Juegos y deportes tradicionales Expresión corporal . Educación física de base. Psicología de la A.F. y desarrollo motor.				
Recomendaciones y observaciones:	La asignatura se formula como un proceso de aprendizaje basado en la experiencia individual y grupal que utilizará una metodología de enseñanza cooperativa y participativa en un proceso de análisis-reflexión-acción para favorecer la asimilación de conceptos, contenidos prácticos y desarrollo de competencias.				

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

Competencias Generales:
CG-14 Mostrar disposición y habilidad para el trabajo en equipo CG16- Desarrollar conciencia de respeto e igualdad entre géneros y poblaciones especiales .
Competencias Específicas:
CE1- Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza aprendizaje relativos a la actividad física, el juego y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas.

**Resultados de aprendizaje:**

- Conocer el juego como actividad infantil típica, sus bases científicas y sociológicas.
- Conocer y comparar la evolución del juego en el ciclo vital humano, teniendo en cuenta las corrientes psicopedagógicas más significativas.
- Conocer la significación del juego en el ámbito de la antropología cultural, su papel como generador y trasmisor de cultura.
- Saber utilizar adecuadamente los juegos en el área de la actividad física y deporte.
- Vivenciar, con la práctica, los distintos tipos de juego más comunes que se utilizan en la actividad física y el deporte.

PROGRAMA DE CONTENIDOS:**Unidades temáticas:**

Tema 1:	EL JUEGO: INTRODUCCION. CONCEPTOS GENERALES.
Tema 2:	TEORIAS DEL JUEGO: CAUSALES, FINALES Y ESTRUCTURALES
Tema 3:	EVOLUCION DEL JUEGO EN EL CICLO VITAL HUMANO: CHATEAU, PIAGET...
Tema 4:	ANTROPOLOGÍA DEL JUEGO.
Tema 5:	EL JUEGO COMO MEDIO EDUCATIVO.
Tema 6:	CLASIFICACION EPISTEMOLOGICA DEL JUEGO MOTOR.
Tema 7:	EL JUEGO MOTOR EN LOS PROGRAMAS DE EDUCACION FISICA Y RECREACION.
Tema 8:	TIPOS Y ESTRUCTURA DE LA SESION DE JUEGOS.
Tema 9:	LA INICIACION DEPORTIVA A TRAVES DEL JUEGO.
Tema 10:	EL JUGUETE SOPORTE MATERIAL DEL JUEGO.
Tema 11:	EQUIPAMIENTOS E INSTALACIONES DE CONTENIDO LUDICO.
Tema 12:	JUEGOS SIN MATERIAL: PAREJAS, TRIOS, GRANDES GRUPOS.
Tema 13:	JUEGOS CON MATERIAL: BALONES, BANCOS, PICAS, CUERDAS, AROS
Tema 14:	JUEGOS PREDEPORTIVOS: DEPORTES INDIVIDUALES Y DEPORTES DE EQUIPO.
Tema 15:	JUEGOS CON MATERIAL DE DESECHO Y ALTERNATIVOS
Tema 16:	JUEGOS CON MATERIAL DE NUEVA GENERACION
Tema 17:	SESIONES DE JUEGOS PARA U.D. DE EDUCACION FISICA.
Tema 18:	PROGRAMAS DE JUEGOS INFANTILES PARA FIESTAS, OCIO Y RECREACION

**Bibliografía Básica:**

- Aguirre A. (1982): Los 60 conceptos clave de la antropología cultural. MADRID. Daimon.
- Blanchard y Cheska (1986) Antropología del deporte. BARCELONA. Bellaterra.
- Hzinga, J. (1950) Homo ludens. MADRID. Alianza Editorial .
- Buytendijk, F.J. (1936) El juego y su significado. el juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. MADRID: Revista de Occidente.
- Callois, R. (1958) Teoría de los juegos. BARCELONA, Seix Barral.
- Huizinga, J (1950) Homo ludens. MADRID. Alianza Editorial. 1984.
- Piaget, J. (1959) La formación del símbolo en el niño. MEXICO D.F. Fondo de Cultura Económica. 1979.
- Chateau, J. (1958) Psicología de los juegos infantiles. BUENOS AIRES. Kapelusz. 1973.
- Jacquin, G. (1958) La educación por el juego. MADRID. Ed. Atenas.
- Maier, H. (1965) Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears. BUENOS AIRES. Amorrortu Editores. 1982.
- Flosford y Rieder (1973) Deportes y juegos en grupos. BUENOS AIRES. Kapelusz.
- Luque Hoyos. (1995) Guía de juegos escolares. MADRID. Gymnos.
- Mendez Jimenez (1996) Los juegos en el currículum de la Educación física. BARCELONA. Paidotribo.
- Stiff, G. (1968) 1000 juegos para la juventud. BUENOS AIRES. MEC.

Bibliografía Recomendada:

- Andres, T. (1991) Juegos, juguetes y ludotecas. MADRID. Publicaciones Pablo Montesinos.
- Bally, G. (1945) El juego como expresión de libertad. MEXICO D.F. Fondo de Cultura Económica. 1973.
- Callois, R. (1967) Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. MEXICO D.F. Fondo de Cultura Económica. 1986.
- Cañeque, H. (1991) La conducta lúdica en el niño y el adulto. BUENOS AIRES. El Ateneo. 1993.
- Elkonin, D.B. (1978) Psicología del juego. MADRID. Pablo del Río Editores. 1980.
- Elschenbroich, D. (1977) El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la infancia. BILBAO. Zero. 1979.
- Fingermann, G. (1970) El juego y sus proyecciones sociales. BUENOS AIRES. El Ateneo. 1977.
- Garvey, C. (1978) El juego infantil. MADRID. Morata.
- Gorris, J.M. (1977) El juguete y el juego. Aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego. VALENCIA. Avance.
- Gutton, P. (1973) El juego de los niños. BARCELONA. Hogar del libro. 1982.
- Jaulin, R. (1979) Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología. MEXICO. Siglo XXI Editores. 1981.
- Leif, J. y Brunelle (1978) La verdadera naturaleza del juego. BUENOS AIRES. Kapelusz.
- Martinez, E. (1983) El juego infantil. Análisis y aplicación escolar. ZARAGOZA. I.C.E. U. de Zaragoza.
- Millar, S. (1968) The psychology of play. MIDDELESEX. Penguín Books.
- Moor, P. (1972) El juego en la educación. BARCELONA. Herder. 1977.
- Ortega, R. (1990) Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa. SEVILLA. Diada Editoras.
- Ortega, R. (1992) El juego infantil y la construcción social del conocimiento. SEVILLA. Ediciones Alfar.
- Russell, A. (1970) El juego de los niños. Fundamentos de una teoría psicológica. BARCELONA. Herder.
- Sarazanas, R. y Bandet, J. (1982) El niño y sus juguetes. MADRID. Narcea.
- Vial, J. (1981) Juego y educación. Las ludotecas. MADRID. Ediciones Akal. 1988.
- Wachs, H. (1978) La teoría de Piaget en la práctica. BUENOS AIRES. Kapelusz.
- Winnicott, D.W. (1971) Realidad y juego. MEXICO. Gedisa. 1987. Complementaria a la básica

Recursos:

- Aula con medios audiovisuales.
- Pabellón cubierto
- Material diverso e idóneo para lo específico de cada tema
- Es necesario por parte del alumnado asistir a las sesiones prácticas con ropa que permita libertad de movimientos y calzado adecuado.



METODOLOGÍA:

Metodología docente:

CLASES PRESENCIALES TEÓRICAS (10%)

- Métodos expositivos: Lección magistral

- Debates dirigidos

CLASES PRESENCIALES PRÁCTICAS (30% horas)

-Trabajo en grupo: Trabajo cooperativo, Estudio de casos: Caso simplificado, Debate dirigido, descubrimiento guiado, resolución de problemas, enseñanza en pequeños grupos, aprendizaje basado en proyectos

-Trabajo individual: Exposiciones y presentaciones, resolución de problemas, descubrimiento guiado

TAREAS Y TRABAJOS AUTÓNOMOS DEL ALUMNADO (35% horas):

-Programa de lecturas, revisiones bibliográficas, búsqueda en bases de datos

TAREAS Y TRABAJOS TUTORIZADOS (5%)- Trabajo prácticas: Descubrimiento guiado, resolución de problemas, enseñanza en pequeños grupos, actividades presentadas por el alumnado

PREPARACIÓN DE PRUEBAS Y EXÁMENES (15% horas)

REALIZACIÓN DE EXÁMENES (5%)

Horas presenciales	40 %	Horas no presenciales	60 %
---------------------------	-------------	------------------------------	-------------

EVALUACIÓN:

Métodos Generales de Evaluación:

Habrán tres modalidades excluyentes entre sí :

a. Evaluación continua: en este caso se formará parte de un grupo formal y la asistencia a clase necesaria será de un 80%. Se irán haciendo entregas y pruebas parciales en momentos concretos. Queda excluido de la evaluación continua el alumnado que supere el 15% de faltas de asistencia y/o no presente el trabajo requerido en el plazo previsto.

b. Evaluación mixta: Difiere de la anterior en que no es requisito imprescindible la asistencia, ni la elaboración continuada de trabajos y no se formará parte de un grupo formal. Se realizarán entregas de trabajos y una prueba de conocimientos.

c. Evaluación final: Consta de un examen final sin documentación, de los contenidos impartidos en la asignatura.

Sistema de Calificación:

PARTE TEÓRICA. 50% (Exámenes y trabajos)

PARTE PRÁCTICA. 50% (Asistencia, participación, trabajo en equipo y pruebas prácticas)



GUÍA DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA.

Asignatura:	El juego: teoría y práctica	Código:	022	Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana
--------------------	-----------------------------	----------------	------------	----------------	---

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Asignatura:	El juego: teoría y práctica	Código:	022	Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana
--------------------	-----------------------------	----------------	------------	----------------	---

COMPETENCIA ESPECÍFICA:	CE1- Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza aprendizaje relativos a la actividad física, el juego y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas.
--------------------------------	--

RESULTADO DE APRENDIZAJE (RA n°)		INDICADORES (Mínimos en Mayúsculas)	TEMAS RELACIONADOS
1°	RA 1: Conocer el juego como actividad infantil típica, sus bases científicas y sociológicas.	Diferencia conceptualmente la conducta lúdica del resto de conductas humanas. conoce las características de esta. CONOCE LAS TEORIAS EXPLICATIVAS DEL JUEGO Y SU APARICION HISTORICA.	TEMA1, TEMA 2
2°	RA 2: Conocer y comparar la evolución del juego en el ciclo vital humano, teniendo en cuenta las corrientes psicopedagógicas más significativas.	Diferencia los distintos estadios evolutivos del juego en el ciclo vital humano. CONOCE LAS CARACTERISTICAS DE CADA ESTADIO EVOLUTIVO DEL JUEGO EN EL CICLO VITAL HUMANO. IDENTIFICA Y PUEDE APLICAR DISTINTOS TIPOS DE JUEGO EN FUNCION DE LA EDAD CRONOLOGICA DE LOS PRACTICANTES	TEMA 3



3º	RA 3: Conocer la significación del juego en el ámbito de la antropología cultural, su papel como generador y trasmisor de cultura.	Conoce el objeto de estudio de las ciencias antropológicas diferenciándolas del resto de las ciencias sociales. CONOCE EL PAPEL DEL JUEGO COMO GENERADOR Y TRASMISOR DE CULTURA Y COMO FACTOR DE ENDOCULTURACION	TEMA 4
4º	RA 4: Saber utilizar adecuadamente los juegos en el área de la actividad física y deporte.	Conoce distintas clasificaciones operativas del juego en el ámbito psicomotor. Identifica, por las características de la actividad lúdica, el grupo clasificatorio al que pertenece cada juego. ES CAPAZ DE PROGRAMAR SESIONES DE JUEGOS, DIFERENCIANDO LAS PARTES DE LA SESION E INCLUYENDO EL TIPO DE ACTIVIDAD MAS CONVENIENTE EN CADA PARTE EN FUNCION DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS. Identifica las fases más comunes de la iniciación deportiva y los juegos más convenientes para cada una. Sabe seleccionar los recursos necesarios para el desarrollo de las sesiones de juegos.	TEMA 5, TEMA 6, TEMA 7, TEMA 8, TEMA 9, TEMA 10
5º	RA 5: Vivenciar, con la práctica, los distintos tipos de juego más comunes que se utilizan en la actividad física y el deporte.	ES CAPAZ DE DIRIGIR SESIONES DE JUEGOS CON DISTINTO TIPO DE MATERIAL. EXPERIMENTA SOLUCIONES DIDACTICAS PARA DISTINTAS SITUACIONES DE JUEGO.	TEMA 11, TEMA 12, TEMA 13, TEMA 14, TEMA 15, TEMA 16, TEMA 17, TEMA 18

**DESARROLLO DE LOS TEMAS DE LA ASIGNATURA:**

Asignatura:	El juego: teoría y práctica	Código:	022	Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana
DESCRIPCIÓN GENERAL Y OBSERVACIONES:	La asignatura se desarrollará a través de una metodología expositiva (fundamentalmente al comienzo de cada tema), con participación activa de los alumnos. Del mismo modo, las exposiciones se verán complementadas con actividades de aplicación y reflexión sobre supuestos prácticos. La asignatura tiene una parte práctica (50%) en donde a través de ejecución motriz el alumno vivenciará los distintos tipos de actividades lúdicas que componen el programa. Asimismo se trabajará de manera cooperativa y se realizarán las oportunas presentaciones y exposiciones por parte de los alumnos.				
METODOLOGÍA	ACTIVIDADES FORMATIVAS			TEMAS	
	PRESENCIALES	NO PRESENCIALES			
MÉTODO EXPOSITIVO	Exposición del profesor con participación activa de estudiantes	- Trabajo personal - tutoría individual		Temas: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 y 11. (Teórica)	
MÉTODO EXPOSITIVO	Exposición de estudiantes supervisada	-Trabajo dirigido grupal - Trabajo personal - Lecturas, análisis documentación, búsqueda bibliográfica - Trabajo de reflexión - Tutorías individuales y colectivas		Tema 3 Tema 4	



APRENDIZAJE COOPERATIVO	<ul style="list-style-type: none">- Trabajos dirigidos grupales- Análisis de documentos- Supuestos prácticos- Trabajo de observación- Debates dirigidos	<ul style="list-style-type: none">- Trabajo dirigido grupal- Trabajo personal- Lecturas, análisis documentación, búsqueda bibliográfica- Trabajo de observación- Trabajo de reflexión- Tutorías individuales y colectivas	Temas: 5,6,7,8,9,10,11(Práctica)
APRENDIZAJE DIALÓGICO	<ul style="list-style-type: none">- Lecturas y análisis de documentos- Debates dirigidos- Trabajo de reflexión- Trabajo de observación- Resolución de problemas- Supuestos prácticos	<ul style="list-style-type: none">- Trabajo dirigido grupal- Trabajo personal- Trabajo de reflexión- Trabajo de observación- Tutorías individuales y colectivas	Todos
DOCENCIA PRACTICA	<ul style="list-style-type: none">-Experimentación motriz de distintos tipos y sesiones de juegos.- Dirección de prácticas de juegos	<ul style="list-style-type: none">-Trabajo personal de confección de un fichero de juegos. preparación de sesiones practicas de juegos.-Busqueda bibliografica relacionada con las prácticas de la materia.	Temas:12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18.

**DISTRIBUCIÓN Y CUANTIFICACIÓN DEL TRABAJO:**

Asignatura:	El juego: teoría y práctica		Código:	022	Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana	
Horas presenciales:	Teóricas:		Prácticas:		Exámenes:		Totales:
	28		28		4		60
Horas no presenciales:	Trabajo Autónomo		Trabajo Tutorizado		Preparación Exámenes		Exámenes (on-line)
	30		45		15		0
Total Volumen de Trabajo (horas)		150		Total créditos ECTS		6	

CALENDARIO DE TRABAJO (Distribución de los Temas por semanas dentro del semestre)

Asignatura:	El juego: teoría y práctica		Código:	022	Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana	
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5		
Temas	TEMAS: 1, 12	Temas: 2, 12	Temas:2,13	Temas: 3, 13	Temas: 2, 3, 14		
Act. Formativas	- Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	- Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	- Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	- Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	- Expos. estudiantes - Debate dirigido - Trabajo reflexión Experimentación motriz.		
Act. Evaluación					EXPOSIC. GRUPOS (T: 2 y 3)		



	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
Temas	Temas: 4, 14	Temas: 4, 14	Temas: 4, 12, 13, 14.	Temas: 5, 15	Temas: 5, 15
Act. Formativas	-Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	-Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	-Exposición profesor - Exposición estudiantes -Experimentación motriz. -Estudiantes dirección prácticas	- Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	-Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.
Act. Evaluación			EXPOS. GRUPOS (T: 12, 13, 14)	Presentación todos: TRABAJO DIRIGIDO INDIVIDUAL (escrito)	
	Semana 11	Semana 12	Semana 13	Semana 14	Semana 15
Temas	Temas: 6,16	Temas: 7, 16	Temas: 8, 9, 17	Temas: 10,11,18	Temas: todos
Act. Formativas	-Exposición profesor - Exposición estudiantes -Experimentación motriz. -Estudiantes dirección prácticas	-Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	-Exposición profesor - Exposición estudiantes -Experimentación motriz. -Estudiantes dirección prácticas	-Exposición profesor - Debate dirigido -Experimentación motriz.	- Expos. estudiantes - Trabajo reflexión - Debate dirigido
Act. Evaluación	EXPOS. GRUPOS(T: 15, 16)		EXPOS. GRUPOS (T: 9, 16, 17)		ASIMILACIÓN (con documentación) (T: todos.)
OBSERVACIONES :					

**EVALUACIÓN Y SISTEMA DE CALIFICACIÓN:**

Asignatura:	El juego: teoría y práctica	Código:	022	Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana
Método de Evaluación: Descripción de las actividades de evaluación.					
Habrán tres modalidades excluyentes entre sí :					
a. Evaluación continua: en este caso se formará parte de un grupo formal y la asistencia a clase necesaria será de un 80%. Se irán haciendo entregas y pruebas parciales en momentos concretos. Queda excluido de la evaluación continua el alumnado que supere el 15% de faltas de asistencia y/o no presente el trabajo requerido en el plazo previsto.					
b. Evaluación mixta: Difiere de la anterior en que no es requisito imprescindible la asistencia, ni la elaboración continuada de trabajos y no se formará parte de un grupo formal. Se realizarán entregas de trabajos y una prueba de conocimientos.					
c. Evaluación final: Consta de un examen final sin documentación, de los contenidos impartidos en la asignatura.					
Sistema de Calificación: Distribución porcentual de los aspectos de calificación.					Porcentaje
EVALUACION FORMATIVA (Continua) Ó MIXTA	ASISTENCIA A CLASE				20 %
	TRABAJO O EXPOSICIÓN (en grupo) dirigido por el profesor				20 %
	TRABAJO INDIVIDUAL supervisado				20 %
	PRUEBAS OBJETIVAS O DE ASIMILACIÓN (sin documentación)				40 %
	TOTAL EVALUACION FORMATIVA – MIXTA (100%)				100 %
EVALUACIÓN SUMATIVA (Final)	TRABAJOS INDIVIDUALES Y GRUPALES supervisados				20 %
	PRUEBA OBJETIVA O DE ASIMILACIÓN (sin documentación) de todo el programa al final del semestre				80 %
	TOTAL EVALUACION SUMATIVA (100%)				100 %
OBSERVACIONES :	-La asistencia a las clases prácticas es obligatoria al menos en un 80% en ambas modalidades de evaluación y requisito obligatorio para la superación de la materia. -Se valorará la actitud del alumno y su grado de participación activa en las prácticas				



RECURSOS DIDÁCTICOS A UTILIZAR:

Asignatura:	El juego: teoría y práctica	Código:	022	Módulo:	Manifestaciones de la Motricidad Humana
MATERIAL DE ESTUDIO.	<ul style="list-style-type: none">- Bibliografía indicada en la ficha técnica disponible en biblioteca- Medios informáticos para elaboración de trabajos/tareas .				
EQUIPAMIENTO, AULAS E INSTALACIONES.	<ul style="list-style-type: none">- Aula de clase con posibilidades de modificar la disposición del mobiliario para trabajar por grupos- Medios informáticos y de reproducción audiovisual en el aula- Pabellón ó sala deportiva (30 x 20 m.)- Material lúdico y deportivo fungible (balones, aros, picas, cuerdas, bancos suecos y otros) adecuados para el desarrollo de las prácticas según programa.- El alumno deberá disponer de vestimenta deportiva para el desarrollo de las prácticas.				
ESPACIOS DE TRABAJO NO PRESENCIAL	<ul style="list-style-type: none">- Sala de Informática- Aulas de dimensiones reducidas para trabajos y tutorías en grupo.				