

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	El juego: teoría y práctica
<b>Titulación</b>	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
<b>Escuela/ Facultad</b>	Ciencias de la Salud
<b>Curso</b>	1º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	Segundo
<b>Curso académico</b>	2024/2025
<b>Docente coordinador</b>	Cristina Casanova
<b>Docente</b>	Cristina Casanova / Kevin Cruz

## 2. PRESENTACIÓN

El juego: teoría y práctica es una asignatura de carácter obligatorio que se imparte en el primer curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Forma parte de la formación básica de los estudiantes de este grado y sus conocimientos serán necesarios para cursar otras asignaturas.

Esta asignatura tiene por objeto conocer la situación y la importancia que asume el juego en el campo de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. La fundamentación teórica de lo lúdico se ha convertido en una importante área de investigación, ya que se encuentra estrechamente ligada 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.

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 generales:

- CG2: Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.
- CG4: Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional.

#### 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 resumir 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:

- CT03: 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.
- CT06: 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:**

- CE02: Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional.
- CE04: Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la actividad física y el deporte.
- CE05: Identificar los riesgos que se derivan para la salud, de la práctica de actividades físicas inadecuadas.
- CE08: Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de actividades físico-deportivas.
- CE09: Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad.
- CE11: Comprender la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte en lengua inglesa y en otras lenguas de presencia significativa en el ámbito científico.
- CE12: Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Los alumnos serán capaces de conocer las características motrices, cognitivas y sociales del juego. Podrán utilizar el juego como herramienta con fines educativos y formativos. Los alumnos poseerán las bases para diseñar y dirigir sesiones de juegos.
- RA2: Concienciación sobre la importancia del trabajo en equipo.
- RA3: Adquisición de autoconfianza y empoderamiento por parte del alumnado de cara a la planificación de juegos y gestión de 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, CB2, CB3, CB4, CB5, CG04, CG02, CT03, CT06, CT11, CE02, CE04, CE05, CE08, CE09, CE11, CE12.	RA1
CT03, CT17, CE02.	RA2
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG04, CG02, CT03, CT06, CT10, CT11, CT17, CE02, CE04, CE05, CE08, CE09, CE11, CE12.	RA3

## 4. CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura El juego: Teoría y Práctica, son los siguientes:

- 1.- Concepto del juego, clasificaciones y tipos
- 2.- Teorías que explican el juego
- 3.- El juego en las etapas evolutivas
- 4.- El juego aplicado a la educación física y al deporte
  - 4.1.- El juego motor
  - 4.2.- La iniciación deportiva a través del juego
  - 4.3.- La sesión
  - 4.4.- Materiales e instalaciones
- 5.- Juegos y deportes populares y tradicionales
- 6.- Juegos y deportes alternativos
- 7.- Tendencias actuales

## 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
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- Aprendizaje autónomo

## 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	20
Lecciones magistrales asíncronas	10
Resolución de problemas.	20
Búsqueda de recursos y selección de fuentes de información	15
Exposiciones orales	10

Actividades en talleres y/o laboratorios	20
Evaluación formativa (feedback de pruebas de evaluación realizadas)	10
Trabajo autónomo	25
Diseño y dirección de sesiones prácticas	20
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba presencial de conocimiento	30 %
Carpeta de aprendizaje- portafolio	30 %
Trabajo de diseño y planes de intervención (sesión práctica)	20 %
Informes y escritos (creación juego)	20 %
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

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 sobre 10 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. La asistencia mínima para tener derecho a la evaluación continua será del 50%. Este **50% de asistencia será obligatoriamente presencial**, entendiendo por presencial que **el estudiante esté presente físicamente en el aula**. La asistencia presencial tendrá que ser del 80% en las sesiones prácticas o talleres experienciales. El sistema HyFlex forma parte de nuestro modelo académico, por tanto, cada clase se grabará para que el alumnado pueda acceder y repasar las sesiones a través del repositorio de grabaciones. **La asistencia virtual a través de HyFlex no contabilizará para la asistencia mínima necesaria para no perder la evaluación continua.**

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Asistir al **50%** de las clases teóricas y al **80%** de las clases prácticas.

- **Presentar en su plazo y formato, así como superar** todas las actividades de aprendizaje: fichero de juegos (30%), sesión práctica (20%) y creación de juegos (20%) (En total, 70% de la asignatura).
- **Superar** la prueba escrita de conocimiento (30% del total de la asignatura).
- **Superar cada uno de los tres puntos anteriores**, si no se cumple algunos de ellos, el alumno no podrá superar la asignatura.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás:

- **Presentar en su plazo y superar** todas las actividades de aprendizaje: fichero de juegos, sesión práctica y creación de juegos (70% del total de la asignatura).
- **Superar** la prueba escrita de conocimiento (30% del total de la asignatura).
- **Superar cada uno de los dos puntos anteriores**, si no se cumple algunos de ellos, el alumno no podrá superar la asignatura.

## 8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Prueba de conocimiento	Jueves 27 de marzo
Cuaderno de prácticas (fichero de sesiones)	Viernes 30 de mayo
Sesión práctica	23 abril – 29 de mayo
Creación de juegos	24 abril – 29 de mayo

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 bibliografía recomendada:

- Bally, G. (1965): El juego como expresión de libertad. Fondo de Cultura Económica, México.
- Blázquez, D. (1986): Iniciación a los deportes de equipo. Martínez Roca, Barcelona.
- Buytenduk, F.J.J (1936): El juego y su significado. Revista de Occidente, Madrid.
- Callois, R. (1958): Teoría de los juegos. Seix Barral, Barcelona.

- Chateau, J. (1958): Psicología de los juegos infantiles. Kapelusz, Buenos Aires.
- Huizinga, J. (1972): Homo ludens. Alianza Editorial, Madrid.
- Jacquin, G. (1958): La educación por el juego. S. E. Atenas, Madrid.
- Moor, P. (1970): El juego en la educación. Herder, Barcelona.
- Piaget, J. La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica, México.
- Sarazanas, R. Y Bandet, J. (1985): El niño y sus juguetes. Narcea, Madrid.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu 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 titulaciónn.

Muchas gracias por tu participación.