

GUÍA DOCENTE

2017/18

Centro

135 - Facultad de Educación y Deporte. Sección Ciencias de la Actividad Física

Ciclo

Indiferente

Plan

GDEPOR10 - Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Curso

2º curso

ASIGNATURA

25797 - Juegos motores

Créditos ECTS : 6

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Se estudian las técnicas corporales, estructura y función de los juegos tradicionales infantiles, subrayando la relación existente entre las estructuras internas de las actividades lúdicas y el contexto social del que emanan y poniendo como ejemplo un repertorio diverso y representativo de los juegos del País vasco. La asignatura, centrada en el análisis y práctica de la acción motriz, está íntimamente relacionada con la Praxiología motriz, Expresión y danza y el resto de asignaturas motrices que se imparten en el grado. Se considera fundamental en la titulación, no solamente por los recursos que ofrece en cualquiera de los ámbitos de intervención de las actividades físicas, sino por las posibilidades de estructuras sociales que sugiere y los diferentes efectos y situaciones pedagógicas que suscita.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

C1. Conocer las reglas de un amplio abanico de juegos tradicionales infantiles, hacer emerger sus estrategias en la práctica y analizar su lógica interna en lo referente a la relación con los demás, con el espacio, el tiempo, y los objetos.

RESULTADO DE APRENDIZAJE:

- El alumnado adquirirá un nivel básico de competencia motriz en los juegos motores, a partir del conocimiento práctico de las estructuras motrices y de las técnicas corporales implicadas en las mismas.
- El alumnado será capaz de describir adecuadamente los juegos tradicionales infantiles y de elaborar un fichero de juegos en base a la comprensión de las técnicas corporales, estructura y función de los mismos, así como de su utilización en los diversos ámbitos de intervención de la actividad física.

C2. Establecer la relación existente entre las estructuras internas o lógica interna de las estructuras lúdicas y el contexto social y cultural de los juegos tradicionales del País Vasco, en lo referente a aspectos como la casa y su entorno, el género, las fiestas, las apuestas o los animales.

RESULTADO DE APRENDIZAJE:

- El alumnado será capaz de explicar oralmente y por escrito la relación existente entre las estructuras internas de las actividades lúdicas y el contexto social de los juegos tradicionales en el País Vasco.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

G020. Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.

RESULTADO DE APRENDIZAJE: el alumnado intervendrá en un amplio abanico de juegos, comprenderá sus reglas y será capaz de hacer emerger estrategias motrices con ingenio y respeto hacia su entorno.

CONTENIDOS TEORICO-PRACTICOS

1. La etnomotricidad. Juego y cultura física.
2. El espacio etnomotor. Construcciones culturales e incertidumbre espacial. Juegos con y sin incertidumbre espacial
3. Las relaciones etnomotrices entre los participantes. Relaciones entre participantes y roles sociales. Juegos psicomotores y juegos sociomotores.
4. Etnomotricidad y tiempo. El tiempo cultural y la victoria lúdica. Juegos con victoria y sin victoria.
5. Cultura material y lúdica. Juegos con material y sin material.
6. El sentido cultural de los juegos deportivos. Joko y jolas, modelos de comportamiento lúdico, modelos de comportamiento social.

METODOLOGÍA

Las clases prácticas se realizan en el polideportivo y recinto exterior en la Facultad. Las sesiones magistrales se realizarán en el aula.

La participación del alumn@ de forma activa, interesada y con actitud colaborativa y respetuosa con el grupo resulta indispensable para el buen desarrollo de las prácticas. La competencia transversal G020 trabajara estos aspectos en las sesiones prácticas.

TIPOS DE DOCENCIA

Tipo de Docencia	M	S	GA	GL	GO	GCL	TA	TI	GCA
Horas de Docencia Presencial	15		45						
Horas de Actividad No Presencial del Alumno	22,5		67,5						

Leyenda:

M: Maestría S: Seminario GA: P. de Aula GL: P. Laboratorio GO: P. Ordenador
GCL: P. Clínicas TA: Taller TI: Taller Ind. GCA: P. de Campo

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- Sistema de evaluación continua
- Sistema de evaluación final

HERRAMIENTAS Y PORCENTAJES DE CALIFICACIÓN

- Prueba escrita a desarrollar 30%
- Realización de prácticas (ejercicios, casos o problemas) 40%
- Trabajos individuales 30%

CONVOCATORIA ORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA

La competencia transversal G020 será evaluada de la siguiente forma:

1.- Evaluación continua:

-Valoración práctica (70% de la nota): Se exigirá la práctica motriz de un corpus de juegos, así como ejercicios para su identificación, descripción literaria, análisis de la lógica interna y representación gráfica de cada uno de ellos. Se requiere más del 50% de la asistencia a las clases.

-Valoración teórica (30% de la nota): a lo largo del curso se realizarán ejercicios de análisis sobre el significado cultural de los juegos deportivos en el País Vasco

Tanto la parte teórica como la parte práctica deberán ser aprobadas para poder ser complementadas.

Si un estudiante en la evaluación mixta no supera una de las partes de la asignatura (sea la prueba práctica o la prueba teórica) podrá presentarse a la parte suspendida en la convocatoria ordinaria.

EL ALUMNADO TIENE LA POSIBILIDAD DE RENUNCIAR AL SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTÍNUA PARA OPTAR A LA EVALUACIÓN FINAL. LA RENUNCIA DEBERÁ HACERLA EFECTIVA ANTES DE FINALIZAR LA 9ª SEMANA DE CURSO DE LA ASIGNATURA. PARA ELLO DEBERÁ PRESENTAR POR ESCRITO A LOS PROFESORES RESPONSABLES SU RENUNCIA DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO ESTABLECIDO (Artículo 8.3 Normativa reguladora de la Evaluación del Grado (BOPV N°50, 13 DE MARZO DE 2017).

2.- Evaluación final: el alumn@ podrá tener acceso al 100% de la nota de la asignatura a partir de la presentación de un dossier trabajado de juegos motores y la realización de un examen teórico- práctico final.

Renuncia a la convocatoria:

1.– La renuncia a la convocatoria supondrá la calificación de no presentado o no presentada.

2.– En el caso de evaluación continua, el alumnado podrá renunciar a la convocatoria en un plazo que, como mínimo, será hasta un mes antes de la fecha de finalización del período docente de la asignatura correspondiente. Esta renuncia deberá presentarse por escrito ante el profesorado responsable de la asignatura.

3.– Cuando se trate de evaluación final, la no presentación a la prueba fijada en la fecha oficial de exámenes supondrá la renuncia automática a la convocatoria correspondiente.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA

- Un estudiante de la evaluación continua con una parte suspendida también en la convocatoria ordinaria(sea la prueba práctica o la prueba teórica) podrá presentarse a la parte suspendida en la convocatoria extraordinaria.

- Por otro lado, el alumn@ podrá tener acceso al 100% de la nota de la asignatura a partir de la presentación de un dossier trabajado de juegos motores y la realización de un examen teórico-práctico final.

En cualquier convocatoria, si el estudiante no se presenta, se entiende que renuncia a la misma; en consecuencia no se le contabiliza y la calificación que obtendrá será la de No Presentado.

MATERIALES DE USO OBLIGATORIO

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía básica

- CEMÉA. Groupe national de recherche "Jeux et Pratiques Ludiques" (1999).- Jeux sportifs. 24 jeux sans frontières.Paris: Ceméa Publications.
- CEMÉA. Groupe national de recherche "Jeux et Pratiques Ludiques"(2010).- Jeux du monde, d'ici et d'ailleurs.Paris: Ceméa Publications.
- CEMÉA. Groupe national de recherche "Jeux et Pratiques Ludiques"(2015).- Jeux d'autrefois, jeux d'avenir.Paris: Ceméa Publications.
- Etniker (1993). - Juegos infantiles en Vasconia. Bilbao: Etniker, Eusko Jaurlaritza, Nafarroako Gobernua.
- Etxebeste, J. (2001). Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque. Thesis (Ph. D.) -Université Paris V - Rene Descartes-Sorbonne.
- Etxebeste, J. y Urdangarin, C. (2004). "Reflexiones sobre la Educación Física de hoy a la luz de las características de la cultura tradicional vasca". En: La ciencia de la acción motriz. Lleida: U.Lleida Editorial.
- Etxebeste, J. y Urdangarin, C. (2005). Euskal jokoa eta jolasa. Transmitiendo una herencia vasca a partir del juego. Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.
- Etxebeste, J. (2002). Jokoa y jolasa; dos conceptos vascos para el juego. En: Llibre de les actes del cinquè congrés de ciències de l'esport, l'educació física i la recreació. Lleida: INEFC Lleida, pp.267.-276.
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Junta de Andalucía: Universidad Internacional Deportiva.

Bibliografía de profundización

- Caro Baroja, J.(1971). Los vascos. Madrid : Itsmo.
- During, B.(1981). La crisis de las pedagogías corporales. Malaga : Unisport, Junta de Andalucía.
- Hall. E.T.(1978). La dimension cachée. Paris : Editions du Seuil.
- Lagardera, F., & Lavega, P. (2003). Introducción a la praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo
- Mead, M.(2001). Growing up in New Guinea. Perennial Classics : New York.
- Zulaika, J.(1990).Ehiztariaren erotika. Donostia : Erein.

Revistas

Direcciones de internet de interés

OBSERVACIONES