

## GUÍA DOCENTE

2021/22

### 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. Resultados de Aprendizaje: 1- 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. 2- 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.

### COMPETENCIA TRANSVERSAL

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 TEÓRICO-PRÁCTICOS

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.
7. Juegos deportivos y emociones.

## METODOLOGÍA

Los contenidos de la asignatura se desarrollarán de la siguiente manera:

Clases magistrales: sesiones teóricas explicativas con presentaciones en PPT, dedicando parte del tiempo a lecturas, discusión y ejercicios para el análisis de la relación entre cultura y juegos deportivos. Estas sesiones magistrales se desarrollarán en el aula.

Prácticas de aula: sesiones prácticas de juegos motrices, dedicando parte del tiempo a la descripción, análisis de la lógica interna e ilustración de estos juegos. Se practica en el polideportivo y recinto exterior de la Facultad.

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/a	22,5		67,5						

**Leyenda:** M: Magistral  
GL: P. Laboratorio  
TA: Taller

S: Seminario  
GO: P. Ordenador  
TI: Taller Ind.

GA: P. de Aula  
GCL: P. Clínicas  
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) 70%

## CONVOCATORIA ORDINARIA: ORIENTACIONES Y RENUNCIA

La competencia transversal G020 será evaluada junto con las competencias específicas de la siguiente forma:

### 1. EVALUACIÓN CONTINUA:

1.1. Valoración PRÁCTICA (70%de la nota): Se exige:

1.1.1. PRACTICA MOTRIZ en clase de un corpus de juegos escogidos (20% del total de la nota):el alumnado debe mostrar un nivel básico de competencia SOCIOMOTRIZ, haciendo emerger las estrategias motrices con ingenio, siempre en relación y con respeto hacia su entorno: espacial, los demás, el material y el tiempo.

1.1.2. TAREA PRÁCTICA de carácter PSICOMOTRIZ(20% del total de la nota): el alumnado mostrará un nivel básico de su competencia psicomotriz, centrado en el dominio de juegos malabares.

1.1.3. EJERCICIO ESCRITO de descripción literaria de juegos motores, análisis de su lógica interna y representación gráfica (30% del total de la nota).

La valoración y calificación de estas prácticas se apoya en rúbricas actualizadas y publicadas a través de la plataforma e-gela.

1.2. Valoración TEÓRICA (30% de la nota):

1.2.2. Ejercicios escritos de análisis sobre el significado cultural de los juegos deportivos en el País Vasco

La parte teórica y la parte práctica deberán ser aprobadas para poder ser complementadas. Si un estudiante en la evaluación continua no supera una de las partes (la práctica con un 3,5 sobre 7, o la teórica con un 1,5 sobre 3 puntos) podrá presentarse a la parte suspendida en la convocatoria ordinaria.

El alumnado tendrá derecho a ser evaluado mediante el sistema de evaluación final, independientemente de que haya participado o no en el sistema de evaluación continua. Para ello, el alumnado deberá presentar por escrito al profesorado responsable de la asignatura la renuncia a la evaluación continua para lo que dispondrá del plazo de 9 semanas a contar desde el comienzo del cuatrimestre.

### 2.- EVALUACIÓN FINAL:

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

El alumn@ que no participa en la evaluación continua podrá tener acceso al 100% de la calificación de la asignatura a partir de lo siguiente:

2.1. Valoración PRÁCTICA (70%de la nota):

2.1.1. PRACTICA MOTRIZ en clase de un corpus de juegos escogidos (20% del total de la nota): el alumnado debe mostrar un nivel básico de competencia SOCIOMOTRIZ, haciendo emerger las estrategias motrices con ingenio, siempre en relación y con respeto hacia su entorno: espacial, los demás, el material y el tiempo.

2.2.2. TAREA PRÁCTICA de carácter PSICOMOTRIZ(20% del total de la nota):el alumnado mostrará un nivel básico de su competencia psicomotriz, centrado en el dominio de juegos malabares.

2.2.3. PRUEBA ESCRITA de descripción literaria de los juegos motores, análisis de su lógica interna y representación gráfica (30% del total de la nota).

La valoración de estas prácticas se apoya en rúbricas actualizadas y publicadas a través de la plataforma e-gela.

2.2. Valoración TEÓRICA (30% de la nota):

2.2.1. Prueba escrita 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.

#### 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, si el peso de la prueba es superior al 40% de la calificación de la asignatura, bastará con no presentarse a dicha prueba final para que la calificación final sea no presentado o presentada. En caso contrario, si el peso de la prueba es igual o inferior al 40% de la calificación de la asignatura, el alumnado podrá renunciar a la convocatoria en un plazo que, como mínimo, sea hasta un mes antes de la fecha de finalización del periodo docente de la asignatura correspondiente. Esta renuncia deberá presentarse por escrito, vía e-mail, 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.

En caso de quebranto de los principios éticos habituales de estudio y evaluación, la calificación será de CERO (SUSPENSO)

En el caso de que la evaluación se pudiera realizar de forma no presencial se realizaran adaptaciones organizativas siguiendo las recomendaciones del Plan de la Adaptación de la Docencia del 2021-2022 y en el calendario y horario 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.

3. EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA: El alumnado podrá tener acceso al 100% de la nota de la asignatura a partir de lo siguiente:

3.1. Valoración PRÁCTICA (70% de la nota):

3.1.1. PRACTICA MOTRIZ en clase de un corpus de juegos escogidos (20% del total de la nota): el alumnado debe mostrar un nivel básico de competencia SOCIOMOTRIZ, haciendo emerger las estrategias motrices con ingenio, siempre en relación y con respeto hacia su entorno: espacial, los demás, el material y el tiempo.

3.1.2. TAREA PRÁCTICA de carácter PSICOMOTRIZ (20% del total de la nota): el alumnado mostrará un nivel básico de su competencia psicomotriz, centrado en el dominio de juegos malabares.

3.1.3. PRUEBA ESCRITA de descripción literaria de los juegos motores, análisis de su lógica interna y representación gráfica (30% del total de la nota).

La valoración de estas prácticas se apoya en rúbricas actualizadas y publicadas a través de la plataforma e-gela.

3.2. Valoración TEÓRICA (30% de la nota):

3.2.1. Prueba escrita 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.

Renuncia a la convocatoria:

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

En caso de que quebranto de los principios éticos habituales de estudio y evaluación, la calificación será de CERO (SUSPENSO)

En el caso de que la evaluación se pudiera realizar de forma no presencial se realizaran adaptaciones organizativas siguiendo las recomendaciones del Plan de la Adaptación de la Docencia del 2021-2022 y en el calendario y horario correspondiente.

### MATERIALES DE USO OBLIGATORIO

## BIBLIOGRAFÍA

### 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 cinque 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