

**Proyecto/Guía docente de la asignatura**

Asignatura	Juegos populares y tradicionales		
Materia	Educación física		
Módulo	Enseñanza de la actividad física y del deporte		
Titulación	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
Plan	651	Código	47774
Periodo de impartición	1 ^{er} Cuatrimestre	Tipo/Carácter	Optativa (OP)
Nivel/Ciclo	Grado	Curso	4º
Créditos ECTS	6		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s	Por determinar		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	Por determinar		
Departamento	Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal		
Fecha de revisión por el Comité de Título	12 de julio de 2023		

1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

La asignatura de Juegos populares y tradicionales se incluye dentro de la mención de educación física y se relaciona con el módulo de enseñanza de la actividad física y del deporte. A través de la asignatura conoceremos los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales de los juegos populares y tradicionales, para poderlos utilizar como recurso didáctico dentro de un contexto educativo, deportivo o recreativo. En esta asignatura se mostrarán los juegos populares y tradicionales como modelos de crecimiento personal, socializador y transmisor de valores según la combinación de su lógica interna y externa. Simultáneamente, se abordarán los juegos populares y tradicionales como elementos culturales de la motricidad humana, entendiendo los juegos populares y tradicionales en nuestra sociedad actual, como un recurso para aumentar los niveles de actividad física en el tiempo libre de cualquier tipo de población y bajo un enfoque para mejorar la salud integral y calidad de vida de las personas. Además de como mediador social e intercultural dentro de la sociedad en la que vivimos.

Se concederá un énfasis especial a los juegos motores populares y tradicionales locales, regionales e internacionales, y su aplicación práctica dentro de diferentes contextos.

1.2 Relación con otras materias

La asignatura de juegos populares y tradicionales se relaciona de forma directa con la asignatura de juegos motores: teoría y práctica. Así como con el resto de las asignaturas del módulo de manifestaciones de la motricidad humana: Educación física de base; Expresión corporal y danza, y Actividad física en el medio natural. También con la asignatura de aprendizaje y desarrollo motor, sabiendo adaptar las características de los juegos populares y tradicionales a la lógica interna y externa del juego y dentro del contexto utilizado. Además de las demás asignaturas que componen la mención de educación física.

1.3 Prerrequisitos

Requisitos previos obligatorios: El plan de estudios del Grado en Ciencias de la Actividad física y del Deporte no contempla tener superadas asignaturas previas de forma obligatoria, contemplando únicamente los requisitos propios para cursar la asignatura del mencionado Grado.

2. Competencias

2.1 Generales

CG1 –Examinar y gestionar información en el área de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, con conocimiento y comprensión de la literatura científica de este ámbito.

RAG1- Reconoce diferentes fuentes de información relacionadas con el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

RAG2- Maneja con rigor científico la información relacionada con la asignatura.

CG2 – Analizar y sintetizar datos e informaciones relevantes en el ámbito profesional de la Actividad Física y Deportiva.

RAG3- Analiza de forma crítica la información relacionada con las características y lógica interna del juego popular y tradicional.

RAG4- Sintetiza la lógica interna del juego popular o tradicional para aplicar de forma práctica y coherente a un contexto profesional educativo, deportivo y/o recreativo.

CG3 – Saber organizar y planificar su trabajo como profesional de la Actividad Física y el Deporte.

RAG5- Organiza de forma coherente los diferentes elementos estructurales y funcionales del juego popular o tradicional a las características contextuales del participante y del entorno elegido.

RAG6- Planifica una sesión de juegos populares y tradicionales adecuando la lógica interna y externa a un contexto específico y previamente marcado.

CG4 - Utilizar adecuadamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

RAG7- Conoce y utiliza adecuadamente recursos TIC relacionados con la asignatura y el área de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

RAG8- Utiliza adecuadamente los recursos ofrecidos dentro el aula virtual de la asignatura y los que posee la propia Facultad de Educación del Campus de Soria (e.g.: Biblioteca Uva).

CG5 - Expresarse y comunicarse de forma oral y escrita correctamente en el desempeño de su trabajo en el área de la Actividad Física y Deportiva.

RAG9- Expresa sus ideas de modo oral y escrita de forma clara, ordenada e inteligible.

RAG10- Presenta sus tareas de una forma escrita de una manera estructurada y atendiendo a los criterios específicos ordenados.

CG6 – Saber trabajar en equipo y el establecer de las relaciones interpersonales en su trabajo en el área de la Actividad Física y Deportiva.

RAG11- Trabaja de manera interdisciplinar en los trabajos teóricos y prácticos relacionados con la asignatura.

RAG12- Resuelve con eficiencia los conflictos grupales en la realización y exposición de trabajos académicos de contenido teórico y práctico.

RAG14- Analiza de forma crítica la información recibida en la asignatura, relacionada de forma interdisciplinar con otras asignaturas del grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

CG7 – Dominar el aprendizaje autónomo, siendo capaz de realizar de forma autónoma tareas de investigación, análisis y síntesis, desarrollar temas y propuestas del ámbito de la actividad física y deporte, y tomar decisiones individuales en relación con la tarea encomendada.

RAG15- Es capaz de realizar de forma autónoma tareas de investigación relacionados con los contenidos de la asignatura.

2.2 Específicas

CE1. Conocer y comprender los factores anatómicos, fisiológicos y biomecánicos que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte.

RAE1- Conoce los elementos funcionales del juego popular, tradicional o deporte alternativo, relacionándolo con las capacidades condicionales y es capaz de adecuar su carga de trabajo de acuerdo con los factores fisiológicos del participante y los objetivos del juego o deporte.

CE2. Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre la estructura y funciones de los sistemas físico-biológicos del cuerpo humano, y cómo deben ser aplicados eficazmente, sabiendo adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo de los practicantes de actividad física y deporte.

RAE2- Comprende la forma de integrar los elementos funcionales del juego popular, tradicional o deporte alternativo elegido y sabe adaptar el juego o deporte al desarrollo físico y biológico de los participantes elegidos.

CE3. Conocer y comprender los factores psicológicos, comportamentales, pedagógicos y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte y los efectos de ésta sobre los primeros, sabiendo cómo deben ser aplicados eficazmente.

RAE3- Comprende la forma de integrar la lógica externa del juego popular y tradicional y sabe aplicarla eficazmente a su práctica, utilizando el juego como mediador intercultural y social en un contexto recreativo, deportivo o educativo.

CE5. Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana y cómo deben ser aplicados eficazmente.

RAE4- Comprende la lógica interna y externa de los juegos populares y tradicionales según su contexto.

CE6. Conocer, entender, saber enseñar y aplicar, combinando teoría y práctica, los fundamentos y la didáctica de la práctica básica de los deportes terrestres y acuáticos, analizando y optimizando las capacidades de los deportistas en los diferentes momentos evolutivos, lo que implica adquirir habilidades motrices y demostrar la ejecución de la práctica de la actividad física y del deporte

RAE5- Sabe aplicar el uso de juegos populares y tradicionales en una práctica didáctica, adecuando los mismos a las características y el momento evolutivo de sus participantes.

CE7. Conocer, entender y saber adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo y al nivel biofisiológico de los practicantes de actividad física y deporte.

RAE6- Sabe adaptar la lógica interna y externa de los juegos populares y tradicionales al desarrollo biológico y evolutivo de sus participantes.

CE8. Conocer y aplicar los protocolos de medición e instrumentación más comunes en el ámbito de las Ciencias de la actividad física y del deporte.

RAE7- Conoce y aplica correctamente instrumentos para evaluar los elementos curriculares propuestos para los participantes hacia los que va dirigida una determinada sesión práctica.

CE11. Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y deportiva, con atención a las características individuales y contextuales de las personas.

RAE8- Diseña procesos de enseñanza-aprendizaje adaptando los juegos populares y tradicionales utilizados a las características individuales de los participantes y los recursos contextuales de la actividad programada.

CE12. Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y deportiva entre los distintos perfiles de población.

RAE9- Identifica el valor de los juegos populares y tradicionales como recurso para incrementar los niveles de actividad física y reducir el sedentarismo en distintos perfiles de población.

CE13. Aplicar eficazmente los principios anatómicos, fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales en los distintos ámbitos profesionales de la actividad física y el deporte.

RAE10- Sabe aplicar eficazmente los elementos sociales y culturales de los juegos populares y tradicionales en un contexto elegido y con un determinado fin.

CE14. Identificar los riesgos que se derivan para la salud de la práctica de actividades físicas inadecuadas, en diferentes tipos de poblaciones, programando contenidos para la prevención de lesiones y la readaptación deportiva.

RAE11- Identifica el papel que poseen los juegos populares y tradicionales como recurso preventivo de salud pública y como mediador de los efectos de morbi-mortalidad que ocasiona la inactividad física y el sedentarismo.

CE15. Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado en los diferentes ámbitos de la actividad física y deportiva y para cada tipo de actividad.

RAE12- Gestiona eficientemente los recursos materiales y espaciales que posee para el diseño y programación de las tareas teórico-prácticas de la asignatura, utilizando eficazmente el uso de juegos populares y tradicionales.

RAE13- Utiliza eficazmente el material y equipamiento deportivo en el desarrollo de sus sesiones prácticas.

CE18. Desarrollar las capacidades físicas en las diferentes poblaciones.

RAE14- Utilizar eficazmente los elementos estructurales y funcionales de los juegos populares y tradicionales o deportes alternativos para desarrollar las capacidades físicas de sus participantes.

CE22. Diseñar, llevar a cabo y realizar el informe de un proyecto de intervención en el ámbito profesional de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

RAE15- Diseña y lleva a cabo una tarea grupal teórico-práctica relacionada con la implementación de los juegos populares y tradicionales de ámbito local, regional, nacional o internacional, intentando justificar su aplicación práctica dentro de un contexto educativo, deportivo o recreativo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE MENCIÓN. Mención Educación física:

CEMEF1. Desarrollar procesos de innovación docente en la enseñanza de la educación física, como medio para la renovación y formación permanente.

3. Objetivos

Objetivo general:

OG1- Conocer los aspectos antropológicos de los juegos populares y tradicionales, así como el manejo y adecuación de su lógica interna y externa para su uso como recurso didáctico en el ámbito educativo, recreativo o deportivo.

Objetivos específicos:

OE1- Conocer los aspectos antropológicos de juegos y deportes alternativos, populares y tradicionales en sus diferentes áreas y contextos históricos.

OE2- Clasificar los juegos populares y tradicionales, comprendiendo su lógica interna y externa, para una correcta utilización como recurso didáctico en diferentes contextos.

OE3- Identificar y desarrollar los juegos populares y tradicionales en el ámbito local de Soria, la región de Castilla y León, y otras Comunidades Autónomas de nuestra nación o entornos internacionales.

OE4- Desarrollar posibles usos de los deportes alternativos, juegos populares y tradicionales en nuestra sociedad actual como mediadores socioculturales en determinados momentos y contextos.



4. Contenidos y/o bloques temáticos

Bloque 1: “El juego y el deporte tradicional. Aproximación conceptual, origen y evolución.”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0.5

a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos populares y tradicionales se incluye dentro de la mención de educación física y se relaciona con el módulo de enseñanza de la actividad física y del deporte. A través de la asignatura conoceremos los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales de los juegos populares y tradicionales, para poderlos utilizar como recurso didáctico dentro de un contexto educativo, deportivo o recreativo. En este bloque de contenidos se alcanzará una aproximación conceptual sobre el origen y evolución de los juegos y deportes alternativos, populares y tradicionales.

b. Objetivos de aprendizaje

Este bloque se relaciona con el OE1: Conocer los aspectos antropológicos de juegos y deportes alternativos, populares y tradicionales en sus diferentes áreas y contextos históricos.

c. Contenidos

Contenidos teóricos:

Tema 1. Aproximación conceptual y origen y evolución de los juegos y deportes alternativos, populares y tradicionales.

Contenidos prácticos:

Clase práctica 1. Familiarización con los juegos y deportes alternativos, populares y tradicionales siguiendo el modelo multideporte.

d. Métodos docentes

Los métodos docentes dentro de la asignatura de juegos populares y tradicionales se resumen en:

- Clases magistrales o estudio dirigido:
 - Lecciones teóricas en torno a los contenidos del bloque.
 - Visionado y análisis de audiovisuales.
 - Grupos de discusión sobre los contenidos tratados.
 - Estudio de casos.
 - Aprendizaje basado en problemas.
- Seminarios teórico-prácticos: Con trabajos de tipo individual y trabajos en grupos de distintos tamaños (grupos reducidos y gran grupo) con los que, según los casos, se trabajará del siguiente modo:
 - Estudio de casos.
 - Aprendizaje basado en problemas.
 - Grupos de discusión y lluvia de ideas, sobre los contenidos tratados en las sesiones.
- Análisis de prácticas diseñadas y/o desarrolladas: objetivos alcanzados, aprendizajes construidos...

- Actividades no presenciales:
 - Seguimiento del contenido de la asignatura previo a la sesión a través del aula virtual: (*Flipped Classroom*)
 - Lecturas de textos recomendados y propuestos a través del aula virtual.
 - Búsqueda y consulta bibliográfica complementaria a los temas de estudio.
 - Tutorías: Ayudas individuales o grupales a los estudiantes de forma presencial u online, ofrecidas a lo largo de todo el proceso de aprendizaje del alumno en la asignatura.
 - Estudio autónomo: Revisión de los aspectos teóricos presentados en clase (recogiendo las ideas principales, preguntas para el debate, experiencias de su vida escolar relacionadas con el tema, revisiones bibliográficas)

e. Plan de trabajo

El plan de trabajo y las actividades formativas se concretarán por el profesor responsable al iniciarse el bloque de contenidos.

f. Evaluación

Ver criterios y procedimientos aplicados al conjunto de la asignatura que se indican en el apartado 7.

g. Material docente

Al final, se indica el material docente de toda la asignatura.

g.1 Bibliografía básica

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.2 Bibliografía complementaria

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Se hará uso de diversas plataformas y herramientas virtuales como píldoras de conocimiento y tutorías docentes.

h. Recursos necesarios

Se especifican todo juntos en los apartados g1, g2, g3 y h del bloque final se indica el material y recursos necesarios de toda la asignatura.

Bloque 2: “Introducción y características generales de los juegos tradicionales y populares”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0.5

0.5

a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos populares y tradicionales se incluye dentro de la mención de educación física y se relaciona con el módulo de enseñanza de la actividad física y del deporte. A través de la asignatura conoceremos los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales de los juegos populares y tradicionales, para poderlos utilizar como recurso didáctico dentro de un contexto educativo, deportivo o recreativo. En este bloque de contenidos se conocerán las características generales de los juegos tradicionales y populares y una forma de poder clasificarlos para su utilización en determinados contextos.

b. Objetivos de aprendizaje

Este bloque se relaciona con el OE2- Clasificar los juegos populares y tradicionales, comprendiendo su lógica interna y externa, para una correcta utilización como recurso didáctico en diferentes contextos.

c. Contenidos**Contenidos teóricos:**

Tema 2. Características generales de los juegos tradicionales y populares.

Tema 3. Clasificación de los juegos y deportes populares y tradicionales.

Contenidos prácticos:

Clase práctica 2. Los juegos y deportes populares y tradicionales: Juegos de carreras. Juegos de saltos. Juegos de lanzamientos. Juegos de lucha. Juegos con paracaídas. Juegos con cuerdas.

Clase práctica 3. Los juegos y deportes populares y tradicionales: Juegos tradicionales infantiles vs. Juegos tradicionales del adulto.

d. Métodos docentes

Similares a los explicados en el primer bloque.

e. Plan de trabajo

El plan de trabajo y las actividades formativas se concretarán por el profesor responsable al iniciarse el bloque de contenidos.

f. Evaluación

Ver criterios y procedimientos aplicados al conjunto de la asignatura que se indican en el apartado 7.

g. Material docente

Similares a los explicados en el primer bloque.

g.1 Bibliografía básica

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.2 Bibliografía complementaria

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Se hará uso de diversas plataformas y herramientas virtuales como píldoras de conocimiento y tutorías docentes.

h. Recursos necesarios

Se especifican todo juntos en los apartados g1, g2, g3 y h del bloque final se indica el material y recursos necesarios de toda la asignatura.

Bloque 3: “Estudio de diferentes juegos populares y tradicionales en un contexto local, regional, nacional y de otros lugares del mundo”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1

a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos populares y tradicionales se incluye dentro de la mención de educación física y se relaciona con el módulo de enseñanza de la actividad física y del deporte. A través de la asignatura conoceremos los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales de los juegos populares y tradicionales, para poderlos utilizar como recurso didáctico dentro de un contexto educativo, deportivo o recreativo. En este bloque de contenidos se conocerán las características generales de los juegos populares y tradicionales en un contexto local, regional, nacional o de otros lugares del mundo.

b. Objetivos de aprendizaje

Este bloque se relaciona con el OE3- Identificar y desarrollar los juegos los juegos populares y tradicionales en el ámbito local de Soria, la región de Castilla y León, y otras Comunidades Autónomas de nuestra nación o entornos internacionales.

c. Contenidos

Contenidos teóricos:

Tema 4. Los juegos y deportes populares y tradicionales en el ámbito local (Soria) y regional (CyL)

Tema 5. Los juegos y deportes populares y tradicionales en el ámbito nacional e internacional (España, Sudamérica y otros lugares del mundo).

Contenidos prácticos:

Clase práctica 4. Los juegos y deportes populares y tradicionales en un contexto local (Soria) y regional (Castilla y León).

Clase práctica 5. Los juegos y deportes populares y tradicionales en un contexto nacional e internacional (España, Sudamérica y otros lugares del mundo).

d. Métodos docentes

Similares a los explicados en el primer bloque.

e. Plan de trabajo

El plan de trabajo y las actividades formativas se concretarán por el profesor responsable al iniciarse el bloque de contenidos.

f. Evaluación

Ver criterios y procedimientos aplicados al conjunto de la asignatura que se indican en el apartado 7.

g Material docente

Similares a los explicados en el primer bloque.

g.1 Bibliografía básica

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.2 Bibliografía complementaria

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Se hará uso de diversas plataformas y herramientas virtuales como píldoras de conocimiento y tutorías docentes.

h. Recursos necesarios

Se especifican todo juntos en los apartados g1, g2, g3 y h del bloque final se indica el material y recursos necesarios de toda la asignatura.

Bloque 4: “El juego popular y tradicional en diferentes contextos. El contexto educativo, deportivo y recreativo.”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 2

a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos populares y tradicionales se incluye dentro de la mención de educación física y se relaciona con el módulo de enseñanza de la actividad física y del deporte. A través de la asignatura conoceremos los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales de los juegos populares y tradicionales, para poderlos utilizar como recurso didáctico dentro de un contexto educativo, deportivo o recreativo. En este bloque de contenidos se conocerán las características generales de los juegos populares y tradicionales para poderlo aplicar en un contexto educativo, atendiendo principalmente a las necesidades del currículo y las características de los participantes en cada etapa escolar.

b. Objetivos de aprendizaje

Este bloque se relaciona con el OE2- Clasificar los juegos populares y tradicionales, comprendiendo su lógica interna y externa, para una correcta utilización como recurso didáctico en diferentes contextos, y el OE4- Desarrollar posibles usos de los deportes alternativos, juegos populares y tradicionales en nuestra sociedad actual como mediadores socioculturales en determinados momentos y contextos.

c. Contenidos

Contenidos teóricos:

Tema 6. Los juegos y deportes populares y tradicionales en el contexto educativo. Aplicación dentro del currículo de Educación Física en las diferentes etapas del Sistema educativo español: Educación Infantil.

Tema 7. Los juegos y deportes populares y tradicionales en el contexto educativo. Aplicación dentro del currículo de Educación Física en las diferentes etapas del Sistema educativo español: Educación Primaria.

Tema 8. Los juegos y deportes populares y tradicionales en el contexto educativo. Aplicación dentro del currículo de Educación Física en las diferentes etapas del Sistema educativo español: Educación Secundaria Obligatoria.

Tema 9. Los juegos y deportes populares y tradicionales en el contexto educativo. Aplicación dentro del currículo de Educación Física en las diferentes etapas del Sistema educativo español: Bachillerato.

Tema 10. Los juegos y deportes populares y tradicionales en el contexto deportivo y recreativo.

Contenidos prácticos:

Clase práctica 6. Aplicación de los juegos y deportes populares y tradicionales en el ámbito educativo: Etapa de Educación Infantil.

Clase práctica 7. Aplicación de los juegos y deportes populares y tradicionales en el ámbito educativo: Etapa de Educación Primaria.

Clase práctica 8. Aplicación de los juegos y deportes populares y tradicionales en el ámbito educativo: Etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

Clase práctica 9. Aplicación de los juegos y deportes populares y tradicionales en el ámbito educativo: Etapa de Bachillerato.

Clase práctica 10. Los juegos y deportes populares y tradicionales en un contexto deportivo y recreativo: Iniciación deportiva y tercera edad.

d. Métodos docentes

Similares a los explicados en el primer bloque.

e. Plan de trabajo

El plan de trabajo y las actividades formativas se concretarán por el profesor responsable al iniciarse el bloque de contenidos.

f. Evaluación

Ver criterios y procedimientos aplicados al conjunto de la asignatura que se indican en el apartado 7.

g Material docente

En los apartados g1, g2, g3 y h del bloque final se indica el material y recursos necesarios de toda la asignatura.

g.1 Bibliografía básica

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.2 Bibliografía complementaria

Al final, se indica la de toda la asignatura.

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Se hará uso de diversas plataformas y herramientas virtuales como píldoras de conocimiento y tutorías docentes.

h. Recursos necesarios

Se especifican todo juntos en los apartados g1, g2, g3 y h del bloque final se indica el material y recursos necesarios de toda la asignatura.

Bloque 5: “Prácticas didácticas: Juegos populares y tradicionales”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 2

a. Contextualización y justificación

En este bloque de contenidos se profundizará en el diseño y desarrollo de una sesión de juegos populares y tradicionales dentro de un contexto educativo, recreativo o deportivo en diferentes etapas de la vida. La importancia de la vivencia práctica, a través de la implementación, dirección, intervención y reflexión sobre la acción docente o como educador físico-deportivo, será fundamental para la adquisición de las competencias y objetivos de esta asignatura, y permitirá que el alumnado obtenga diferentes recursos prácticos para desarrollar su labor profesional eficientemente.

b. Objetivos de aprendizaje

Este bloque se relaciona con el OE2- Clasificar los juegos populares y tradicionales, comprendiendo su lógica interna y externa, para una correcta utilización como recurso didáctico en diferentes contextos, y el OE4- Desarrollar posibles usos de los deportes alternativos, juegos populares y tradicionales en nuestra sociedad actual como mediadores socioculturales en determinados momentos y contextos.

c. Contenidos

Contenidos teóricos:

Tema 11. El juego popular y tradicional como mediador intercultural.

Tema 12. El juego popular y tradicional: principios de actuación en una escuela multicultural.

Tema 13. El juego popular y tradicional como recurso de salud pública.

Tema 14. Propuesta de proyecto para el rescate de los juegos populares y tradicionales.

Tema 15. Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria: Juegos populares y tradicionales ingleses.

Contenidos prácticos:

Clases prácticas (de la 11 a 15ª). Exposiciones Grupales de las prácticas didácticas de la asignatura mediante juegos populares y tradicionales: Planificación, diseño y exposición de una sesión contextualizada y aplicada dentro del ámbito educativo, recreativo y/o deportivo.

d. Métodos docentes

Similares a los explicados en el primer bloque.

e. Plan de trabajo

El plan de trabajo y las actividades formativas se concretarán por el profesor responsable al iniciarse el bloque de contenidos.

f. Evaluación

Ver criterios y procedimientos aplicados al conjunto de la asignatura que se indican en el apartado 7.

g Material docente

En los siguientes apartados (g1, g2, g3 y h), se indica el material y recursos necesarios de toda la asignatura.

g.1 Bibliografía básica

[Ir a la sección](#)

Cañizares Márquez, & Carbonero Celis, C. (2016). La educación física y el deporte como elemento sociocultural: juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales : las actividades físicas organizadas en el medio natural. Wanceulen Editorial.

[Ir al ejemplar](#)

Ermenova, Ibragimova, T. G., Dulat Sovetkhanuly, Duketayev, B. A., & Bekbossynov, D. A. (2021). Efecto educativo y de mejora de la salud de la actividad física del juego (Health-improving and educational effect of

gamified physical activities). Retos (Madrid), 39, 737-. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.82548>

[Ir al ejemplar](#)

Garrote Escribano. (1999). Juegos populares : análisis pedagógico y aplicación didáctica / Nicolás Garrote Escribano. Diputación Provincial de Valladolid.

[Ir al ejemplar](#)

Lavega Burgués. (1999). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales : la tradición jugada / Pere Lavega Burgués, Salvador Olaso Climent ; Lourdes Centeno (Olaso Climent & L. Centeno, Eds.). Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

Lavega Burgués, Alonso Sanchez, A., Centeno Manteca, L., & Lavega Burgues, D. (2021). Juegos y deportes populares-tradicionales (Primera edición.). INDE Publicaciones.

[Ir al ejemplar](#)

Méndez-Giménez, & Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo (Analysis and modification of traditional games and sports towards their correct use in educational contexts). Retos (Madrid), 19, 54-.

<https://doi.org/10.47197/retos.v0i19.34638>

[Ir al ejemplar](#)

Moreno Palos. (1992). Juegos y deportes tradicionales en España / Cristóbal Moreno Palos ; con la colaboración de, David Mata Verdejo, Juan José Gómez Lorente e Isabel Paradela Torices ; dibujos de Javier Gómez. Alianza [etc.].

[Ir al ejemplar](#)

Muriel Prieto. (1996). Juegos y bailes populares en la educación física / Juan Manuel Muriel Prieto. Ambos Mundos.

[Ir al ejemplar](#)

PAYÀ RICO. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. Historia de la educación, 38, 39-. <https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>

[Ir al ejemplar](#)

Pelegrín. (1998). Repertorio de antiguos juegos infantiles : tradición y literatura hispánica / Ana Pelegrín. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

[Ir al ejemplar](#)

Trigueros Cervantes. (2000). Las danzas y los juegos populares en el currículum de educación física / Carmen Trigueros Cervantes (2a ed.). Proyecto Sur.

[Ir al ejemplar](#)

Yagüe Sanz. (2002). Juegos de ayer y de siempre : juegos populares tradicionales en Segovia / Victoriano Yagüe Sanz. el autor.

[Ir al ejemplar](#)

g.2 Bibliografía complementaria

[Ir a la sección](#)

Alonso Rueda, María Luisa Zagalaz Sánchez, Javier Cachón Zagalaz, & Rosario Castro López. (2015).

Propuesta didáctica bilingüe para educación física en educación primaria. Juegos populares y tradicionales ingleses (Bilingual proposal for teaching physical education in elementary education. Popular and traditional English games). Retos (Madrid), 28, 116-. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i28.34898>

[Ir al ejemplar](#)

Dainery González Figueredo. (2009). Propuesta de proyecto para el rescate de los juegos tradicionales rurales en el Consejo Popular «Ciro Redondo» del municipio San Cristóbal de la provincia de Pinar del Río. Podium, 4(2), 584-596. <https://doaj.org/article/b4729c59117444fa3480ad7b2acb1c7>

[Ir al ejemplar](#)

Rosario Padial Ruz, & Pedro Sáenz-López Buñuel. (2014). LOS CUENTOS POPULARES/TRADICIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNA PROPUESTA A TRAVÉS DEL JUEGO. E-Motion, 2, 32-47.

<https://doi.org/10.33776/remo.v0i2.2375>

[Ir al ejemplar](#)

Parlebas. (2008). Juegos, deporte y sociedad : léxico de praxiología motriz / Pierre Parlebas (5a reimpresión de la 1a edición). Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

Omeñaca Cilla. (1999). Juegos cooperativos y educación física / Raúl Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruíz Omeñaca ; ilustraciones José Ángel Omeñaca Moya (Ruiz Omeñaca & J. A. Omeñaca Moya, Eds.). Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

Se hará uso de diversas plataformas y herramientas virtuales como píldoras de conocimiento y tutorías docentes.

- Aula virtual de la asignatura: <https://campusvirtual.uva.es>
- Biblioteca de la UVA: <https://biblioteca.uva.es/export/sites/biblioteca/>
- ApefADAL (Asociación de Profesionales de la Educación Física) - <https://apefadal.es/>
- Retos: Nuevas tendencias en educación física, deportes y recreación:
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/issue/archive>
- European Physical Education Review - <https://journals.sagepub.com/home/epe>
- Journal of Teaching in Physical Education - <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jtpe/jtpe-overview.xml>
- Journal of Physical Education and Sport - <https://efsupit.ro/>
- Physical Education and Sport Pedagogy - <https://www.tandfonline.com/journals/cpes20>
- Canal de vídeos de Juegos Motores: <http://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Blog (vídeos): <http://juegosmotores2.blogspot.com>

h. Recursos necesarios

Además de los especificados en cada bloque de contenidos, de manera general se utilizarán los siguientes recursos para el seguimiento de la asignatura:

- Aula física equipada con material audiovisual.
- Espacio físico o instalación deportiva habilitados para la realización de diferentes actividades físicas y deportivas.
- Material específico para la realización de diferentes actividades físicas y deportivas.
- Recursos electrónicos mediante el campus virtual de la Universidad de Valladolid.
- Recursos audiovisuales para el desarrollo de alguna metodología activa.
- Guía docente de la asignatura.

- Otros: vídeos, fotografías, artículos de actualidad, etc.

i. Temporalización

BLOQUE TEMÁTICO	CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
☐ Bloque I: El juego y el deporte tradicional. Aproximación conceptual, origen y evolución.	0.5	1ª, 2ª semanas
☐ Bloque II: Introducción y características generales de los juegos tradicionales y populares.	0.5	2ª, 3ª semanas
☐ Bloque III: Estudio de diferentes juegos tradicionales y populares en un contexto local, regional, nacional y de otros lugares del mundo.	1	3ª, 4ª, 5ª semanas
☐ Bloque IV: El juego popular y tradicional en diferentes contextos. El contexto educativo, deportivo y recreativo.	2	5ª, 6ª, 7ª, 8ª, 9ª, 10ª semanas
☐ Bloque V: Prácticas didácticas: Juegos populares y tradicionales	2	10ª, 11ª, 12ª, 13ª, 14ª, 15ª semanas

5. Métodos docentes y principios metodológicos

Se utilizarán métodos de enseñanza directivos y no directivos, con diferentes estilos de enseñanza (e.g. Mando directo, asignación de tareas, descubrimiento guiado y resolución de problemas). Además de utilizar determinadas técnicas de enseñanza, como las que se exponen a continuación:

- **Clases magistrales:** En las clases magistrales se expondrán los contenidos teóricos de la asignatura (conceptos, procedimientos y temáticas a tratar, presentando, analizando o cerrando los diferentes temas o problemas) de forma oral y normalmente con la utilización de medios audiovisuales por parte del profesor. Y con la aportación del alumnado en ocasiones concretas.
- **Seminarios teórico-prácticos:** Un grupo reducido investiga o estudia intensivamente un tema en sesiones planificadas, partiendo de fuentes originales de información, bajo la dirección de un experto. El Seminario tiene tres características fundamentales: estudio en profundidad de un tema recurriendo a fuentes originales; con un cierto rigor científico; y todo ello, se debe traducir en una exposición oral y presentación de un trabajo escrito.
- **Estudio dirigido:** Proceso regular de enseñanza-aprendizaje que abarca una serie de pasos lógicos y que intenta conseguir objetivos de comprensión, adquisición de habilidades y resolución de problema. En las sesiones expositivas, cada uno de los integrantes de un grupo presentan de forma oral un trabajo, preparado y presentado de forma escrita previamente, que se dirige al resto de compañeros de su grupo-clase para que lo pongan en práctica.
- **Estudio de casos:** Técnica de aprendizaje donde el sujeto se enfrenta a la descripción de una situación específica que plantea un problema que ha de ser comprendido, valorado y resuelto por un grupo de personas, a través de un proceso de discusión. Es, por tanto, una técnica grupal que fomenta la participación del alumno y desarrolla la actividad y el espíritu crítico, que prepara para la toma de decisiones, y enseña a defender los argumentos y contrastar las opiniones del resto de componentes del grupo.
- **Aprendizaje basado en problemas:** El problema o conjunto de problemas es el punto de partida del aprendizaje de cada bloque temático. No se tratará de resolver problemas sin más, sino que el problema a resolver plantea una serie de interrogantes que los alumnos, en grupos de trabajo, van a tener que abordar y solucionar, y para el que no

han recibido formación concreta alguna. Por lo tanto, el alumno debe de adquirir los conocimientos y destrezas necesarios para su resolución. No se trata de abarcar todos los contenidos de un programa, sino que se pretende adquirir habilidades para buscar el conocimiento necesario para resolver situaciones del ámbito profesional dentro del área de la educación física. Bajo un enfoque completo de aprendizaje con diversas actividades, para ejercitarse en la aplicación del conocimiento funcional, con el fin de lograr las competencias que se persiguen en esta asignatura.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA ⁽¹⁾	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Bloques de contenidos teóricos	20	Actividades de trabajo autónomo individual (estudio de temas)	35
Bloques de contenidos prácticos	40	Actividades en contextos de trabajo	28
Evaluación teórico-práctica	3	Actividades de aplicación práctica	9
		Actividades complementarias (lectura, crítica, análisis e investigación)	9
		Actividades voluntarias (tutorías)	9
Total presencial	63	Total no presencial	90
TOTAL presencial + no presencial			153

(1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sigue una videoconferencia de forma síncrona a la clase impartida por el profesor.

7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Prueba de evaluación de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura	40%	Examen de la asignatura establecido en la fecha oficial del calendario de exámenes de la UVA.
Presentación del diseño de un trabajo individual/grupal.	20%	Entrega de un trabajo individual/grupal (en función del número de matriculados en la asignatura) a través del aula virtual de la asignatura 1 semana antes de su exposición. El no aceptar dichas normas supondrá la calificación del trabajo con la nota de 0 puntos.
Exposición de la práctica individual/grupal.	20%	Exposición de la práctica individual/grupal (en función del número de matriculados en la asignatura) el día programado por el docente. La ausencia en la exposición sin causa debidamente justificada supondrá la calificación del trabajo con la nota de 0 puntos.
Asistencia y participación activa en las clases prácticas	10%	Registro de participación de forma activa. Con asistencia mínima y obligatoria al 85% del total de las 15 sesiones prácticas. La ausencia justificada a las clases se debe presentar al profesor responsable con justificante médico u otro que el profesor determine válido. La ausencia justificada o participación inactiva,

		por lesión u otra causa justificada, supondrá tener que realizar un trabajo complementario sobre la temática de la sesión práctica que deberá ser entregado en el aula virtual antes del comienzo de la próxima sesión. Sin su presentación la participación a la sesión será valorada con una nota de 0 puntos.
Asistencia y participación activa en las clases teóricas	10%	Registro de participación (5%) y entrega de tareas que se califican en su conjunto con el cálculo de su nota media proporcional (15%). Se tomará registro de la asistencia, no siendo esta obligatoria. La ausencia de participación y/o entrega de tareas será calificada con un valor de 0 puntos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**Convocatoria ordinaria:**

-La asignatura se aprueba cuando el cálculo de los cuatro apartados descritos anteriormente sea igual o superior a 5 puntos. Será necesario tener un 5 en cada apartado para poder calcular el promedio ponderado y otorgar la calificación final de la asignatura. En caso contrario, la calificación será de 4.0 o inferior, según corresponda.

Convocatoria extraordinaria:

-Cuando la calificación en alguno de los apartados sea inferior a 5.0 puntos o No Presentado (NP) en la convocatoria ordinaria. El alumno, deberá presentarse a aquellas partes en las que haya obtenido menos de 5.0 puntos. El profesor determinará la tarea/examen que deberá realizar en relación con cada apartado no superado en convocatoria ordinaria, para ser presentado como tarea en el aula virtual y/o realizar el correspondiente examen en la fecha oficial publicada por la UVA para esta convocatoria. El valor, será el mismo que el porcentaje aplicado para la convocatoria ordinaria, guardándose la nota más ventajosa de cada uno de los apartados.

(*) Se entiende por convocatoria extraordinaria la segunda convocatoria.

Art 35.4 del ROA 35.4. La participación en la convocatoria extraordinaria no quedará sujeta a la asistencia a clase ni a la presencia en pruebas anteriores, salvo en los casos de prácticas externas, laboratorios u otras actividades cuya evaluación no fuera posible sin la previa realización de las mencionadas pruebas.

<https://secretariageneral.uva.es/wp-content/uploads/VII.2.-Reglamento-de-Ordenacion-Academica.pdf>

8. Consideraciones finales

El estudiante debe estar atento al principio del cuatrimestre a cuanta información se facilite de forma presencial o a través del aula virtual Moodle de la asignatura respecto a la temporalización de los contenidos de la asignatura para la parte teórica y práctica, así como de la distribución de grupos y pertenencia a los mismos para la realización de tareas grupales. Los cambios de grupos sólo se permitirán, previa autorización de la Universidad y comunicación en los primeros quince días de clase al profesor responsable.

El alumno deberá consultar el correo electrónico de la UVA y notificaciones del servicio de mensajes del aula virtual para estar informado de las comunicaciones pertinentes, tanto durante el periodo de tiempo lectivo, como vacacional y durante las convocatorias de exámenes.



Es aconsejable la utilización de las tutorías, tanto para resolver las dudas como para recibir el asesoramiento necesario sobre la preparación de la asignatura, que se desarrollarán preferiblemente de forma virtual y previa confirmación por correo electrónico por parte del profesor, con un mínimo de 24h de antelación, para cumplir con la normativa COVID. En su horario oficial, salvo consenso entre profesor-alumno.

Esta guía docente, es abierta y flexible y podrá sufrir las modificaciones que el profesor/es responsable/s de la asignatura y/o la Universidad de Valladolid estimen oportunas en cada momento, con el fin de optimizar los recursos disponibles, el proceso de enseñanza-aprendizaje y el estado de salud de la comunidad universitaria.

