

Curso Académico: 2022/23

26335 - Juegos y deportes tradicionales aragoneses

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 26335 - Juegos y deportes tradicionales aragoneses

Centro académico: 229 - Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte

Titulación: 295 - Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Créditos: 6.0

Curso:

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La actividad física y deportiva ha tenido a lo largo de la historia muchas manifestaciones dependiendo del desarrollo sociocultural de las diferentes civilizaciones. Conocer esta evolución, de manera particular en el contexto cultural más próximo se entiende como una necesidad para analizar con amplitud el valor de la actividad físico deportiva en nuestros días.

Pensando en una aplicación más directa, el ámbito educativo, el deportivo y el recreativo, además del campo de la investigación son los escenarios más directamente relacionados con la aplicación de los contenidos vistos en la materia de estudio.

?Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro?.

? Objetivo 3: Salud y bienestar.

? Objetivo 4: Educación de calidad.

? Objetivo 5: Igualdad de género.

? Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructuras.

? Objetivo 10: Reducción de las desigualdades.

? Objetivo 12: Producción y consumo responsables.

? Objetivo 13: Acción por el clima.

? Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.

? Objetivo 17: Alianzas para lograr los objetivos.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura al situarse en el segundo tramo de los estudios del Grado, permite que se tengan en cuenta otros aprendizajes desarrollados anteriormente. Por eso las aplicaciones del juego y del deporte tradicional en los campos de la enseñanza, de la recreación del entrenamiento deportivo y de la investigación serán referencias continuas en el tratamiento de la asignatura. Al realizarse en el segundo cuatrimestre se sitúa el calendario de actividades coincidiendo con la celebración de la festividad de San Jorge. Se utilizará esta circunstancia para desarrollar estrategias de aprendizaje relacionadas con el método de proyectos que permitan que los trabajos de aplicación práctica vayan más allá de una mera organización teórica de estrategias de intervención.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Se recomienda complementar la asignatura con la bibliografía recomendada por el profesor.

El conocimiento del potencial del juego tradicional, como en general de cualquier tipo de juego, se facilita con la práctica activa. Se recomienda, por lo tanto, la participación en las sesiones prácticas.

Ante la posibilidad de dar la docencia online según la situación social y sanitaria derivada del COVID-19, se recomienda tener un soporte informático tipo portátil con webcam que posibilite el seguimiento de la materia de forma ONLINE, con clases virtuales con la herramienta GOOGLE MEET.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

En esta asignatura al igual que en el resto de asignaturas del Grado se atenderán todas las competencias generales (instrumentales, personales y de relación interpersonal y sistémicas) que constan en la Memoria de Grado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de intervención, relativos a la actividad física y del deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas.

Promover y evaluar la práctica habitual de actividad física y deportiva como forma de utilización constructiva del tiempo de ocio.

Conocer y aplicar los principios comportamentales y sociales a los diferentes campos de la actividad física y el deporte.

Conocer la acción motriz como objeto de estudio fundamental en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte.

Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas basados en la práctica de actividades físico-deportivas de carácter recreativo.

Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad.

Conocer las características y potencialidades de los espacios útiles para la práctica de actividad físico-deportiva y disponer su ordenación para optimizar su uso atendiendo a todo tipo de poblaciones.

Valorar, transmitir y potenciar el componente de placer y disfrute inherente a la práctica de actividades físico-deportivas, y las oportunidades relacionales que dicha práctica implica.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Conocer el papel del juego tradicional como manifestación social y cultural, en el ámbito educativo, recreativo y su valor en la transmisión del patrimonio cultural.

Diseñar situaciones de práctica de juegos tradicionales adecuándolas a cada contexto atendiendo de manera preferente los intereses de diferentes grupos de edad.

Valorar el juego y el deporte tradicional por sus valores intrínsecos, y diferenciar estos de los valores más convencionales del deporte moderno.

Reconocer la importancia de mantener vivo el juego y el deporte tradicional en Aragón.

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

La superación de esta asignatura supone que el estudiante ha alcanzado ya los siguientes resultados:

1. Conoce el papel que desempeña el juego como manifestación social y cultural, en diferentes contextos geográficos y comprende y valora el potencial formativo, recreativo y de transmisión del patrimonio cultural que tiene el juego y el deporte tradicional.
2. Conoce un amplio repertorio de juegos y deportes tradicionales y diferencia y práctica con destreza básica las manifestaciones lúdicas tradicionales más comunes.
3. Diseña situaciones de práctica de juegos y deportes tradicionales y es capaz de organizar, gestionar y aplicar dinámicas lúdicas referidas a este contenido adaptándolas a cada etapa del desarrollo.
4. Valora el juego y el deporte tradicional por los valores que encierra desde una perspectiva histórico cultural, y diferencia estos de los valores más convencionales del deporte moderno y conoce y muestra preocupación por la necesidad de mantener vivo el juego y el deporte tradicional en Aragón.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

La particularidad del contenido a tratar: El juego tradicional, y su situación en la mitad de los estudios del grado permiten que los resultados de aprendizaje sean expresión conjunta de competencias que se han empezado a desarrollar desde primer curso y que de manera especial se consolidarán en esta asignatura. La importancia del trabajo con fuentes documentales, la organización de materiales y la aplicación de determinadas técnicas de investigación serán fundamentales para la presentación de los trabajos previstos para la asignatura. Diseñar, organizar y dinamizar actividades, en este caso relacionadas con el juego tradicional, permitirá ver también el grado de adecuación de esta competencia básica en la que se está trabajando desde primer curso. Por último, la capacidad de exponer los resultados, analizando y valorando sus repercusiones será también un apartado especialmente atendido.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

Los estudiantes optarán por desarrollar la asignatura con dos fórmulas:

OPCIÓN ?A? O SISTEMA SEGÚN EVALUACIÓN CONTINUA.

Consta de las siguientes partes con sus respectivos controles de evaluación y con los siguientes porcentajes para contribuir a la calificación final:

PARTE TEÓRICA **30%**

- PRUEBA ESCRITA: 25%
- PORTFOLIOS: 5%

Los contenidos teóricos de la asignatura se evaluarán con una prueba escrita que combinará preguntas cortas y preguntas de desarrollo con las que poder conocer el grado de comprensión de los elementos desarrollados en esta parte de la materia. En esta modalidad de evaluación se facilitará una batería de preguntas para preparar la prueba escrita. Además, en este mismo bloque aparecerán algunas prácticas evaluables que servirán para asimilar los contenidos vistos en cada tema.

Además, durante las clases teóricas, ya sean online o presenciales -dependiendo de la situación sanitaria en dicho momento-, el alumno podrá presentar en un formato digital que se establecerá al inicio de clase (moodle, drive, mail o similar) una carpeta que recoja las diferentes tareas y/o trabajos de clase evaluables (portfolios). En función de la calidad y número de trabajos presentados se evaluará y calificará a cada alumno.

ASISTENCIA..... **20% (10% parte teórica y 10% parte práctica)**

En el caso en que en la parte teórica se tenga una asistencia menor del 50% del total de las clases se tendrá que presentar un trabajo de asignatura para compensar las ausencias, teniendo una carga de 10 horas. Este trabajo estará relacionado con alguno de los contenidos del temario previa tutoría con el profesor.

PARTE PRÁCTICA..... **50%**

La asistencia a las sesiones prácticas para poder optar a la valoración por participación continuada tiene que ser de al menos el 80% de las sesiones.

Para poder optar a la Opción ?A?, la asistencia a las sesiones prácticas tiene que ser de al menos el 80% de las sesiones. En caso de no cumplir este requisito se irá directamente a la Opción ?B? por evaluación global.

Trabajos en grupo:

1. Aplicación práctica adaptada a un contexto de referencia.... **25%**

Cada grupo diseñará y aplicará una actividad práctica que será objeto de análisis y evaluación por parte de todo el grupo. El 50% de la calificación del trabajo en grupo será objeto de coevaluación, siendo los estudiantes los que otorguen una puntuación al trabajo desarrollado por ellos mismos.

1. Diseño de un trabajo de recopilación de información orientado al estudio del juego tradicional? **25%**

La aplicación práctica y el trabajo de recopilación podrán estar vinculados siendo la segunda parte el esfuerzo destinado a fundamentar y propiciar documentación para la aplicación práctica.

Cada grupo presentará un diseño de investigación orientado al estudio del juego tradicional. Ambas partes serán presentadas y defendidas oralmente delante de todos los compañeros del curso.

Para optar a los porcentajes establecidos todas las partes deben de estar aprobadas. De no ser así se deberá repetir la parte no superada en la siguiente convocatoria, guardando las calificaciones obtenidas exclusivamente para esa convocatoria.

ENTREVISTA FINAL: Una vez obtenida la calificación final como resultado de la evaluación de la asignatura, si el estudiante considera que la calificación no refleja el trabajo y el conocimiento adquirido, puede solicitar en el periodo de revisión del examen escrito, una entrevista oral que consiste en la justificación, con toda la documentación que se estime oportuna, de que existe esa diferencia entre lo aprendido y lo reflejado en la nota. Solo pueden acceder a la entrevista final los estudiantes que tienen superadas todas las pruebas, y por lo tanto tienen una calificación, aplicando los porcentajes establecidos, de al menos aprobado.

Por último, los porcentajes establecidos se propondrán al alumnado como punto de partida, para comprender el sistema de trabajo. Pasado un mes de la presentación del curso, y cuando se haya visto la envergadura de la propuesta, se ofrecerá negociar los porcentajes para establecerlos ya con carácter definitivo. Dando de esta manera mayor participación al alumnado en la elaboración de su propio proyecto de aprendizaje.

La asignación de Matrículas de Honor exigirá al menos una nota superior a 9 puntos (sobre 10 máximos), se podrá otorgar a las mejores calificaciones de junio, incluidas las de la evaluación continua, y según normativa de la Universidad de Zaragoza. Para defender y justificar el merecimiento de la Matrícula de Honor se podrá solicitar una tutoría al en la que se valorará el nivel de asimilación de contenidos del alumno por medio de una entrevista.

Dada la situación excepcional debido a la aparición del COVID-19, para este curso 2022/23 existe la posibilidad de modificar las herramientas de evaluación según una nueva situación de alarma, con un nuevo confinamiento social de la población y por tanto una nueva situación académica que derive en la suspensión de las clases presenciales. Ante la posible aparición de esta situación, la materia tendría las siguientes adaptaciones en la modalidad de evaluación continua:

La evaluación no reflejará grandes cambios, manteniendo los porcentajes establecidos en la guía docente (30% bloque teórico, 20% la asistencia y 50% la parte práctica), pero si las herramientas utilizadas para su realización. Las clases teóricas se realizarán utilizando la herramienta GOOGLE MEET manteniendo el horario establecido a principio de curso. Además, se pasará lista al comienzo de cada sesión para controlar el porcentaje requerido para acogerse a la evaluación continua. Durante las clases teóricas y ante la programación de posibles prácticas evaluables se utilizará GOOGLE MEET y la plataforma MOODLE, pudiendo realizar debates o presentaciones utilizando este formato.

El seguimiento de los trabajos encomendados por falta de asistencia en el bloque teórico se hará vía e-mail, concertando todas las tutorías virtuales que sean necesarias.

El control teórico correspondiente a los contenidos de la asignatura se realizará ON-LINE mediante la plataforma MOODLE y supervisado con GOOGLE MEET, modificando el tipo de examen. En vez de preguntas cortas y de desarrollo se optará por preguntas de elección múltiple con un tiempo limitado de manera sincrónica con todo el alumnado.

En cuanto a la evaluación de la parte práctica se realizará mediante la presentación del trabajo por videollamada por GOOGLE MEET (grabando la sesión) y participando el profesorado y el estudiantado de la misma manera que estaba previsto.

Los criterios de la evaluación continua se mantienen los fijados en la guía docente, a saber:

- 30% Parte teórica.
- 20% Asistencia.
- 50% Parte práctica.

El fraude o plagio total o parcial en cualquiera de las pruebas de evaluación dará lugar al suspenso de la asignatura con la mínima nota, además de las sanciones disciplinarias que la comisión de garantía adopte para estos casos. Para un

conocimiento más detallado sobre el plagio y sus consecuencias se solicita consultar:
<https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio#>.

OPCIÓN "B" O SISTEMA SEGÚN EVALUACIÓN GLOBAL.

PRUEBA ESCRITA Y SUPUESTO PRACTICO. REALIZAR EN PERIODO DE EXÁMENES MARCADOS POR LA FACULTAD.

- 50% Bloque teórico
- 50% Bloque práctico

Aquellos estudiantes que no puedan o no les interese seguir el sistema de evaluación continua podrán presentarse únicamente a una prueba escrita en la que además de otros contenidos teóricos se incluirá un supuesto práctico con el que contrastar que se conocen las particularidades del juego tradicional en la dimensión de su aplicación práctica.

Dada la situación excepcional debido a la aparición del COVID-19, para este curso 2022/23 existe la posibilidad de modificar las herramientas de evaluación según una nueva situación de alarma, con un nuevo confinamiento social de la población y por tanto una nueva situación académica que derive en la suspensión de las clases presenciales. Ante la posible aparición de esta situación, la materia tendría las siguientes adaptaciones en la modalidad de evaluación global:

La **evaluación global** prevista para aquellos estudiantes que optan a esta modalidad o no tienen superada la evaluación continua (según guía docente) será ON-LINE según la fecha y hora establecida en el calendario de exámenes de la Facultad.

El control teórico correspondiente a los temas del bloque teórico se realizará ON-LINE mediante la plataforma MOODLE y supervisado con GOOGLE MEET, modificando el tipo de examen. En vez de preguntas cortas y de desarrollo se optará por preguntas de elección múltiple con un tiempo limitado de manera sincrónica con todo el alumnado.

En cuanto a la evaluación de la parte práctica se realizará mediante la presentación del trabajo por videollamada por GOOGLE MEET (grabando la sesión) y participando el profesorado y el estudiantado de la misma manera que estaba previsto.

Los criterios de la evaluación global se mantienen los fijados en la guía docente, a saber:

- 50% Control teórico.
- 50% Parte práctica (supuesto práctico).

El fraude o plagio total o parcial en cualquiera de las pruebas de evaluación dará lugar al suspenso de la asignatura con la mínima nota, además de las sanciones disciplinarias que la comisión de garantía adopte para estos casos. Para un conocimiento más detallado sobre el plagio y sus consecuencias se solicita consultar:
<https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio#>.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Se pretende complementar las sesiones teóricas con las sesiones prácticas. Estas últimas resultan fundamentales. En ellas se buscará una máxima participación por parte del estudiante. En una primera fase se quiere que experimente con el material específico del juego de tradicional y vivencie las situaciones más características de estos juegos. En una segunda fase, dentro del trabajo de proyectos de la asignatura, se quiere que el estudiante se implique en situaciones de aplicación práctica y vivencie también lo que representa dinamizar actividades prácticas en torno a estos contenidos.

Dada la situación excepcional debido a la aparición del COVID-19, para este curso 2022/23 existe la posibilidad de modificar recursos metodológicos según una nueva situación de alarma, con un nuevo confinamiento social de la población y por tanto una nueva situación académica que derive en la suspensión de las clases presenciales. Ante la posible aparición de esta situación, las sesiones tanto teóricas como prácticas se realizarán con videollamadas en directo mediante GOOGLE MEET. Todo ello comunicado por medio del correo corporativo mediante la plataforma MOODLE.

4.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

- Sesiones de exposición teórica, debates y revisión de documentación.
- Sesiones prácticas.

-Seminarios y trabajo con grupos pequeños. Breve presentación de la asignatura:

La asignatura es una oportunidad extraordinaria de complementar y conectar lo visto en las materias de Juegos Motores y Teoría e Historia de la Actividad Física y del Deporte. El patrimonio lúdico de una cultura determinada nos habla de la forma de ser y de la historia de sus habitantes. Situarse en un contexto determinado y contribuir al desarrollo del bienestar y de la calidad de vida de los ciudadanos pasa, necesariamente, por comprender su cultura. La asignatura pretende por lo tanto presentar el patrimonio lúdico aragonés y desarrollar en el estudiante competencias que le conviertan en un agente especialmente cualificado para contribuir en la promoción del juego y del deporte tradicional.

4.3. Programa

Los bloques de contenidos que se desarrollarán en la asignatura son:

- BLOQUE TEMÁTICO I: El juego y el deporte tradicional. Aproximación conceptual, origen y evolución.
- BLOQUE TEMÁTICO II: El juego tradicional como manifestación cultural. Análisis antropológico del juego tradicional. La investigación como elemento vital de la recuperación del juego tradicional.
- BLOQUE TEMÁTICO III: El juego tradicional como un sistema abierto. Análisis praxiológico del juego tradicional.
- BLOQUE TEMÁTICO IV: Estudio del patrimonio lúdico en España y en Aragón. Referencias de otros lugares del mundo.
- BLOQUE TEMÁTICO V: Aplicación del juego tradicional en diferentes contextos. El contexto educativo, el deportivo y el recreativo.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El siguiente esquema no se ajusta a un calendario oficial. No se trata por lo tanto de compromisos a cumplir. Pretende dar referencias del número de semanas lectivas, de la organización en clases teóricas y prácticas y de otras actuaciones con pequeños grupos (seminarios), para que el estudiante tenga una aproximación de cómo se pueden distribuir las actividades a lo largo del curso. Una distribución más concreta se realizará cuando se disponga de los horarios definitivos.

En la primera semana lectiva de la asignatura, el profesorado comunicará por escrito o en Moodle el desglose de tareas incluidas en la evaluación y el calendario de entrega de las mismas.

- **Las clases prácticas** se consideran especialmente importantes en la medida que representan la oportunidad de reconocer y vivenciar las fórmulas y dinámicas propias del juego tradicional aragonés que se irán desarrollando en las clases teóricas. La participación en las mismas es objeto de evaluación, para aquellos estudiantes que opten por la fórmula de evaluación continua.

-**Examen final**; A realizar dentro de la semana de exámenes prevista por la Facultad.

Seminarios práctica	Clase teórica	Clase
SEMANA 1	Presentación de la asignatura. Calendario y plan de trabajo.	Juegos populares infantil
SEMANA 2	Bloque 1	FESTIVO
SEMANA 3	Bloque 1	Juegos populares infantil
SEMANA 4	Bloque 1 Presentación de los trabajos en grupo.	El juego tradicional y Juegos de pastores
SEMANA 5	Bloque 1	El juego tradicional y Juegos de cantina
SEMANA 6	Bloque 2 Presentación del guión del trabajo de grupo.	El juego tradicional y Juegos de mujeres

SEMANA 7	Bloque 2	FESTIVO
SEMANA 8	Bloque 2	El juego tradicional y la l
SEMANA 9	Bloque 3	El juego tradicional y la ló
SEMANA 10	Bloque 3	El juego tradicional y la ló
SEMANA 11	Bloque 4	Otros juegos caracter aragonesa.
SEMANA 12	Bloque 4	Otros juegos característic
SEMANA 13	Bloque 4	Otros juegos característic
SEMANA 14	Bloque 5	Otros juegos característic
SEMANA 15	Bloque 5	Presentación y defens prácticos.
SEMANA 16	EXAMEN BLOQUE TEÓRICO EV. CONTINUA	Presentación y defens prácticos.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=26335>