



Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte 26335 - Juegos y deportes tradicionales aragoneses

Guía docente para el curso 2011 - 2012

Curso: 3, Semestre: 2, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Berta Murillo Pardo** murillop@unizar.es
- **Eduardo Generelo Lanaspá** generelo@unizar.es
- **José Antonio Adell Castán** jaadellc@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Se recomienda complementar la asignatura con la bibliografía recomendada por el profesor en el siguiente link:

<http://psfunizar7.unizar.es/br13/eGrados.php?id=257>

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.

Actividades y fechas clave de la asignatura

-**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. Al margen de esta observación y atendiendo al proceso de enseñanza establecido se destacan las siguientes fechas claves para la asignatura:

-3ª semana del curso: **Presentación** por parte del profesorado de las características **del trabajo en grupo**.

-5ª semana. **Presentación** por parte de los grupos **de la propuesta o guión del trabajo de aplicación práctica**.

-Entre la 6ª, 7ª y 8ª semana, **visita al Museo de Juegos Tradicionales de la localidad de Campo**, como referente fundamental del juego tradicional aragonés.

-Semanas 8, 9 y 10, se realizarán preferentemente las **aplicaciones prácticas** de los trabajos de grupo.

-Semanas 14, 15 y 16, **presentación y defensa de los trabajos prácticos**.

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

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

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

1:

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.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

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. Situar 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.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales 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 deportivo 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.

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.

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

1:

1. 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.
2. Diseñar situaciones de práctica de juegos tradicionales adecuándolas a cada contexto atendiendo de manera preferente los intereses de diferentes grupos de edad.
3. Valorar el juego y el deporte tradicional por sus valores intrínsecos, y diferenciar estos de los valores más convencionales del deporte moderno.
4. Reconocer la importancia de mantener vivo el juego y el deporte tradicional en Aragón.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

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.

Evaluación

Actividades de evaluación

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

1:

Los estudiantes optarán por desarrollar la asignatura con dos fórmulas:

- 1) OPCIÓN "A" O SEGUIMIENTO CONTINUO DE LA ASIGNATURA.

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

PARTE TEÓRICA /PRUEBA ESCRITA30%

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.

PARTE PRÁCTICA.....

Participación continua /asistencia.....20%

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. En caso de no cumplir este requisito se optará a un ejercicio (supuesto-práctico) que compense las prácticas no realizadas. Supuesto práctico a realizar como complemento de la prueba escrita.

Trabajos en grupo:

a) 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.

b) 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.

2) OPCIÓN “B” O EVALUACIÓN FINAL.

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.

Actividades y recursos

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.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

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

- 1:**
- Sesiones de exposición teórica, debates y revisión de documentación.
 - Sesiones prácticas.
 - Seminarios y trabajo con grupos pequeños.

Planificación y calendario

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.

Seminarios	Clase teórica	1ª Clase practica	2ª Clase practica
13 febrero SEMANA 1	Presentación de la asignatura. Calendario y plan de trabajo.	Juegos populares infantiles 1	Juegos populares infantiles 2
20 SEMANA 2	Bloque 1	Juegos populares infantiles 3	Juegos populares infantiles 4
27 SEMANA 3 Seminario 1	Bloque 1 Presentación de los trabajos en grupo.	El juego tradicional y la lógica externa: Juegos de pastores I	El juego tradicional y la lógica externa: Juegos de pastores II

5 marzo SEMANA 4	Bloque 1	El juego tradicional y la lógica externa: Juegos de cantina I	El juego tradicional y la lógica externa: Juegos de cantina II
SEMANA 5 Seminario 2	Bloque 2 Presentación del guión del trabajo de grupo.	El juego tradicional y la lógica externa: Juegos de mujeres I	El juego tradicional y la lógica externa: Juegos de mujeres II
19 SEMANA 6	Bloque 2	El juego tradicional y la lógica externa: ... VISITA A CAMPO y actividades prácticas vinculadas a esta visita.	El juego tradicional y la lógica externa: ... VISITA A CAMPO y actividades prácticas vinculadas a esta visita.
26 SEMANA 7	Bloque 2	El juego tradicional y la lógica externa: ... VISITA A CAMPO y actividades prácticas vinculadas a esta visita.	El juego tradicional y la lógica externa: ... VISITA A CAMPO y actividades prácticas vinculadas a esta visita.
SEMANA SANTA			
9 abril SEMANA 8	Bloque 3	El juego tradicional y la lógica externa... VISITA A CAMPO y actividades prácticas vinculadas a esta visita.	El juego tradicional y la lógica externa... VISITA A CAMPO y actividades prácticas vinculadas a esta visita.
16 SEMANA 9 Seminario 3	Bloque 3	El juego tradicional y la lógica externa...	El juego tradicional y la lógica externa...
23 SEMANA 10	Bloque 4	Otros juegos característicos: La barra aragonesa.	Otros juegos característicos: ...
30 SEMANA 11 Seminario 4	Bloque 4	Otros juegos característicos: ...	Otros juegos característicos: ...
7 mayo SEMANA 12	Bloque 4	Otros juegos característicos: ...	Otros juegos característicos: ...
14 SEMANA 13	Bloque 4	Otros juegos característicos: ...	Otros juegos característicos: ...
21 SEMANA 14	Bloque 5	Presentación y defensa de los trabajos prácticos.	Presentación y defensa de los trabajos prácticos.
28 SEMANA 15	Bloque 5	Presentación y defensa de los trabajos prácticos.	Presentación y defensa de los trabajos prácticos.
4 junio SEMANA 16	Bloque 5	Presentación y defensa de los trabajos prácticos.	EXAMENES Semana de exámenes.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada