

Guía docente de la asignatura

## Juegos, Danza y Deportes Tradicionales y Alternativos (58811X4)

Fecha de aprobación:

Departamento de Educación Física y Deportiva:

28/06/2023

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal: 26/06/2023

**Grado**

Grado en Educación Primaria y en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (Melilla)

**Rama**

Ciencias Sociales y Jurídicas

**Módulo**

Optativas Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

**Materia**

Juegos, Danzas y Deportes Tradicionales y Alternativos

**Curso**

6º

**Semestre**

2º

**Créditos**

6

**Tipo**

Optativa

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Tener cursada y aprobada la asignatura de Juegos Motores  
El manejo del ordenador (para búsquedas documentales y presentaciones escritas y visuales).

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Aproximación conceptual al juego, la danza y los deportes tradicionales. Estudio de los diferentes juegos populares y tradicionales. Juegos tradicionales de la Provincia de Granada. Juegos tradicionales del mundo. Introducción y características generales de la Danza.

### COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Capacidad de análisis y síntesis
- CG02 - Capacidad de organización y planificación
- CG03 - Comunicación oral y escrita
- CG05 - Destrezas informáticas y telemáticas
- CG06 - Capacidad de acceso y gestión de la información
- CG07 - Capacidad de resolución de problemas
- CG08 - Capacidad de toma de decisiones de forma autónoma
- CG09 - Capacidad de trabajo en equipo
- CG13 - Capacidad crítica y autocrítica
- CG17 - Autonomía en el aprendizaje
- CG20 - Capacidad de Creatividad
- CG21 - Conocimiento de otras culturas y costumbres
- CG24 - Sensibilidad hacia temas medioambientales



### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE04 - Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la A.F y D
- CE07 - Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad
- CE11 - Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza/aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas
- CE19 - Planificar, desarrollar y evaluar la realización de actividades físico-deportivas recreativas
- CE21 - Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada actividad físico-deportiva recreativa
- CE23 - Aplicar las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) al ámbito de las CC del a A F y D.
- CE24 - Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo
- CE27 - Conocer y actual dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Adquirir una visión global de las distintas modalidades que componen los juegos y deportes alternativos, tradicionales y las danzas.
- Iniciar al alumno en el estudio teórico-práctico de los juegos y deportes alternativos, tradicionales y las danzas.
- Contribuir en la educación del alumno hacia una concepción abierta de la actividad física.
- Valorar la contribución de las actividades alternativas, tradicionales y danzas en el campo de la educación.
- Dotar de instrumentos y conocimientos necesarios para plantear actividades recreativas alternativas y tradicionales.
- Vivenciar a través de la práctica la gran variedad de modalidades que pueden integrarse bajo la denominación de danzas, juegos y deportes alternativos y tradicionales.
- Expresarse corporalmente, adaptando su movimiento a diferentes estímulos: sonoros, musicales, verbales. etc.
- Conseguir bases metodológicas necesarias para aplicar los conocimientos adquiridos hacia los distintos ámbitos de la actividad física y del deporte.
- Potenciar la creatividad y la no dependencia del profesor para plantear actividades, así como procurar una aplicación no sexista ni discriminatoria, sino cooperativa y coeducadora.
- Potenciar la práctica de actividad física para su enseñanza y creación de hábitos. Enseñar para crear adherencia a la práctica de actividad física.

### PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

#### TEÓRICO

Unidad Didáctica I: Danzas populares. Introducción y características de las danzas populares.

- Danzas de presentación: Polka (Bohemia, actual República Checa). Troika (rusa). Karobicka (Rusia).
- Danzas escolares: 7 saltos (Dinamarca). Sargentos blancos (Escocia). Danza de la Cruz



(Polonia).

- Danzas del Renacimiento: Branle de las ratas. Branle de la Montarde y Branle de las lavanderas (medieval cortesana). Todas de Francia.
- Danzas con implementos: Polka con bancos suecos. Branle de los caballeros con picas. Danza elegante con pelotas (Austria).
- Danzas con percusión: Esku dantza (Navarra). Shuplatter (Tirol). Danza Txapelua (Pais Vasco).
- Otras.

Unidad Didáctica II: Juegos y Deportes Alternativos.

- Introducción y características generales de los juegos y deportes alternativos.
- Juego y reglamento de diferentes deportes alternativos:
  - Rugby-tag, Tamburello, Balonkorf, Shuttlebal, Lacrosse/Intercrosse, Touchball, Bigbol, Hockey, Beisbol, Spiribol, Croquet, Padbol, Pinfutote, Floorball, Padbol, Kimbal, Vince-pong, Ultimate, Arotandem, La rosquilla, Colpbol, La tripeda, Jigger, Quidditch, Datchball, Goubak, Ringol, Pickleball, otros.

Se realizarán diferentes propuestas de deportes según las dinámicas de trabajos que se establezcan en la asignatura.

Unidad Didáctica III: Juegos Tradicionales y Populares.

- Introducción y características generales de los juegos tradicionales y populares.
- Estudio de diferentes juegos tradicionales y populares y su aplicación al campo de la educación física:
  - Juegos de carreras. Juegos de saltos. Juegos de lanzamientos. Juegos de lucha. Juegos tradicionales infantiles. Juegos tradicionales del adulto. Juegos con paracaídas. Juegos con cuerdas, etc.

## PRÁCTICO

- 18 sesiones prácticas de diferentes danzas populares.
- 18 sesiones prácticas de diferentes deportes alternativos.
- 2 sesiones prácticas de juegos populares.

Ejercicios en clase

1. Debates en torno a las diversas cuestiones del programa.
2. Exposiciones de clase siguiendo el Modelo de Educación Deportiva o nuevas metodologías activas y participativas.
3. Realización de equipos y realización de competiciones periódicas siguiendo el modelo de trabajo expuesto en clase.
4. Puestas en común de la información obtenida en el trabajo grupal e individual de los alumnos
5. Exposiciones de clase sobre danzas populares o del mundo siguiendo diferentes metodologías educativas.
6. Resolución de problemas en equipo o propuestas prácticas de variantes en clase.

Ejercicios fuera de clase

- Búsqueda y/o descarga de materiales y documentación para la elaboración de Unidades Didácticas específicas de los diferentes temas.
- Trabajo y documentación del Modelo de educación deportiva para la realización de Unidades didácticas en los diferentes temas trabajados.
- Contestación de retos y preguntas al respecto de los temas teórico-prácticos trabajados.
- Preparación del material para conocer los contenidos a trabajar en cada sesión teórica/práctica.
- Trabajo: elaboración de una Unidad Didáctica del material asignado siguiendo el Modelo de Educación Deportiva o nuevas metodologías participativas.



- Trabajo: elaboración en parejas de una sesión de danza siguiendo metodologías activas y participativas.
- Trabajos o retos/propuestas teórico-prácticos sobre contenidos expuestos en clase.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Álvaro, A., Delgado, M., Sáenz-López, P., J.I. Manzano, Varela, R., Cañadas, J., & Gutierrez, M. (2006). La evaluación de aprendizajes en educación física. Diferencias en función del nivel educativo. *Motricidad. European Journal of Human Movement*, 71-95.
- Calderon, A., Hastie, P., y Martinez de Ojeda, D. (2011). El modelo de Educación Deportiva (Sport Education Model). ¿Metodología de enseñanza del nuevo milenio? *Revista Española de Educación Física y Deportes*. N°395, pp 63-79. Octubre-Diciembre.
- Camerino, O., *Deporte recreativo*, Ed. INDE, Barcelona, 2000.
- Delgado Noguera, M. y Sicilia, A. (2002). *Educación Física y Estilos de Enseñanza*. Barcelona: Inde
- Delgado, M. A. (1991). *Los Estilos de Enseñanza en Educación Física*. Universidad de Granada: ICE.
- Escamilla, A. (2000). *Unidades didácticas: una propuesta de trabajo en el aula*. Edelvives.
- Fernández, T. P., & Aguilar, J. E. (2015). Innovación en la educación física y en el deporte escolar: Métodos de enseñanza, deportes y materiales alternativos. *Revista de Ciencias del Deporte*, 11(5), 223-224.
- Giménez, F. J., & Castillo, E. (2001). La enseñanza del deporte durante la fase de iniciación deportiva. *Lecturas: educación física y deportes*.
- Hastie, P. (1996). Student role involvement during a unit of sport education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16( 1), 88-103
- Hernández, M., *Juegos y deportes alternativos*, MEC, Madrid, 1997.
- Hernández Moreno, J (dir), *La iniciación a los deportes desde su estructura y su dinámica*, INDE Barcelona, 2000.
- Marín, I. *Juegos populares : jugar y crecer juntos*, MEC Y Rosa Sensat, Madrid, 1995.
- Moreno, C. *Juegos y deportes tradicionales en España*. Alianza editorial, Madrid, 1992.
- Navarro, V., *El afán de jugar*, Ed. INDE, Barcelona, 2002.
- Padró, F., Anderiu, M., *Unidades didácticas para secundaria X: korbfbal y fútbol americano*. Coeducación y cooperación, INDE, Barcelona, 1999.
- Ruiz, G., *Juegos y deportes alternativos en la programación de Educación Física escolar*, Ed. Deportiva Agonós, Zaragoza, 1996.
- Ureña, F., *La Educación Física en Secundaria. Elaboración de materiales curriculares*, Ed. INDE, Barcelona, 1999.
- Virosta, A., *Deportes alternativos*, Ed. Gymnos, Madrid, 1994.
- Aranburu, Mikel et al. (1998). *Fronteras y puentes culturales: danza tradicional e identidad social*. Pamplona: Pamiela.
- Dios Montes, F.: *La música a través del juego*. Centro de Profesores y de Recursos de Cáceres, 1995
- Sánchez, José y Martín Josefa (2002). *Bailes del mundo. Una propuesta de bailes populares para Educación Primaria*. Barcelona: Paidotribo
- Siedentop, D. (1998) What is Sport Education and How Does it Work?, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69:4, 18-20, DOI: 10.1080/07303084.1998.10605528
- Siedentop, D. (2002). Sport Education: A Retrospective. *Journal of teaching in physical education*, 21, 409-418
- Siedentop D., Hastie P.A., Van der Mars, H. (2011) *Complete Guide to Sport Education 2nd ed*. Human Kinetics.



- Trigueros Cervantes, Carmen (2000). Las danzas y los juegos populares en el currículum de Educación Física. Granada: Proyecto sur
- Vaca Lorenzo, Ángel (2003). Fiesta, juego y ocio en la historia. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

## ENLACES RECOMENDADOS

- [Danzas del mundo](#)

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD02 - Sesiones de discusión y debate
- MD03 - Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD07 - Seminarios
- MD08 - Ejercicios de simulación
- MD09 - Análisis de fuentes y documentos

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

Para que el alumno sea evaluado deberá asistir con aprovechamiento al menos al 80% del total de las clases teórico-prácticas que se realicen. La asistencia a clase es obligatoria, existiendo un cupo máximo del 20% de faltas autorizadas. Sobre el total de las clases prácticas desarrolladas superar el 20% de no asistencia a las mismas conlleva la pérdida de las convocatorias previstas en el Curso Académico.

Para superar la asignatura el alumno deberá realizar obligatoriamente (la máxima calificación será de sobresaliente):

Evaluación continua:

- Requiere participación activa durante el curso, prácticas, asistencia, trabajos, participación activa, etc..
- La evaluación se realizará a partir de los siguientes conceptos con sus correspondientes criterios de calificación:
  - Trabajo Juegos tradicionales y deportes alternativos:
    - Se deberá realizar un trabajo con la búsqueda de la historia, procedencia, evolución y reglas de juegos tradicionales y/o deportes alternativos y su aplicación educativa.
    - Realización de una Situación de aprendizaje aplicada a la Educación Física e interrelacionada con otras áreas siguiendo el Modelo de Educación deportiva o nuevas metodologías activas y participativas. Elaboración de un video de promoción del trabajo propuesto.
    - Exposición en clase de una progresión del trabajo elegido a los demás





compañeros. El trabajo deberá entregarse la semana anterior a su exposición en clase para poder ser revisado y tutorizar la exposición. El trabajo se realizará individualmente. Deberá entregarse en digital y en la plataforma siguiendo el formato estipulado.

- A lo largo de las clases se realizarán diferentes cuestionarios por PRADO para la asimilación de los contenidos prácticos trabajados en la asignatura.
- Lecturas sobre los temas que se trabajan en la asignatura con la realización de diferentes trabajos y estructuración de mapas conceptuales.
- Trabajo Danzas: Se deberá realizar la búsqueda de la historia y procedencia de una danza popular o del mundo, su posible aplicación educativa y análisis tanto de la estructura musical como de los diferentes elementos que la componen. Exposición en clase de dicha danza a los demás compañeros, junto con una propuesta de variante. El trabajo se realizará individualmente o por parejas, y deberá entregarse la semana anterior a su exposición en clase para poder ser revisado y tutorizado. El trabajo deberá entregarse en digital y en la plataforma PRADO siguiendo el formato que se estipule antes de su exposición en clase.

A lo largo de las clases se realizarán diferentes cuestionarios por PRADO para la asimilación de los contenidos teórico-prácticos trabajados en clase. Se realizará una autoevaluación del trabajo expuesto en clase y evaluación de las distintas sesiones llevadas a cabo por los compañeros, a través de la plataforma PRADO, al finalizar la clase.

Porcentajes

Trabajo danzas 50%

Trabajo juegos tradicionales y deportes alternativos 50%

Ayuda a la nota final (opción matrícula de honor):

- Ayuda en la elaboración de material didáctico para la asignatura
- Otras actividades voluntarias (jornadas, sesiones, participación en eventos propuestos...)
- Asistencia a clase:
  - Para aquellos que no puedan participar en las prácticas por enfermedad o lesión, el profesor dispondrá de actividades académicas alternativas. El alumno deberá asistir a las clases prácticas, entregando en la siguiente práctica la observación de la sesión en la que estuvo lesionado más una sesión alternativa a la propuesta en clase, pudiendo solicitarse alguna tarea más en función del tipo de práctica. De no ser así en el plazo establecido de 1 semana se contaría como falta.

Para aquellos que no puedan realizar los trabajos planteados en evaluación continua habrá una evaluación única final, que deberá solicitarse en la primera semana de clase, de los temas planteados en la asignatura (100% de la nota). Teniendo en cuenta que la asistencia al 80% de las prácticas es obligatoria.

Sistemas de evaluación:

- SE.1 Pruebas escritas objetivas de selección
- SE.2 Pruebas escritas de respuesta corta
- SE.5 Pruebas orales en grupo
- SE.6 Presentación de temas
- SE.7 Presentación de trabajos y proyectos
- SE.8 Informes y/o memorias de prácticas
- SE.9 Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas
- SE.10 Autoevaluación

## EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Para que el alumno sea evaluado deberá asistir con aprovechamiento al menos al 80% del total de las clases teórico-prácticas que se realicen durante el semestre. La asistencia a clase es



obligatoria, existiendo un cupo máximo del 20% de faltas autorizadas. Sobre el total de las clases prácticas desarrolladas superar el 20% de no asistencia a las mismas conlleva la pérdida de las convocatorias previstas en el Curso Académico.

Para superar la asignatura el alumno deberá realizar obligatoriamente (la máxima calificación será de sobresaliente):

Evaluación continua:

- Requiere participación activa durante el curso, prácticas, asistencia, trabajos, participación activa, etc..
- La evaluación se realizará a partir de los siguientes conceptos con sus correspondientes criterios de calificación:
  - Trabajo Juegos tradicionales y deportes alternativos:
    - Se deberá realizar un trabajo con la búsqueda de la historia, procedencia, evolución y reglas de juegos tradicionales y/o deportes alternativos y su aplicación educativa.
    - Realización de una Situación de aprendizaje aplicada a la Educación Física e interrelacionada con otras áreas siguiendo el Modelo de Educación deportiva o nuevas metodologías activas y participativas. Elaboración de un video de promoción del trabajo propuesto.
    - Exposición en clase de una progresión del trabajo elegido a los demás compañeros. El trabajo deberá entregarse la semana anterior a su exposición en clase para poder ser revisado y tutorizar la exposición. El trabajo se realizará individualmente. Deberá entregarse en digital y en la plataforma siguiendo el formato estipulado.
    - A lo largo de las clases se realizarán diferentes cuestionarios por PRADO para la asimilación de los contenidos prácticos trabajados en la asignatura.
    - Lecturas sobre los temas que se trabajan en la asignatura con la realización de diferentes trabajos y estructuración de mapas conceptuales.
  - Trabajo Danzas: Se deberá realizar la búsqueda de la historia y procedencia de una danza popular o del mundo, su posible aplicación educativa y análisis tanto de la estructura musical como de los diferentes elementos que la componen. Exposición en clase de dicha danza a los demás compañeros, junto con una propuesta de variante. El trabajo se realizará individualmente o por parejas, y deberá entregarse la semana anterior a su exposición en clase para poder ser revisado y tutorizado. El trabajo deberá entregarse en digital y en la plataforma PRADO siguiendo el formato que se estipule antes de su exposición en clase.

A lo largo de las clases se realizarán diferentes cuestionarios por PRADO para la asimilación de los contenidos teórico-prácticos trabajados en clase. Se realizará una autoevaluación del trabajo expuesto en clase y evaluación de las distintas sesiones llevadas a cabo por los compañeros, a través de la plataforma PRADO, al finalizar la clase.

Porcentajes

Trabajo danzas 50%

Trabajo juegos tradicionales y deportes alternativos 50%

Ayuda a la nota final (opción matrícula de honor):

- Ayuda en la elaboración de material didáctico para la asignatura
- Otras actividades voluntarias (jornadas, sesiones, participación en eventos propuestos...)
- Asistencia a clase:
  - Para aquellos que no puedan participar en las prácticas por enfermedad o lesión, el profesor dispondrá de actividades académicas alternativas. El alumno deberá asistir a las clases prácticas, entregando en la siguiente práctica la observación de la sesión en la que estuvo lesionado más una sesión alternativa a la propuesta en clase, pudiendo solicitarse alguna tarea más en función del tipo de práctica. De no ser así en el plazo establecido de 1 semana se contaría como falta.



Para aquellos que no puedan realizar los trabajos planteados en evaluación continua habrá una evaluación única final, que deberá solicitarse en la primera semana de clase, de los temas planteados en la asignatura (100% de la nota). Teniendo en cuenta que la asistencia al 80% de las prácticas es obligatoria.

Sistemas de evaluación:

- SE.1 Pruebas escritas objetivas de selección
- SE.2 Pruebas escritas de respuesta corta
- SE.5 Pruebas orales en grupo
- SE.6 Presentación de temas
- SE.7 Presentación de trabajos y proyectos
- SE.8 Informes y/o memorias de prácticas
- SE.9 Pruebas de ejecución de tareas reales o simuladas
- SE.10 Autoevaluación

La superación de cada una de las partes teóricas/prácticas en la convocatoria extraordinaria se rige por los mismos criterios establecidos para la convocatoria ordinaria. En caso de que la evaluación de algunas actividades realizadas durante el curso haya obtenido una calificación igual o superior al 5/10, dicha evaluación podrá mantenerse en esta convocatoria extraordinaria y sustituir a la correspondiente.

## EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Para aquellos que no puedan realizar los trabajos planteados en evaluación continua habrá una evaluación única final de los temas planteados en la asignatura (100% de la nota). Teniendo en cuenta que la asistencia al 80% de las prácticas es obligatoria.

- Examen por plataforma (70%):
  - El examen constará de preguntas objetivas. Las preguntas objetivas tendrán cuatro posibles respuestas, de las cuales sólo una es válida. Las respuestas en blanco y las respuestas erróneas no penalizan. Teniendo en cuenta las características de la asignatura y del examen descritas anteriormente, el criterio para aprobar el examen es tener el 50% de las respuestas correctas.
- Supuesto práctico (30%): Se realizará una prueba de resolución de supuestos prácticos de aplicación para la enseñanza de las danzas, juegos y deportes alternativos. Elaboración de situaciones de aprendizaje.

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de 0 a 10, según lo establecido en el RD 1125/2003, de 3 de septiembre, por el que se establece el sistema de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional.

## INFORMACIÓN ADICIONAL

De aplicación en todos los escenarios:

Diseño para todos: necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE)

- “Siguiendo las recomendaciones de la CRUE y del Secretariado de Inclusión y Diversidad de la UGR, en el caso de estudiantes con discapacidad u otras necesidades específicas de apoyo educativo, los sistemas de adquisición y de evaluación de competencias recogidos en esta guía docente se aplicarán conforme al principio de diseño para todas las personas, realizando las adaptaciones metodológicas, temporales y espaciales precisas para facilitar el aprendizaje y la demostración de conocimientos de acuerdo a las necesidades y la diversidad funcional del alumnado”.

Es obligación del estudiante:

- Asistir a clases prácticas con ropa, calzado e indumentaria deportiva adecuada.
- El alumno no saldrá de clase hasta que no lo indique el profesor.





- Recoger el material de clase utilizado y colocarlo al final de cada sesión en su lugar correspondiente, siendo responsabilidad de la recogida del material en cada sesión el estudiante asignado, o el estudiante que ha realizado la petición de material para la realización de la sesión práctica.
- No utilizar el móvil en clase excepto por expresa petición del profesor. Si algún estudiante necesita estar comunicado por algún motivo justificado, deberá comunicarlo previamente al profesor, que adoptará las medidas oportunas.
- En caso de no estar en condiciones físico-psíquicas adecuadas para el seguimiento de las sesiones prácticas comunicarlo al profesor al inicio de la clase o en el momento en que esta situación sea percibida (mandando un correo al profesorado con el justificante), si por esa circunstancia no realizara la práctica como ejecutante, se tendrán que hacer una sesión del contenido impartido.
- No plagiar, copiar y pegar, sin citar las fuentes documentales de la forma adecuada. Se entiende el plagio como la presentación de trabajos, actividades etc... hechos por otra persona y entregarlos como propios, también se entiende como plagio la utilización de textos o imágenes sin citar su origen y entregarlos como propios. Cualquier tipo de copia o plagio supondrá una calificación de cero en esa convocatoria, además podría acarrear responsabilidades disciplinarias.
- No introducir en clase animales, bicicletas u otro tipo de instrumentos o artefactos que no son propios del contexto.
- Identificar de la forma indicada los trabajos y tareas, es decir, no equivocarse en la identificación de sus trabajos y tareas (Nombre y apellidos, grupo en el que se encuentra, número en ese grupo, ...) esta situación podría tener penalizaciones en la nota final.
- Enviar al lugar correcto, de forma adecuada y en el plazo establecido los trabajos que se le piden.

