



Universidad Autónoma del Estado de México

Licenciatura en Cultura Física y Deporte

Programa de estudio de la unidad de aprendizaje:

Teorías del juego



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="6"/>
	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación	<input type="text" value="Ninguna"/>	<input type="text" value="Ninguna"/>
	UA Antecedente	UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso	<input type="checkbox"/>	Curso taller	<input checked="" type="checkbox"/>
Seminario	<input type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>
Laboratorio	<input type="checkbox"/>	Práctica profesional	<input type="checkbox"/>
Otro tipo (especificar)	<input type="text"/>		

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido	<input type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema virtual	<input type="checkbox"/>
Escolarizada. Sistema flexible	<input checked="" type="checkbox"/>	No escolarizada. Sistema a distancia	<input type="checkbox"/>
No escolarizada. Sistema abierto	<input type="checkbox"/>	Mixta (especificar)	<input type="text"/>

Formación común

Educación 2003	<input type="checkbox"/>	Psicología 2003	<input type="checkbox"/>
Trabajo Social 2003	<input type="checkbox"/>		

Formación equivalente

Educación 2003	<input type="text"/>
Psicología 2003	<input type="text"/>
Trabajo Social 2003	<input type="text"/>

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación

La Unidad de Aprendizaje (UA) se desarrollará mediante un curso taller que tiene considerado actividades de prácticas escolares, en su parte teórica se analizará las distintas teorías explicativas del juego, el como se estructura, su aprendizaje y la importancia en el currículo de Educación Física.

En la parte práctica se aplicarán métodos y técnicas que expliquen los efectos del juego como intervención en problemas en el desarrollo motriz, cognitivo y socio afectivo.

Su importancia en muchos campos del conocimiento, como la ciencia de la praxis motriz, entre otros.

III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Sustantivo
Área Curricular:	Educación Física y Entrenamiento Deportivo
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Conocer y aplicar los fundamentos teóricos, habilidades y valores de la disciplina basados en las tendencias teórico-metodológicas y el apoyo de nuevas tecnologías.

Diseñar programas integrales de entrenamiento y preparación física, a partir de la metodología del entrenamiento deportivo que permitan optimizar la condición física del deportista.

Diseñar planes y programas de actividad física orientados a la promoción, conservación y atención de la salud en la población.

Aplicar los conocimientos, técnicas y estrategias para el desarrollo de proyectos relacionados con la actividad física.

Desarrollar los principios, métodos, procedimientos de las ciencias del movimiento humano para su aplicación en la actividad física.

Diseñar, organizar y gestionar actividades para el aprovechamiento del tiempo libre y eventos recreativos.

Administrar y gestionar los recursos humanos, materiales y económicos en la promoción de la cultura física y el deporte en los sectores público y privado.

Fomentar hábitos, actitudes y valores positivos en el entorno deportivo y personal.



Contribuir al progreso científico y la investigación de la actividad física, en las esferas de la salud, educación física, deporte, gestión y recreación, para mejorar las prácticas deportivas y la calidad de vida social e individual.

Objetivos del núcleo de formación:

Desarrollar en el alumno/a el dominio teórico, metodológico y axiológico del campo de conocimiento donde se inserta la profesión.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Analizar las tendencias pedagógicas actuales de la educación física, el movimiento y uso del cuerpo, para elaborar planes y programas con el propósito de educar a la población en diferentes contextos y grupos de edad. Construir sistemas de entrenamiento en las diferentes disciplinas deportivas, que generen soluciones a las necesidades de atletas de desarrollo y rendimiento.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Analizar la teoría que enmarca a la educación lúdica, misma que comprende la normatividad, organización y las distintas formas de representación de los juegos. Con el fin de su ulterior empleo en situaciones prácticas.

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad 1. Fundamentos básicos del juego.
Objetivo: Distinguir los conceptos y características del juego, para su análisis y aplicación del mismo.
<ul style="list-style-type: none"> 1.1 Concepto de juego. 1.2 Definición del juego. 1.3 Causas del juego. 1.4 Características del juego.

Unidad 2. Teorías del juego.
Objetivo: Analizar teorías que fundamentan el juego, con la intención de razonar el porqué de la aplicación de las actividades lúdicas.
<ul style="list-style-type: none"> 2.1 El juego como pre ejercicio. La teoría de K. Groos. 2.2 La teoría del juego de J. Piaget. 2.3 El juego como imitación y exploración. La teoría de H. Wallon. 2.4 El juego: un instrumento para la afirmación del “yo”. La teoría de J. Chateau.

Unidad 3. Juego y educación física.
Objetivo: Analizar el aprendizaje del juego en la educación física, con la finalidad de aplicar los conocimientos para una mejor práctica educativa.
<ul style="list-style-type: none"> 3.1 El juego en la Educación Física.



- 3.2 Juego y aprendizaje significativo en la Educación Física.
- 3.3 Evaluación y juego en la Educación Física.
- 3.4 Hacia un modelo explicativo del aprendizaje a través del juego.

Unidad 4. Actividades lúdicas cooperativas y Educación Física.

Objetivo: Seleccionar actividades lúdicas cooperativas aplicadas a la educación física, con el propósito distinguirlas de acuerdo a los objetivos de la misma.

- 4.1 La estructura del juego.
- 4.2 El juego cooperativo y edad.
- 4.3 Estrategias en el juego.
- 4.4 Dificultades en el juego.

VII. Acervo bibliográfico

Básica

Reyes, R., (1998) *El juego y procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Colombia, Cooperativa Editorial Magisterio.

Navarro, V., (2002) *El Afán De Jugar Teoría Y Practica De Los Juegos Motores*. España, Inde.

Omeñacas, R. Y Ruíz, J., (2005). *Juegos Cooperativos Y Educación Física*. España, Paidotribo.

Paredes, J., (2003) *Teoría Del Deporte*. España, Wanceulen.

Complementaria

García, A. y Liull, J., (2009) *El juego infantil y su metodología*. España, Editex.

Méndez, A. y Méndez, C., (2004) *Los juegos en el currículum de la educación física*. España, Paidotribo.

Ortí, J., (2004) *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. España, Inde.

Trigo, E., (1997) *Juegos motores y creatividad*. España, Paidotribo.