

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>Taller de Diseño de Juegos</u>	DES:	Salud
	Programa académico	LEF
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	RF102
	Semestre:	Septimo
	Área en plan de estudios:	Específica
	Total de horas por semana:	6
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	1
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	3
	<i>Prácticas:</i>	2
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	
	Créditos Totales:	8
	Total de horas semestre (x sem):	96
	Fecha de actualización:	08/11/2024
	Prerrequisito (s):	Educación Física, Recreación y Tiempo Libre

DESCRIPCIÓN:

El estudiante desarrollará competencias profesionales y específicas en relación con la Recreación, específicamente en el diseño y aplicación de actividades lúdicas innovadoras en el contexto, producto de su creatividad y que le permitirán tener intervenciones recreativas desde una perspectiva original.

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

B2. Interculturalidades, pluralismo y género

Evalúa los factores o intersecciones de discriminación o exclusión que se ejercen en nuestros contextos sociales y comunitarios que impiden el ejercicio libre y autónomo de los derechos humanos de las personas, determinadas por su género, etnia, clase, cultura, edad, comunidad, preferencia sexo-genérica, color de piel, lengua, discapacidad motora, neurodivergencias, etc. Coadyuva, de manera propositiva, por la conformación de sociedades y/o comunidades plurales e interculturales con base en los criterios de justicia social, vida digna e intercambio respetuoso de saberes y cosmovisiones.

B3. Responsabilidad Social

Asume con responsabilidad y liderazgo social los problemas más sensibles de las comunidades cercanas ante su propio contexto, con el propósito de contribuir a la conformación de una sociedad más justa, libre, incluyente y pacífica, así como al desarrollo sostenible y al cuidado del medio ambiente, en el ámbito local, regional y nacional; y a la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas y con la internacionalización solidaria.

P6. Atención integral a la salud con sentido humano

Construye una cultura de atención integral a la salud con sentido humano desde la prevención de la enfermedad y la promoción de estilos de vida saludable, mediante el análisis de problemas y su prevalencia, a través de la colaboración inter y transprofesional para establecer programas de salud con calidad y equidad, que impacten en la calidad de vida desde el enfoque del desarrollo sostenible.

E11. Docencia en Educación Física, Deporte y Recreación

Comprende y actúa de manera adecuada en la promoción, enseñanza y práctica de la actividad física al diseñar, aplicar, trasponer y evaluar acciones educativas en apego a planes y programas de educación física vigentes, deportivos y de recreación; considera el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sostenibles, integrales, inclusivos y para la vida promoviendo estilos de vida saludables para la calidad de vida.

E15. Recreación Física

Competencia para desarrollar aprendizajes orientados al bienestar físico, mental y emocional del individuo y colectividades, a través de desarrollar actividades de intervención recreativa con un enfoque innovador para la enseñanza y práctica de la educación física, con la finalidad de promover estilos de vida saludables desde la perspectiva de la práctica de la actividad física en diversos contextos socioeconómicos, en ambientes complejos y de sustentabilidad y en colaboración con equipos multi y transdisciplinarios.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Se plantean de los dominios y contenidos)	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
B2.8. Reconoce y prioriza las necesidades de las personas y sus comunidades, para el diseño de proyectos innovadores respetando sus opiniones e intereses en la planeación de soluciones B3.6. Promueve la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas. P6.3. Colabora de manera inter y transprofesional en la práctica de la atención a la salud con sentido humano, acorde a las necesidades de la comunidad con base en los	Objeto de estudio 1 Técnicas de creatividad en recreación 1.1 Creatividad en Recreación 1.2 Análisis Morfológico 1.3 Método 635 1.4 Seis sombreros para pensar	Reflexiona sobre la importancia de la creatividad en la formación de educadores físicos. Se entrega de forma digital un Word, en arial 12 y por lo menos 3 cuartillas, sin imágenes Resuelve de forma individual mediante un video en el que resuelven de forma creativa y de 6 manera diferentes una problemática motriz	Tareas individuales Lecturas complementarias Videos Estudio de caso Trabajo en equipo Mesas de discusión Dramatizaciones Aula invertida Gamificación Aprendizaje cooperativo	Ensayo de creatividad. Video

determinantes sociales de la salud y apego a la normatividad vigente. E11.1. Identifica y actúa dentro del marco teórico y epistemológico de la educación física, sus tendencias actuales y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje. E15.5. Adapta espacios y recursos materiales para crear actividades recreativas innovadoras.				
B2.8. Reconoce y prioriza las necesidades de las personas y sus comunidades, para el diseño de proyectos innovadores respetando sus opiniones e intereses en la planeación de soluciones B3.6. Promueve la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas. P6.3. Colabora de manera inter y transprofesional en la práctica de la atención a la salud con sentido humano, acorde a las necesidades de la comunidad con base en los determinantes sociales de la salud y apego a	Objeto de estudio 2 El Juego de Escape 2.1 Experiencias de juegos de Escape en diversos contextos. 2.2 Beneficios (intelectuales, sociales, emocionales psicológicos, educativos y físicos) 2.3 Antes de empezar a diseñar la experiencia. 2.4 Tipo de actividades 2.5 Recursos para el diseño de actividades 2.6 Organización de las actividades y su flujo. 2.7 Diseño del Juego de Escape 2.8 Recursos para el diseño de actividades	Diseña una experiencia, la cual debe incluir: personas hacia las que está dirigida las actividades, temática, promoción de la experiencia, recursos materiales, espacio, duración, fichas de las actividades y encuestas de satisfacción. Genera una videograbación en donde los estudiantes aplican el Juego de Escape. El video será editado a un máximo de 15 minutos y se entregará en memoria o en la plataforma de Google drive.	Elija un elemento. Lecturas complementarias Videos Estudio de caso Trabajo en equipo Mesas de discusión Proyectos formativos Mapas conceptuales Dramatizaciones Aula invertida Gamificación Aprendizaje cooperativo	Elija un elemento. Diseño de un juego de Escape. Video grabación de la aplicación del Juego de Escape Video.

la normatividad vigente. E11.1. Identifica y actúa dentro del marco teórico y epistemológico de la educación física, sus tendencias actuales y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje. E15.5. Adapta espacios y recursos materiales para crear actividades recreativas innovadoras.		Reflexionar sobre la aplicación del Juego de Escape. Tendrá una duración de 3 a 5 minutos, se entregará al docente el enlace de YouTube.		
B2.8. Reconoce y prioriza las necesidades de las personas y sus comunidades, para el diseño de proyectos innovadores respetando sus opiniones e intereses en la planeación de soluciones B3.6. Promueve la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas. P6.3. Colabora de manera inter y transprofesional en la práctica de la atención a la salud con sentido humano, acorde a las necesidades de la comunidad con base en los determinantes sociales de la salud y apego a la normatividad vigente. E11.1. Identifica y actúa dentro del marco teórico y epistemológico de	Objeto de estudio 3 Juegos de mesa para el desarrollo de habilidades. 3.1 Recreación educativa 3.2 Papel del juego en la educación 3.3 Fases del juego de mesa 3.4 Juegos seleccionados 3.5 Fichas de juego e instrumentos de evaluación. 3.6 Modificación de juegos de mesa hacia la actividad física	<u>Elija un elemento.</u> Aplica algún juego de mesa, pero con preguntas reflexivas que favorezcan la recreación educativa. Adapta la esencia de un juego de mesa al juego motor. Documento formato Word en Google Drive. Autoevalúa a sí mismo y los participantes en el juego. Se entregará un documento Word en Google Drive.	Elija un elemento. Lecturas complementarias Vídeos Estudio de caso Trabajo en equipo Mesas de discusión Proyectos formativos Tablas de caracterización Mapas conceptuales Dramatizaciones Aula invertida Gamificación Aprendizaje cooperativo	Elija un elemento. Video Ficha de juego Ficha de evaluación

la educación física, sus tendencias actuales y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje. E15.5. Adapta espacios y recursos materiales para crear actividades recreativas innovadoras.				
B2.8. Reconoce y prioriza las necesidades de las personas y sus comunidades, para el diseño de proyectos innovadores respetando sus opiniones e intereses en la planeación de soluciones B3.6. Promueve la preservación, enriquecimiento y difusión de los bienes y valores de las diversas culturas. P6.3. Colabora de manera inter y transprofesional en la práctica de la atención a la salud con sentido humano, acorde a las necesidades de la comunidad con base en los determinantes sociales de la salud y apego a la normatividad vigente. E11.1. Identifica y actúa dentro del marco teórico y epistemológico de la educación física, sus tendencias actuales y enfoques didácticos para la	Objeto de estudio 4 Diseño de juegos innovadores 4.1 Modificación de reglas de juegos ya establecidos. 4.2 Modificación de materiales para la elaboración de actividades innovadoras. 4.3 Modificación de espacios para actividades innovadoras.	Elija un elemento. Genera una ficha de una actividad recreativa innovadora en base a la modificación de reglas de juegos ya existentes Diseña una ficha de una actividad recreativa innovadora en base al uso disiento de materiales. Establece una ficha de un juego innovadora en el que se haya modificado el espacio de juego.	Elija un elemento. Lecturas complementarias Vídeos Estudio de caso Trabajo en equipo Mesas de discusión Proyectos formativos Tablas de caracterización Mapas conceptuales Dramatizaciones Aula invertida Gamificación Aprendizaje cooperativo Trabajo por triadas	Elija un elemento. Ficha de juego 1 Ficha de juego 2 Ficha de juego 3

enseñanza y el aprendizaje. E15.5. Adapta espacios y recursos materiales para crear actividades recreativas innovadoras.				
---	--	--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Arias Cortes, B. P., Castro Moreno, M., y Gamboa Caicedo, G. E. (2019, November). La gamificación y la creatividad en el proceso de aprendizaje. In <i>V Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía</i>. Buitrago, R. A. (2020). E-sports: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte. <i>Journal of Physical Education and Human Movement</i>, 2(1), 21-34. Caicedo, G. E. G., y Álvarez, J. P. (2019). La creatividad, la recreación en la corporeidad educativa. <i>Impetus</i>, 11(2), 133-143. Caicedo, G. E. G., y Álvarez, J. P. (2019). La creatividad, la recreación en la corporeidad educativa. <i>Impetus</i>, 11(2), 133-143. Canalicchio, P. (2021). Gamificación y omnicanalidad en el aula. <i>Espacios de crítica y producción</i>, (55), 303-318. Lama, A. V. (2018). Ocio y turismo millennial: El fenómeno de las salas de escape. <i>Cuadernos de Turismo</i>, (41). Mateos, C. N., y López, I. J. P. (2022). El escape room como estrategia didáctica en el Máster de Profesorado. <i>Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación</i>, (44), 221-231. Méndez, A. (2018). El enfoque basado en autoconstrucción de materiales. El vídeo-tutorial como estrategia de enseñanza para futuros docentes. <i>Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación</i>, 34. Muñoz, V. R., y Carmona, A. M. P. (2021). El juicio a Clodia: un escape room educativo en el aula de Latín II. <i>Revista de estudios latinos: RELat</i>, (21), 157-180. Parrales-Arcenales, C. J., y Castro-Mero, J. L. (2020). Influencia de los espacios recreativos en el desarrollo territorial. <i>Dominio de las Ciencias</i>, 6(2), 525-538. Pérez, F. I. (2018). <i>Los Materiales Autoconstruidos en Educación Física: Los Materiales Autoconstruidos en Educación Física</i>. Wanceulen Editorial.	Parcial 1 (20%%) • Ensayo.....20% • Video... 30% • Ficha de juego... 30% • Autoevaluación..... 20% Parcial (30%) • Ensayo..... 20% • Video... 20% • Portafolio de evidencias20% • Prácticas40% Parcial 3 (40%) • Ensayo.....20% • Video... 20% • Prácticas25% • Portafolio de evidencias25% • Examen oral 10%

Planells de la Maza, A. J. (2018). Uso de juegos de mesa en el diseño de videojuegos: una experiencia universitaria. <i>Estudios pedagógicos (Valdivia)</i>, 44(1), 415-426. Tena, J.P. (2018). Evaluando el uso de juegos de mesa no educativos en las aulas: Una propuesta de modelo. <i>Communication papers</i>, 7(14), 37. Vidal, F.J.L. (2020). Autoconstrucción de materiales: aprendizaje activo en juegos y actividades físicas recreativas. <i>EmásF: revista digital de educación física</i>, (65), 32-40.	
--	--

CRONOGRAMA

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de aprendizaje 1: Técnicas de creatividad en recreación	X	X														
Objeto de aprendizaje 2: El Juego de Escape			X	X	X	X										
Objeto de aprendizaje 3: Juegos de mesa para el desarrollo de habilidades.							X	X	X	X	X					
Objeto de aprendizaje 4: Diseño de juegos innovadores												X	X	X	X	X