

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA Clave: 08MSU0017H</p> <p style="text-align: center;">FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA SECRETARÍA ACADÉMICA PROGRAMA DEL SEMINARIO: Juego y Educación Física</p> <p style="text-align: center;">Elaboró: M.P.P. Jesús Omar Salido Angulo</p> <p style="text-align: center;">Colaboró Dr. Oscar Núñez Enríquez</p>	DES:	SALUD
	Programa Educativo:	Licenciatura en Motricidad Humana
	Área de Formación:	Profesional
	Área Curricular	Recreación
	Clave de la materia:	MH104
	Semestre:	Primero
	N° de Créditos:	6
	Total de horas por semana:	4
	Horas de teoría:	2
	Horas de taller:	2
	Horas de laboratorio:	0
	Horas de práctica:	0
	Prácticas complementarias (no aplica para el total de horas del semestre):	1
	Trabajo independiente (no aplica para el total de horas del semestre):	2
Total de horas Semestre:	64	
Materia (s) prerequisite (s):	Ninguna	
Fecha de actualización	Enero 2023	
<p>Descripción del curso El estudiante analice e implemente estrategias didácticas de actividades lúdicas como una herramienta en el diseño de los principios, métodos y técnica necesarias para una enseñanza sistemática en beneficio de los diferentes niveles de la educación básica. Además de promover formas integración de la actividad física para el combate del sedentarismo a través de actividades en equipos, inter y multidisciplinarios que coadyuven al desarrollo integral del individuo.</p>		
<p>Problema del contexto: El acceso abierto y completo a espacios de esparcimiento lúdico dentro y fuera del contexto educativo, así como la elaboración de materiales específicos para la educación física y recreación. Así como la aplicación de metodologías pedagógicas específicas y actuales para la creación apropiada de un ambiente de aprendizaje de acuerdo a las características del contexto y estudiantes.</p>		
<p>Competencia a desarrollar Básica: 1.- Sociocultural - Evidencia respeto hacia valores, costumbres, pensamientos y opiniones de los demás, apreciando y conservando el entorno. 5. Trabajo en equipo y liderazgo - Demuestra comportamientos efectivos al interactuar en equipos, compartir conocimientos, experiencias y aprendizajes para la toma de decisiones y el desarrollo grupal.</p> <p>Profesional: 9. Principios Docentes - Conoce, analiza y aplica teorías y metodologías educativas, con un sentido ético y humanístico, para promover el desarrollo individual y colectivo.</p> <p>Específica: 11. 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 y trasponer y evaluar acciones educativas en apego a planes y programas de educación física vigentes, deportivos y de recreación; considera el contexto y las</p>		

características de los estudiantes para lograr aprendizajes sostenibles, integrales, inclusivos y para la vida promoviendo estilos de vida saludables para la calidad de vida.

15. 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.

OBJETO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS	DOMINIOS	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Teorías del Juego y su aplicación</p> <p>1.1 Teorías del juego actuales y su aplicación didáctica</p> <p>1.2 Ciencia y tecnología de las actividades lúdicas.</p> <p>1.3 Organización integradora de las teorías del juego.</p> <p>1.4 Modelos y origen de las teorías del juego</p>	<p>B1 - Sociocultural</p> <p>P9 - Principios Docentes</p>	<p>B1/C1 - Reconoce los procesos que construyen la identidad de los diversos grupos sociales y culturales.</p> <p>B1/C2 - Identificar la riqueza de la diversidad cultural en el desarrollo de grupos y comunidades.</p> <p>P9/C1 - Identifica diferentes corrientes filosófico-Educativas y marcos teóricos actuales de la educación básica y obligatoria.</p> <p>P9/C3 - Fundamenta su actuar docente con base en diferentes</p>	<p>A través de lecturas complementarias de las difentes teorías ludicas y educativas</p> <p>Estudio de caso</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Mesas de discusión</p>	<p>Identifica los conceptos claves y argumenta su hacer pedagógico como docente de educación física</p> <p>Utiliza los conocimientos teóricos y metodológicos para planificar y evaluar la sesión de educación física</p>	<p>Reflexiones escritas</p> <p>Evaluación escrita</p> <p>Creación de mapa conceptual</p>

		carácter colaborativos e inclusivos para el desarrollo integral del estudiante y de las diferentes actividades físico-deportivas de acuerdo al contexto.			
--	--	--	--	--	--

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Angulo Abajo, J.J. (2010). Educación física en primaria a través del juego.</p> <p>Contreras Valenzuela, A. (2014). El uso de los videojuegos en las clases de educación física en primaria. Tesis Maestría. Universidad Autónoma de Chihuahua. México.</p> <p>Cueto Rey, O. (2014). El lobo y sus andanzas. Editorial IM. Chihuahua, Mx.</p> <p>Delanuzza Arus, F. (2011). 1060 ejercicios y los juegos de natación.</p> <p>Navarro Adelantado, V. (2002). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. INDE Publicaciones. México.</p> <p>Rio Hernández, M. (2014). Actividad física adaptada, el juego y los alumnos con discapacidad: integración por los juegos.</p>	<p>Parcial 1 – 30% (Calif Final)</p> <p>Mesa de debate – 20% Reflexiones escritas – 20% Evaluación escrita – 60%</p> <p>Parcial 2 – 30% (Calif Final)</p> <p>Creación de infografías – 20% Reflexiones escritas – 20% Evaluación escrita – 60%</p> <p>Parcial 3 – 40% (Calif Final)</p> <p>Diseño de planeación didáctica – 30% Implementación de planeación didáctica – 40% Evaluación escrita – 30%</p>

“Educar para la vida, a través del movimiento”

CRONOGRAMA DEL AVANCE PROGRAMÁTICA

S E M A N A S

Objetos de Estudios	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de estudio 1: Teorías del juego y su aplicación	X	X	X	X	X	X										
Objeto de estudio 2: La práctica de actividades lúdicas escolares						X	X	X	X	X	X					
Objeto de estudio 3: La práctica del juego y su didáctica											X	X	X	X	X	X

"Educar para la vida, a través del movimiento"