

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA

COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

## PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1. Unidad académica (s): Escuela de Deportes
2. Programa (s) de estudio: (Técnico, Licenciatura (s)) Licenciado en Actividad Física y Deporte 3. Vigencia del plan: 2012-2
4. Nombre de la unidad de aprendizaje Etnoludismo 5. Clave
6. HC: 2 HL:      HT:      HPC: 2 HCL:      HE 2 CR 6
7. Etapa de formación a la que pertenece: Básica
8. Carácter de la unidad de aprendizaje                      Obligatoria                                           Optativa     X
9. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje: Ninguno

Formuló Esteban Hernández Armas, Samuel Rodríguez Lucas  
Fecha: Enero de 2012

Vo. Bo Edgar Ismael Alarcón Meza  
Cargo Director

## **II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO**

Al finalizar el curso, el alumno va adquirir los conocimientos para identificar las distintas manifestaciones motrices que se expresan, según la cultura, el entorno social, el medio geográfico y el momento histórico, en cada comunidad en sus deportes y juegos tradicionales, así como el tipo de relación que se genera entre los protagonistas, revelan la esencia cultural de cada una de ellas; para una incorporación contextualizada de los distintos juegos y deportes a proyectos de actividad física, deporte o recreación, permitiendo un intercambio cultural a través de sus prácticas. Esta Unidad de Aprendizaje es útil para la formación profesional, pertenece al área social humanista y se ubica en la etapa básica, por la necesidad de ofrecer una variable y una riqueza a los programas de mantenimiento de la salud y a las competencias genéricas de la Educación Básica, a partir de la incorporación de estas prácticas al programa de Educación Física.

## **III. COMPETENCIA(S) DEL CURSO**

Identificar el campo y la naturaleza de las prácticas ludo-motrices multiculturales, desde su relación con la cultura, la zona geográfica, el momento histórico y el medio social, con base en los análisis de cómo una sociedad se representa, se muestra y se degusta a sí misma a través de la práctica de juegos y deportes tradicionales, para la incorporación de los mismos en programas educativos, recreativos y de mantenimiento de la salud, en diferentes contextos socioculturales, con actitud empática de respeto y compromiso social.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE DESEMPEÑO**

Presentación de portafolio que incluya, mapas mentales, reportes de análisis de cada uno de los criterios de la lógica interna y externa que construyen a 6 juegos tradicionales y dos deportes tradicionales (gráficos de la red interacción de marca, red de la rivalidad, red de comunicación motriz, reportes del análisis de criterios de relación con el medio y a su interacción motriz), así como la propuesta de secuenciación didáctica basada en juegos tradicionales.

## V. DESARROLLO POR UNIDADES

### **Competencia**

Explicar que los deportes y juegos tradicionales tienen en sí mismos el potencial y la entidad educativa motriz suficiente, a partir de una valoración equitativa con otras manifestaciones lúdicas, para comprender la importancia de su práctica y conservación, así como su inclusión en programas recreativos, educativos y de mantenimiento de la salud, con respeto y con una actitud de aceptación e intercambio cultural, con actitud crítica y respeto por la diversidad cultural.

### **Contenido**

**Duración**

**4 Hrs**

### **Encuadre del curso**

#### **Unidad I: Los juegos tradicionales como manifestación sociocultural**

- 1.1. Conceptos básicos
- 1.2. Etnomotricidad
  - 1.2.1. Etimología, definición y referentes teóricos
- 1.3. Etnoludismo
  - 1.3.1. Etimología, definición y referentes teóricos
- 1.4. Generalidades
- 1.5. Educación corporal y etnomotricidad
- 1.6. Proceso de transmisión de los juegos tradicionales
- 1.7 Los juegos tradicionales: laboratorios de aprendizaje social y cultural

## V. DESARROLLO POR UNIDADES

### Competencia

Identificar la lógica interna de los juegos y deportes tradicionales, para comprender la riqueza motriz y representar gráficamente su lógica interna, a partir del análisis de cada uno de los criterios que fundamentan una clasificación según el medio físico y su interacción motriz, con sensibilidad y respeto.

### Contenido

**Duración**

**12 Hrs**

#### Unidad II: La lógica interna y la riqueza motriz de los juegos y deportes tradicionales

- 2.1. Lógica interna
- 2.2. Análisis del concepto
- 2.3. Clasificación de los juegos y deportes tradicionales según su relación con el medio y su interacción motriz
  - 2.3.1. Según la relación del medio físico
    - 2.3.1.1. En medio físico estable
    - 2.3.1.2. En medio físico inestable
- 2.4. Según la interacción motriz
  - 2.4.1. Juegos y deportes tradicionales psicomotores
  - 2.4.2. Juegos y deportes tradicionales sociomotores
  - 2.4.3. Oposición
    - 2.4.3.1. Simultanea
    - 2.4.3.2. Alternada
    - 2.4.3.3. Colaboración
    - 2.4.3.5. Oposición-colaboración
      - 2.4.3.5.1. Exclusivos
      - 2.4.3.5.2. Ambivalentes
      - 2.4.3.5.3. Estables
      - 2.4.3.5.4. Inestables
- 2.5. Red de interacciones de marca
- 2.6. Análisis de distintos juegos y deportes tradicionales
  - 2.6.1. Red de comunicación motriz
- 2.7. Análisis de distintos juegos y deportes tradicionales
  - 2.7.1. Red de rivalidad
- 2.8. Análisis de distintos juegos y deportes tradicionales

## V. DESARROLLO POR UNIDADES

### Competencia

Identificar la lógica externa de los juegos y deportes tradicionales, a partir de criterios de representación, se muestra y se degusta a sí misma la comunidad que lo practica, para comprender la riqueza sociocultural y poder contextualizar la incorporación a otra cultura, con actitud reflexiva y respeto.

### Contenido

### Duración

11 Hrs

#### Unidad III: La lógica externa y la riqueza sociocultural de los juegos tradicionales

- 3.1.Lógica externa
  - 3.1.1.Análisis del concepto
- 3.2.La denominación de los juegos y deportes
- 3.3.¿Juego y deporte popular o tradicional?
- 3.4.El deporte y juego tradicional como sistema sociocultural
  - 3.4.1.Lugares de práctica
  - 3.4.2.Momento para la realización
  - 3.4.3.Los protagonistas
  - 3.4.4.Material usado
  - 3.4.5.Desafío o apuesta
- 3.5.El juego y otras realidades socioculturales
  - 3.5.1.Actividad laboral
  - 3.5.2.Religión y creencias mágicas
  - 3.5.3.Educación
  - 3.5.4.Deporte
- 3.6 Transformación del juego tradicional

## V. DESARROLLO POR UNIDADES

### Competencia

Aplicar secuencias didácticas en programas recreativos, educativos y de mantenimiento de la salud, con base en juegos y deportes tradicionales, a partir de análisis del campo y la naturaleza de cada una, para incorporarlos y transferir aprendizajes multiculturales, con actitud empática y respetuosa.

### Contenido

### Duración

5Hrs

#### Unidad IV: Aplicación de secuencias didácticas con base en juegos y deportes tradicionales

- 4.1.Secuencias didácticas
  - 4.1.1. De estructura simple a estructura compleja
  - 4.1.2. De juegos tradicionales de Baja California a Juegos tradicionales de otras regiones de la República Mexicana
  - 4.1.3. De juegos tradicionales para recrearse a juegos tradicionales para incluirlos al programa de Educación Física.

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS

No. de Práctica	Competencia(s)	Descripción	Material de Apoyo	Duración
1	<p><b>Proceso de transmisión</b> Identificar cómo se da el proceso de transmisión de los juegos y deportes tradicionales en generaciones pasadas en zonas rurales y urbanas, y si este proceso es actualmente efectivo en generaciones menores de 12 años.</p>	<p>Bajo un diseño previamente estructurado de encuesta, recolectar datos de 15 personas mayores de 50 años, sobre que juegos y deportes sus antepasados les enseñaron a jugar y cómo fue esa transmisión, así como registrar cual es el mecanismo que ellos mismo utilizan para transferirlos a generaciones más jóvenes.</p> <p>De igual forma, se entrevistará a 15 personas menores de 12 años sobre juegos y deportes que les han transmitido sus mayores y cómo lo han hecho.</p> <p>En clase teórica, analizar y comparar los datos obtenidos.</p>	Encuesta impresa, lápices, tablas de apoyo.	4 Hrs
2	<p><b>Clasificación de juegos</b> Identificar los criterios de clasificación según su relación con el medio y su interacción motriz, de los juegos y deportes tradicionales</p>	<p>Generar una clasificación por cada uno de los criterios, concluyendo con un fichero digital grupal Se dividirá el grupo en tres (3) subgrupos y cada uno atenderá una investigación, para recolectar juegos y deportes tradicionales de la siguiente forma: Grupo 1: Estatal Grupo 2: Nacional Grupo 3: Internacional</p>	Hojas de papel, lápices, computadoras con software Microsoft Office	4 Hrs

3	<p><b>Lógica de Juegos tradicionales</b> Comprender la construcción de gráficas para interpretar la lógica interna de los juegos y deportes tradicionales</p>	<p>Con base en el fichero generado, cada miembro del subgrupo, realizará en proporciones equitativas el gráfico de “Red de interacciones de marca”, de “comunicación motriz” y de “rivalidad” en formato digital.</p>	<p>Hojas de papel, lápices de colores, computadora con software Microsoft Office</p>	<p>10 Hrs</p>
4	<p><b>Logia Externa de juegos tradicionales</b> Identificar la lógica externa de juegos y deportes tradicionales, como sistema sociocultural, analizando cada uno de sus indicadores, para comprender la riqueza sociocultural que emana de ellos</p>	<p>A partir de una búsqueda de información, construir una exposición oral y un recurso textual impreso, donde se exprese la riqueza sociocultural de cada uno de los juegos interpretados en su lógica interna, los cuales se presentarán en un foro diseñado para tal fin</p>	<p>Computadoras con software Microsoft Office. Hojas</p>	<p>8 Hrs</p>
5	<p><b>Diseño didáctico</b> Interpretar los aspectos didácticos, al diseñar y ejecutar secuencias lúdicas y deportivas basadas en juegos y deportes tradicionales, para garantizar una inclusión pertinente a los programas educativos, recreativos y de mantenimiento de la salud, con empatía y repeto.</p>	<p>Siguiendo las guías de construcción que determine cada secuencia didáctica, se diseñarán y aplicarán propuestas en diferentes programas (educativo: Escuela del nivel educativo básico; recreativo: al interior de las Universidad &lt;semanas de aniversario, grupos de actividad deportiva curricular u otros&gt;; mantenimiento de la salud: centro de activación física municipal), retroalimentando a través de evaluaciones y observaciones por parte del docente, la pertinencia, la aplicación y la construcción.</p>	<p>Material que determine los diferentes juegos y deportes que se utilicen dentro de la secuencia didáctica.</p>	<p>6 Hrs</p>

## VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO

El docente funge como guía facilitador del aprendizaje, utiliza estrategias y se auxilia de técnicas acordes a la temática y características de grupo, promueve la participación activa individual y grupal

- Explica los métodos, estrategias que se llevan a cabo en los campamentos y excursiones.
- Explica los métodos, técnicas y procesos teóricos que permitan realizar una debida conducción grupal de los campamentos.

Los alumnos investigan algunos temas, considerando las recomendaciones del maestro, identifican reglamentos, discuten situaciones de campo, realizan las prácticas y evalúan directamente en campo.

## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### **Criterio de acreditación:**

De acuerdo con el estatuto escolar

- Cubrir el 80% de asistencia
- Mínimo aprobatorio: 60

### **Evaluación y calificación:**

- Participación en clase 20%
- Examen práctico 60%
- Examen escrito 10%
- Exposiciones 10%

### **Criterios de evaluación:**

-Elaboración, de la práctica de campo: (Debe culminar con los requisitos solicitados en la práctica, los criterios a medir, son congruencia, claridad, originalidad, organización, uso del espacio).

- Participación en clase sobre debate de temas específicos acorde a las lecturas realizadas, exposición de ideas con fundamento, claridad al expresarse, respeto hacia sus compañeros y docente.
- Tareas y ejercicios: (con orden, claridad, limpieza, reflexión personal y entrega puntual).
- Exposiciones: Utilizando power point, dominio del tema, claridad al exponer, utilizar un lenguaje técnico, respeto hacia sus compañeros y maestro



## IX. BIBLIOGRAFÍA

### Básica

- AAVV (1996) El juego, necesidad, arte y derecho, IPA (Asociación Internacional por el derecho del niño a jugar) Buenos Aires, Argentina
- Bateson, G. (1985) Pasos hacia un ecología del a mente, Buenos Aires, Lohle.
- Denis , D. (1980) El cuerpo enseñado, Buenos Aires, Paidos
- Navarro Adelantado (2002) El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores, Barcelona, INDE
- Munné, F.(1980), Psicología del tiempo libre, México, Trillas.
- Sarle, P. (2006), Enseñar el Juego, jugar la enseñanza, Buenos Aires, Paidos.
- Diaz, Vega, J, (2000), El juego y el juguete en el desarrollo del niño, Mexico, Trillas.
- Zapata, O. (1988), El aprendizaje por el juego, México, Pax.
- Geetrz, C. (1987), La interpretación de las culturas, México, Gedisa.

### Complementaria

- Perez la vega Aplicaciones de la praxiología motriz al ámbito de los juegos populares-tradicionales,Consulta Octubre de/2011  
<http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/PDF/Bases.pdf>
- Universidad Nacional de la Plata (2006), Memoria Académica, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación,  
<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/programas/pp.137/pp.137.pdf>