

GUIA D'APRENENTATGE

Teoria i pràctica del joc: físic i digital

1. FITXA DESCRIPTIVA

Titulació:	Ciències de l'Activitat Física i l'Esport (CAFE)
Crèdits:	6.00
Matèria:	Activitat Física i Ciències de l'Esport
Any acadèmic:	2025-2026
Tipus:	Obligatòria
Semestre:	Segon curs
Codi - assignatura:	TPG-Teoria i pràctica del joc: físic i digital
Grup:	
Idioma d'impartició:	

2. PROFESSORAT

Víctor Baroja i Benlliure

3. OBJECTIUS

Confeccionar jocs de component motriu i cognitiu utilitzant tant el medi físic com digital com a eina de desenvolupament.

Dirigir activitats motrius organitzades a un públic concret utilitzant com a mitjà d'aprenentatge el joc en contextos urbans i no urbans.

4. BLOGS TEMÀTICS I CONTINGUTS

Introducció al concepte de joc:

- Definició i funció del joc en l'aprenentatge i desenvolupament motor i cognitiu.
- Tipus de jocs: jocs físics, jocs digitals i jocs híbrids (físic i digital).

Teoria del joc motriu i cognitiu:

- Principis i dinàmiques del joc motriu.
- Estructura i organització de jocs motors adaptats a diferents edats i nivells de competència.
- Jocs que estimulen processos cognitius com la concentració, la resolució de problemes i la memòria.
- Integració de tasques cognitives dins de jocs motors.

Disseny de jocs utilitzant el medi físic i digital:

- Creació i adaptació de jocs motors en espais físics: gimnasos, espais a l'aire lliure, escoles.
- Introducció de tecnologies digitals (aplicacions mòbils, dispositius de realitat virtual i augmentada) per dissenyar jocs interactius i immersius.
- Integració de jocs digitals i tecnologies com a recursos educatius i motivacionals en l'activitat física.

Aplicació de jocs en contextos urbans i no urbans:

- Disseny de jocs motors i cognitius adaptats a espais urbans (parcs, carrers, places públiques) i no urbans (zones naturals, espais de muntanya).
- Estratègies per maximitzar la participació en contextos diversos, tenint en compte els recursos disponibles.

Avaluació i adaptació de jocs a públics diversos:

- Identificació de les necessitats i característiques del públic destinatari.
- Adaptació de jocs per a diferents grups d'edat, habilitats i condicions físiques.
- Mètodes d'avaluació de l'impacte del joc en el desenvolupament motor, cognitiu i social.

Gestió i direcció d'activitats motrius en diferents entorns:

- Planificació i execució d'activitats de joc adaptades a grups específics (escoles, casals d'estiu, grups esportius, comunitats).
- Tècniques per gestionar la seguretat, motivació i inclusió en activitats físiques i digitals.

Ús de la tecnologia per a l'aprenentatge i l'avaluació:

- Aplicació de tecnologies com els dispositius de seguiment de moviment, gamificació i simulacions digitals per a la creació i anàlisi de jocs.
- Ús d'aplicacions per a la recollida de dades de participació i rendiment en activitats motrius i cognitives.

5. ENFOCAMENTS METODOLÒGICS

MD2. Estudi i resolució de casos pràctics

MD3. Aprenentatge basat en problemes

MD4. Aprenentatge cooperatiu

MD5. Aprenentatge per projectes

MD6. Treball de síntesis

6. COMPETÈNCIES

Coneixements:

21. Identificar noves tendències en l'àmbit de les ciències de l'activitat física i l'esport, incorporant-les en el propi procés d'aprenentatge amb sentit crític.

Habilitats:

1. Fer un ús eficaç i integrador de les tecnologies de la informació i la comunicació en l'àmbit de l'activitat física i l'esport.
2. Comunicar-se eficaçment, de forma oral o escrita en català i castellà en el desenvolupament de l'activitat professional i acadèmica relacionada amb l'activitat física i l'esport, adaptant el discurs al públic objectiu.
5. Participar en la generació de propostes d'emprenedoria, innovació i lideratge en l'activitat professional i acadèmica vinculada a l'activitat física i de l'esport.
15. Dissenyar processos d'ensenyament i aprenentatge relatius a l'activitat física i l'esport, seleccionant i aplicant metodologies didàctiques amb atenció a les característiques individuals i contextuales de les persones.
19. Desenvolupar activitats físico-esportives de caràcter recreatiu i/o d'entreteniment, seleccionant i utilitzant l'espai, material i equipament esportiu adequats per a cada tipus d'activitat, en condicions de seguretat i adaptant-los convenientment a les circumstàncies i a les característiques dels participants.

Competències:

4. Col·laborar amb equips per assolir objectius comuns en el marc d'un projecte acadèmic o professional de l'àmbit de l'activitat física i de l'esport, integrant criteris d'eficàcia i la diversitat de punts de vista.
23. Actuar en els contextos acadèmics i professionals amb responsabilitat, proactivitat i sensibilitat cap a les necessitats i expectatives de cadascú, així com les dels altres.
24. Aplicar els coneixements adquirits a l'activitat professional mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de situacions acadèmiques i/o professionals.
25. Desenvolupar propostes i projectes professionals relatius a les ciències de l'activitat física i l'esport en l'àmbit d'una empresa o institució, amb autonomia i responsabilitat social.

7. RESULTATS D'APRENTATGE

RA-M3. Confeccionar jocs de component motriu i cognitiu utilitzant tant el medi físic com digital com a eina de desenvolupament.

RA-M4. Dirigir activitats motrius organitzades a un públic concret utilitzant com a mitjà d'aprenentatge el joc en contextos urbans i no urbans.

8. AVALUACIÓ (com avaluarem el que han après)

Avaluació continuada (1a convocatòria):

L'alumnat per poder ser avaluat amb aquests sistemes i en aquesta ponderació corresponents a l'avaluació continua, han d'haver assistit a un 80% de les classes de l'assignatura.

Recuperació (2a convocatòria):

- Es recuperarà el total de l'assignatura amb un examen final en el següent cas:

a) si no s'ha arribat al 80% d'assistència

- Es recuperarà parcialment l'assignatura realitzant l'ítem o ítems suspesos en els següents casos:

a) si la mitjana final no arriba a 5, s'haurà de recuperar l'ítem o ítems suspesos.

b) si la mitjana final es superior a 5, però un ítem és inferior a 4, aquest s'haurà de recuperar (aquest ítem no pot ser el de major percentatge).

c) si l'ítem amb major percentatge avaluatiu no arriba a un mínim de 5.

d) només es podrà suspendre un ítem per poder fer la mitjana ponderada final de l'assignatura, sempre i quan aquest estigui per sobre del 4 i no sigui el de major percentatge.

Notes: Les notes per tots els sistemes d'avaluació són: 0-4,99 (suspès); 5-6,99 (aprobat) 7-8,99 (notable), 9-10 (excel·lent).

Matrícula d'honor:

El professorat de cada assignatura assignarà matrícula d'honor a un alumne sempre que la nota final estigui entre el 9-10 i consideri que és de mèrit.

L'alumnat no es podrà presentar a la recuperació per pujar nota.

9. REFERÈNCIES GENERALS DE L'ASSIGNATURA

- García, F., & Rodríguez, A. (2016). Juegos y actividades deportivas: Un enfoque didáctico y pedagógico. Ediciones de la Universidad de Salamanca.
- Pérez, J. A., & Navarro, C. (2017). El juego como herramienta educativa en la actividad física y el deporte. Editorial Wanceulen.
- Práxedes, A. (2015). Juegos y deportes para la educación física. Editorial Gymnos.
- Rodríguez, M. (2019). Tecnología y actividad física: Innovación educativa en el deporte. Editorial Desclee De Brouwer.
- Sánchez, M., & López, J. (2018). Juegos motrices para el desarrollo físico y cognitivo. Editorial Deportiva Internacional.