

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

| | |
|------------------------|--|
| Código | 36403 |
| Nombre | Pelota valenciana y juegos tradicionales |
| Ciclo | Grado |
| Créditos ECTS | 6.0 |
| Curso académico | 2021 - 2022 |

Titulación(es)

| Titulación | Centro | Curso | Periodo |
|---|--|--------------|---------------------|
| 1312 - Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte | Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte | 4 | Primer cuatrimestre |
| 1331 - Grado Ciencias la Actividad Física y del Deporte (Ontinyent) | Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte | 4 | Primer cuatrimestre |

Materias

| Titulación | Materia | Caracter |
|---|---|-----------------|
| 1312 - Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte | 40 - Pelota valenciana y juegos tradicionales | Optativa |
| 1331 - Grado Ciencias la Actividad Física y del Deporte (Ontinyent) | 40 - Pelota valenciana y juegos tradicionales | Optativa |

Coordinación

| Nombre | Departamento |
|------------------------|------------------------------------|
| NAYA NOGUEROLES, JORDI | 122 - Educación Física y Deportiva |

RESUMEN

Es necesario empezar para justificar la introducción de la pelota valenciana en la formación de los futuros licenciados en el Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte desde una triple vertiente. En primer lugar existe una demanda cultural, la pelota valenciana ha sido la práctica lúdica por excelencia del pueblo valenciano desde el siglo XIV hasta principios del siglo XX, entonces el respeto por nuestros antepasados nos obliga a investigar y mantener el juego de pelota. En segundo lugar hay una obligación legislativa que hace que la pelota valenciana aparezca en el currículum del área de educación física, de tal manera que esta mencionada explícitamente en forma de contenido y criterio de evaluación en todos y cada uno de los cursos de la ESO y el Bachillerato. Y para acabar también existe una gran preocupación ética para educar adecuadamente en los niños y niñas que quieran introducirse en esta actividad de una forma ordenada y sistemática al igual que en otros deportes.



Dicho todo esto explicaremos que desde la perspectiva general de los juegos tradicionales y populares, en esta asignatura nos centraremos en el deporte autóctono de los valencianos y valencianas tratando por un lado de transmitir los valores educativos y por otro lado tratando de experimentar a nivel motriz el gran abanico de modalidades que pueden enriquecer a nuestros alumnos y alumnas.

En relación a los valores inherentes a la pelota, destacaremos en nuestros alumnos/as aspectos como por ejemplo que en pelota hay que decir siempre la verdad, que se necesario escuchar los consejos de las personas mayores, que hay que respetar al público, que no podemos discutir las decisiones de los jueces, que hay que felicitar a los adversarios que han ganado, que se han adecuado pactar normas para hacer el juego más igualitario o que podemos dar el *quinze* a los adversarios/as.

En relación al juego de pelota como actividad física, hay que destacar la gran diversidad de modalidades y por tanto el gran bagaje motriz que supone para nuestros/as alumnos/as su trabajo. Existen muchas modalidades de juego de pelota y muchas modalidades de juegos populares, entonces trabajarlas en adecuadas progresiones y buenas intervenciones didácticas es fundamental para transmitir su valía.

La progresión que seguiremos en los contenidos de las sesiones se basará en el siguiente orden:

- Contacto en el móvil y superación de prejuicios.
- Elaboración de las protecciones.
- Iniciación al *Raspall*.
- Juego a Pared y golpes.
- Juego a Rayas.
- Modalidades de cancha dividida.
- Aspectos históricos y sociológicos.
- Organización de un torneo interno.
- Propuestas didácticas de los alumnos/as.
- Juego en su lugar natural: la calle.
- Juego en un centro educativo de secundaria o primaria.
- Juegos y Deportes Tradicionales y Populares (delimitación, clasificación y práctica).



-El juego de pelota como herramienta de inclusión.

-Los juego de pelota y los juegos tradicionales como vínculo de unión entre diferentes generaciones

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

En la Facultad de Ontinyent, la mayoría de sesiones se realizarán en las instalaciones del polideportivo municipal, pero también haremos alguna salida en la calle del Altet del Santo Juan, la plaza de Santo Domingo y algunos centros educativos de la localidad para poder practicar en situaciones más próximas a la realidad o para experimentar la práctica de forma más original.

En la Facultad de Valencia, la mayoría de sesiones se realizarán en las instalaciones del campus universitario, pero también ha

COMPETENCIAS

1312 - Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

- Conocer y comprender el objeto de estudio de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
- Adquirir la formación científica básica aplicada a la actividad física y al deporte en sus diferentes manifestaciones
- Conocer y comprender los fundamentos epistemológicos e históricos y educativos de la actividad física y el deporte
- Conocer y comprender los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte
- Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre los aspectos psicológicos y sociales del ser humano
- Conocer y comprender los fundamentos del juego y del deporte
- Conocer y comprender los principales elementos implicados en la educación y la enseñanza
- Conocer los principios y códigos éticos básicos, así como su aplicación a situaciones profesionales de la actividad física y el deporte
- Analizar las relaciones de (des)igualdad en la actividad física y el deporte y conocer estrategias para mejorarla



- Implicarse en actividades complementarias que enfatizen competencias genéricas y transversales
- Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el desarrollo de la asignatura
- Conocer y comprender las principales diferencias entre juego, juego deportivo y deporte
- Conocer y comprender el juego de Pelota Valenciana, analizarlo en el contexto cultural del pueblo valenciano y aplicarlo profesionalmente
- Analizar el papel de la familia, la escuela y la comunidad en la iniciación deportiva para integrarlo en los programas de iniciación
- Conocer y comprender los aspectos conceptuales y las bases metodológicas del proceso de enseñanza-aprendizaje de la actividad física y el deporte.
- Desarrollar la práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje de la actividad física y el deporte, atendiendo a los objetivos planteados, el contexto donde se desarrolla, la disponibilidad de recursos y las características de sus participantes, sabiendo controlar el riesgo y la seguridad.
- Analizar los distintos elementos metodológicos a tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las actividades fíicodeportivas.
- Desarrollar capacidades para actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional relacionado con la enseñanza de la actividad física y el deporte.
- Desarrollar habilidades socio-personales relacionadas con la autonomía, la actitud reflexiva y el trabajo en equipo de los estudiantes.
- Utilizar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el desarrollo de la asignatura.
- Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la actividad física y el deporte.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Trabajar en equipo y colaborar eficazmente en la organización de un torneo de pelota valenciana.
- Comprender el papel de la pelota valenciana en nuestra cultura y en el proceso de socialización de nuestros antepasados, mediante el estudio de su historia.
- Analizar y sintetizar los textos aportados por el profesor en el aula virtual.
- Conocer y comprender las principales diferencias entre el deporte y el juego popular, tradicional o autóctono.
- Aprender menos una clasificación de juegos tradicionales e investigar en su entorno próximo para elaborar una ficha de un juego popular-tradicional motriz.
- Analizar el papel actual de la pelota en el currículo de la Educación Física en secundaria y bachillerato, aplicando este conocimiento profesionalmente y preparando material didáctico.
- Elaborar diferentes tipos de juegos y actividades de iniciación deportiva a la pelota valenciana.
- Conocer y comprender los valores educativos de la pelota valenciana y los juegos tradicionales.
- Entender y diferenciar las modalidades de pelota valenciana clasificándolas en función de las características comunes, en modalidades de cancha dividida, modalidades de invasión y modalidades de juego indirecto.
- Participar en independencia de su nivel en una partida de cualesquiera modalidad.
- Saber adaptarse a las características y las respuestas motrices de los diferentes compañeros en una partida



de cepillo, una de pelota grande, una de juego a rayas y una de juego en pared.

- Colaborar en el proceso de aprendizaje de los compañeros, ayudando a la detección de los errores, haciendo críticas constructivas o realizando co - evaluaciones.
- -Dominar y conocer la bibliografía específica de pelota valenciana y juegos tradicionales.
- Planificar y llevar a cabo actividades para mejorar las habilidades motrices que se relacionan con la pelota valenciana y los juegos tradicionales.
- Tratar el contenido de la pelota valenciana de una forma coeducativa y favorecer la realización de progresiones adaptadas a personas en diversidad funcional.
- Analizar críticamente la actualidad del mundo de la pelota valenciana

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Presentación, evaluación inicial y contacto con el móvil

2. Iniciación al raspall

3. Elementos estructurales del juego de pelota

4. Iniciación al juego a rallas

Introducción del juego a rayas. Progresión mediante el nyago.

Nyago y variantes. Iniciación a las largas: Nyago, una raya y dos rayas.

Variantes del juego a rayas: perxa, galotxa a rayas, contramà, banca, cortas, raspall a rayas...

Visita en una calle para jugar a largas en su lugar natural.

5. Modalidades de juego indirecto i de cancha dividida.

Modalidades de juego indirecto: Progresiones en juegos para mejorar la coordinación del golpe individual, juegos cooperativos por parejas, juegos competitivos por parejas, juego con zonas prohibidas, juego con raya elevada. Trabajo de los elementos técnicos y tácticos: el saque (profundo o cortado) y el resto para huir del puntero o el resto de la primera pilotada en la mano no dominante.

Modalidades de cancha dividida: Progresiones para jugar a modalidades de cancha dividida: cancha reducida, móviles lentos y pelotas que disponen de más bote. Trabajo de los elementos técnicos y tácticos de las modalidades de cancha dividida: hacer el saque, el rebote, caída de la pelota desde la escalera, cortar cuerda, herir, parar una pelota arriba de la escalera, jugar por delante...

Visita a un I.E.S. de la localidad, para planificar y llevar a cabo el desarrollo del juego de pelota en unas instalaciones deportivas educativas generales y en otras de carácter más específico de pelota.



6. Historia y sociología de la pelota valenciana

7. Juegos populares y tradicionales

8. Charlas monográficas de algún experto

Se trata de llevar a las clases algún experto en alguno de los siguientes contenidos:

1. La preparación física de los jugadores de pelota profesionales.
2. Las lesiones más comunes en el juego de pelota.
3. La pelota valenciana y las personas con diversidad funcional.
4. El museo de la pelota del Genovés.
5. La pelota valenciana en el mundo educativo.
6. La gestión de un trinquete o una empresa de pelota.
7. Perspectivas de futuro para los jóvenes jugadores de pelota.
8. El apoyo de la Consellería de Cultura a la pelota valenciana.

9. Experiencias de intervención didáctica

Los/las alumnos/as por grupos reducidos, escogerán un contenido relacionado con la pelota valenciana o los juegos tradicionales y tratarán hacer una intervención didáctica, dirigida al resto de sus compañeros/as de clase. Es decir, un grupo de 3 o 4 alumnos/as harán de profesores ante el resto de compañeros/as.

10. Aplicación de las TIC a la pelota valenciana.

Los/las alumnos/as por grupos reducidos, escogerán algún tipo de aplicación o propuesta tecnológica innovadora que pueda hacer mejorar cualquier aspecto del juego de pelota. Los campos de trabajo:

- Entrenamiento (acelerómetros, videos que analizan gestos, pulsómetros...)
- Difusión (campañas de promoción, propuestas de estudios, creación de empresas...)
- Sectores minoritarios (las mujeres, la tercera edad, personas con diversidad funcional etc.)
- La pelota y la cultura.
- La pelota y el turismo.
- La pelota y la enseñanza.
- La gestión profesional del mundo de la pelota (comparar modelos y elaborar propuestas)
- La remodelación, uso o re-aprovechamiento de las instalaciones actuales de pelota.



11. Organización de un torneo interno de pelota

Los/las alumnos/as tendrán que planificar y llevar a cabo un torneo interno de pelota, donde se valorará el conocimiento general de los contenidos, la difusión del torneo, la adaptación de las modalidades, el desempeño de los horarios, la solución de problemas y el fomento de valores educativo sin destacar únicamente los aspectos competitivos.

VOLUMEN DE TRABAJO

| ACTIVIDAD | Horas | % Presencial |
|---|--------------|--------------|
| Clases de teoría | 30,00 | 100 |
| Prácticas en aula | 30,00 | 100 |
| Asistencia a eventos y actividades externas | 9,00 | 0 |
| Elaboración de trabajos en grupo | 6,00 | 0 |
| Elaboración de trabajos individuales | 3,00 | 0 |
| Estudio y trabajo autónomo | 20,00 | 0 |
| TOTAL | 98,00 | |

METODOLOGÍA DOCENTE

Según Delgado Noguera (1991) los métodos de enseñanza son los caminos que nos llevan a conseguir el aprendizaje en los alumnos. Por tanto, no existe un método válido por cualquier situación, sino recursos a adaptar en función del contexto y el alumnado, en este sentido las clases inicialmente seguirán las técnicas reproductivas y pronto irán evolucionando a técnicas de indagación o investigación.

Las formas jugadas y las adaptaciones serán la herramienta más empleada para desarrollar la actividad, las formas de juego iniciales, serán muy simples, globales, poco reglamentadas o de fácil comprensión y despacio cambiaremos las reglas para transformar las actividades en el objetivo de hacer razonar a los alumnos y establecer progresiones didácticas adecuadas por cada gesto técnico y por cada modalidad.

El uso oportuno de las transferencias también será otra herramienta muy empleada. Transferencia implica usar ejercicios, gestos, movimientos, tareas, etc. aprendidos en una situación para aplicarlos a una situación nueva o diferente. Puede ser negativa si interfiere, por ejemplo: jugar a pelota y practicar deportes de raqueta es negativo a nivel de crear más desequilibrios en la zona no dominante, pero a la vez puede crear transferencias positivas a nivel de cálculo de distancias y velocidades o a nivel de anticipación a las jugadas analizando los gestos de los adversarios antes de golpear. Nosotros buscaremos y probaremos la transferencia positiva, por ejemplo tratar de *jugar de bo* (en el aire o al primero bote) en continuidad (colaborando) en muchas situaciones diferentes (con o sin división, de forma directa o indirecta, en móviles de diferentes pes, bote, textura y tamaño...), ayuda en todas las modalidades. Así como el continuo cambio de parejas, para que los más hábiles facilitan el juego a los menos hábiles.



En la hora de elaborar las sesiones practicas encontramos fundamental respetar y mantener en nuestra actuación una serie de consideraciones generales:

- Empezar con ejercicios variados y jugados.
- Dar mucha importancia a la actividad y a la práctica.
- Usar refuerzos positivos.
- Usar material adecuado a los participantes (pelotas mojadas, grandes, etc.).
- Mantener siempre una actitud respetuosa y constructiva.
- Tener cuidado con el léxico utilizado.

Como pautas específicas, tenemos:

- Disponer de un gran abanico de actividades y recursos con formas jugadas.
- Insistir en la percepción espacial y la colocación del cuerpo.
- Adaptar instalaciones y material para darle continuidad y dominio.
- Variar mucho de modalidad.
- No infravalorar ninguna modalidad.
- Definir bien los principios fundamentales de cada una.
- Establecer grupos de niveles en algunos momentos de la sesión.

En relación a las sesiones teóricas: utilizaremos muchas herramientas audiovisuales y fomentaremos la participación del alumnado con preguntas. En la parte final de todas las clases se los pasarán unos cuestionarios para comprobar el grado de atención.

EVALUACIÓN

HABRÁ DOS POSIBILIDADES DE EVALUACIÓN:

a) Evaluación continua basada en tres porcentajes:

25% Participación en las clases 25% Trabajos 50% Examen: teórico(6p)-práctico(4p)



Los/las alumnos/as que asisten como mínimo al 80% de las clases prácticas tendrán aprobada la parte práctica del examen, con una nota asignada en función de la observación diaria y la participación activa. En caso de desacuerdo con la nota podrán presentarse al examen práctico que haremos al resto de compañeros que no tienen evaluación continua.

b) Evaluación final basada en un examen teórico/práctico final, para todos aquellos alumnos que superan el 20% de las ausencias.

Calendario de exámenes. Primera convocatoria en enero. Segunda convocatoria en junio.

REFERENCIAS

Básicas

- Apunts de lassignatura penjats en laula virtual.
Conca M.; Garcia G.; Gimeno, T.; Naya J.; Perez V. (2019) La pilota valenciana: unitat didàctica. Conselleria de Cultura i Educació. Valencia.
Millo Casas, Llorenç (1982) El joc de pilota. Valencia. Editorial Eliseu Climent

Complementarias

- Congost J. i Agulló V. La Pilota Grossa. Valencia. Institut dEstudis Comarcals de la Marina Alta.
Agulló Albuixeh, R. i Agulló Calatayud, V. (2009). El joc de pilota a través de la premsa valenciana 1700-1909. València: Diputació de Valencia.
Año V. i Santadreu R. (2017) Congrés de Pilota Valenciana: Reptes del segle XXI. Valencia: Conselleria de Cultura, Educació i Esport.

ADENDA COVID-19

Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno



Adenda guía docente 2º cuatrimestre curso 2021/2022:

En caso de pasar a una situación confinamiento (enseñanza a distancia) o asistencia semipresencial, el 50% de la nota correspondería al trabajo hecho hasta ese momento y el otro 50% sería el trabajo en formato virtual basado en: supuestos prácticos, cuestionarios, exámenes, exposiciones y/o demostraciones prácticas.