Universidad de Guadalajara

Programa de Estudio por Competencias Profesionales Integradas

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

CENTRO UNIVERSITARIO

Centro Universitario de Ciencias de la Salud

DEPARTAMENTO

Nombre completo del Departamento

ACADEMIA

Fundamentos de iniciación deportiva

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Fundamentos de los Juegos de Mesa

Clave de la unidad de aprendizaje:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Total de horas:	Valor en créditos:	Eje curricular
I8778	32	32	64	6	

Tipo de curso	Modalidad	Nivel en que se ubica	Programa educativo	Prerrequisitos
CT=curso-taller	● Presencial	● Licenciatura	(LCFD) Licenciatura En Cultura Física Y Deportes / De 4o A 7o	Ninguno

ÁREA DE FORMACIÓN

Básico Particular Selectiva

PERFIL DOCENTE

Licenciado en Cultura Física y Deportes o Licenciado en Educación Física con experiencia en juegos de mesa y recreativos.

2. COMPETENCIA (S) DEL PERFIL DE EGRESO

Profesionales
Diseña, dirige y evalúa programas de recreación física y deportiva, con base en una reflexión sobre el ocio, el tiempo libre y su papel en la sociedad actual, de acuerdo con las peculiaridades de distintos ámbitos de intervención como el social, el laboral, el turístico, el ecológico, el educativo y el sanitario.
Pone en práctica, de manera reflexiva y a partir de sólidos conocimientos científicos, pedagógicos y didácticos, los programas oficiales de educación física considerando las culturas escolar, las características socioeconómicas del entorno y las necesidades y rasgos de los estudiantes en diferentes niveles educativos.
Técnico-Instrumentales

Emplea métodos y técnicas para el análisis y la toma de decisiones, con relación a los problemas cotidianos, sociales, laborales y profesionales.
Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación de manera interactiva, con sentido crítico y reflexivo, en en cualquiera de los ámbitos de su ejercicio profesional.
Socioculturales
Aplica, en el ejercicio profesional, los aspectos éticos y normativos, con apego a los derechos humanos y con respecto a la diversidad.
Muestra una sólida autoestima profesional, así como actitudes de colaboración, respeto y solidaridad con profesionistas de cualquier área y grupo social.

3. PRESENTACIÓN

La unidad de aprendizaje Fundamentos de los juegos de mesa forma parte del área de formación básica particular selectiva, del plan de estudios de la Licenciatura en Cultura Física y Deportes. Tiene una carga horaria total de 64 horas, de las que 32 son de teoría y 32 son de prácticas y otorga un valor de 6 créditos.

Se encuentra enfoca en desarrollar las habilidades que caracterizan a los juegos de mesa por ser una actividad que organiza el conocimiento para la solución de problemas, enseña a tomar decisiones en situaciones complejas y variables, además de favorecer las principales necesidades contemporáneas de la educación al estimular el papel activo de los escolares en el aprendizaje y propiciar el desarrollo de un pensamiento lógico, independiente y creador, además de ser una herramienta terapéutica que contribuye a mejorar los procesos psíquicos y aumenta la calidad de vida en grupos especiales y adultos mayores.

Siendo un espacio académico teórico-práctico que aborda las estrategias y los procedimientos didácticos para el aprendizaje de los juegos mesa, en sus dimensiones de organización, regulación y práctica en los diferentes sectores de la sociedad. Está diseñado para ser un espacio que permita conocer los elementos, condiciones y modelos que lo conforman, así como los elementos teórico-prácticos y métodos de aprendizaje.

Promoviendo una actitud concreta en la promoción de la cultura de la paz mediante el respeto y una perspectiva holística, sistémica y compleja, con un sentido humanista, responsable, ético y de solidaridad; fomentando la cultura de paz, la no violencia, de forma incluyente, sustentable y sostenible.

4. UNIDAD DE COMPETENCIA

Emplea de manera integrada los conocimientos de la pedagogía y la didáctica de los juegos de mesa, a partir de sus fundamentos tácticos y técnicos, así como de sus aspectos reglamentarios.

5. SABERES

Prácticos	Teóricos	Formativos
Aplica las estrategias y los procedimientos didácticos para el aprendizaje de los juegos de mesa. Elabora, aplica y evalúa programas para el aprendizaje de los juegos de mesa a partir de sus fundamentos tácticos y técnicos.	Identifica las distintas concepciones del proceso de iniciación deportiva en los juegos de mesa. Realiza el análisis didáctico de los componentes de los juegos de mesa. Reconoce los modelos de intervención para el	Participa activamente en el desarrollo de las sesiones y las actividades llevadas a cabo a lo largo de la unidad de aprendizaje, respetando las diferencias de desempeño individual. Aprecia y promueve el valor del juego limpio.

Diseña y aplica secuencias didácticas de aprendizaje deportivo motor en los juegos de mesa.	aprendizaje de los juegos de mesa. Analiza los aspectos reglamentarios de los juegos de mesa.	

6. CONTENIDO TEÓRICO-PRÁCTICO

Temas	**Detalles del tema**
Encuadre e introducción al curso	Encuadre e introducción al curso. Firma de encuadre. Revisión del decálogo de las buenas prácticas universitarias del profesor y alumnos.
Antecedentes históricos	Conceptos básicos. Historia y evolución de los juegos de mesa. Características de los juegos de mesa. Clasificación de los juegos de mesa.
Juegos de tablero	Historia de los juegos didácticos y tradicionales Conceptos básicos y clasificación. Beneficios y estrategias. Materiales y elementos básicos requeridos para jugar. Aplicación de una secuencia didáctica de aprendizaje. EL ajedrez. -Antecedentes históricos - Las piezas en el ajedrez (nombre, posición, valor y movimientos). - Geografía del tablero. - Reglamento del ajedrez. - El jaque y jaque mate. - Las situaciones de empate.
Juegos de estrategia.	Historia de los juegos didácticos y tradicionales Conceptos básicos y clasificación. Beneficios y estrategias. Materiales y elementos básicos requeridos para jugar. Aplicación de una secuencia didáctica de aprendizaje.

Juegos de azar y tradicionales.	Historia de los juegos didácticos y tradicionales Conceptos básicos y clasificación. Beneficios y estrategias. Materiales y elementos básicos requeridos para jugar. Aplicación de una secuencia didáctica de aprendizaje.
Juegos didácticos y recreativos.	Historia de los juegos didácticos y tradicionales Conceptos básicos y clasificación. Beneficios y estrategias. Materiales y elementos básicos requeridos para jugar. Aplicación de una secuencia didáctica de aprendizaje.

7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE POR CPI

- Aprendizaje colaborativo.

- Aula invertida.

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

8. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE POR CPI

Evidencias de aprendizaje que corresponden a los saberes prácticos	Criterios de desempeño	Contexto de aplicación	Calificación
Trabajo colaborativo	Organización y distribución de tareas, será forma equitativa. Participación activa de todos los integrantes, respeto y comunicación entre el equipo. Dominio y comprensión del tema, así como claridad y orden en la exposición, video etc. Uso adecuado de materiales de apoyo. Responsabilidad y puntualidad. Creatividad en la	Plataforma virtual Salón de clases.	25%

	presentación o proyecto. Seguridad y actitud respetuosa. Coherencia entre las participaciones del equipo.		
Investigación: fichas de lectura, mapas conceptuales, infografías, líneas del tiempo.	Documentos arial 12, con portada, alineación a la izquierda, creativo, bibliografía APA 7, (seguir cualquier cambio según las indicaciones del profesor). Actividades entregadas en plataforma	Plataforma virtual Salón de clases.	10%
Evaluación y retroalimentación	Serán aplicadas al finalizar cada uno de los temas.	Plataforma virtual Aula de clases.	10%
Secuencias didácticas de aprendizaje (elaboración y aplicación)	Se elaborarán con la metodología ABP y Trabajo colaborativo. Arial 12, bibliografía estilos APA 7. Se entregará en plataforma virtual.	Plataforma virtual Aula de clases.	30%
Participación asertiva.	La participación asertiva se evalúa considerando la asistencia regular de los alumnos, su puntualidad, la disposición para integrarse en las actividades, la calidad de sus intervenciones, el respeto hacia sus compañeros y la capacidad para expresar sus ideas de manera clara, responsable y respetuosa.	Plataforma virtual Aula de clases.	25%

9. ACREDITACIÓN

Los resultados de las evaluaciones se expresarán en una escala de 0 a 100, utilizando números

enteros, y la calificación mínima aprobatoria será de 60.

Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado de la evaluación en el periodo ordinario, deberá estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades.

El máximo de faltas de asistencia que se pueden justificar a un alumno (por enfermedad; por el cumplimiento de una comisión conferida por autoridad universitaria o por causa de fuerza mayor justificada) no excederá del 20% del total de horas establecidas en el programa.

Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, debe estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente; haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente y tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades.

10. REFERENCIAS Y RECURSOS DE ACCESO ABIERTO

REFERENCIAS BÁSICAS

Escuela de Ajedrez Miguel Illescas. **(2011). Curso audiovisual de ajedrez: Reglas del juego y contenido del curso.**

Navarro, Á., & Ripoll, O. (s. f.). *El gran libro de los juegos para toda la familia*.

King, D. (s. f.). *Juegos favoritos del mundo*. Editorial Blum.

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

Powell, M., & Knight, K. (2015). *Ajedrez*. Editorial Combel.

RECURSOS DE ACCESO ABIERTO

Federación Internacional de Ajedrez. (2023). *Leyes del ajedrez de la FIDE*. https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Leyes-del-Ajedrez-2023.pdf

Elaborado por:	**Evaluado y actualizado por:**
Graciela Valenzuela Pulido	Graciela Valenzuela Pulido
Fecha de elaboración:	**Fecha de última actualización aprobada por la Academia:**

Agosto 2026	Agosto 2026