Universidad de Guadalajara

Programa de Estudio por Competencias Profesionales Integradas

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

CENTRO UNIVERSITARIO

Centro Universitario de Ciencias de la Salud

DEPARTAMENTO

Departamento de Ciencias de Movimiento Humano, Educación, Deporte, Recreación y Danza

ACADEMIA

Fundamentos e Iniciacion Deportiva

NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Fundametos de los Juegos Deportivos

Clave de la unidad de aprendizaje	Horas de teoría	Horas de práctica	Total de horas	Valor en créditos	Eje curricular
I8748	32	32	64	6	

Tipo de curso	Modalidad	Nivel en que se ubica	Programa educativo/ Ciclo escolar sugerido	Prerrequisitos
CT	Presencial	Licenciatura	Cultura Física y Deportes/ 1º	Ninguno

ÁREA DE FORMACIÓN

Básico Particular Obligatoria

PERFIL DOCENTE

Profesor con Licenciatura en Cultura Física y Deportes como formación básica, con experiencia en la enseñanza y práctica de los juegos deportivos, en las disciplinas de voleibol, básquetbol o fútbol.

2. COMPETENCIA (S) DEL PERFIL DE EGRESO

Profesionales

Emplea de manera integrada los conocimientos de la pedagogía y la didáctica de los diferentes grupos de deportes en los procesos de aprendizaje y formación deportiva.

Pone en práctica de manera reflexiva y a partir de sólidos conocimientos científicos, pedagógicos y didácticos, los fundamentos técnicos del voleibol, considerando las culturas escolares, 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, en relación con 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 cualquiera de los ámbitos de su ejercicio profesional.
Utiliza literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte y ejerce habilidades de comunicación oral y escrita con sentido crítico, reflexivo y con respeto a la diversidad cultural en los contextos profesionales y sociales.

Socio-Culturales
Muestra una sólida autoestima profesional, así como actitudes de colaboración, respeto y solidaridad con profesionistas de cualquier área y grupo social.
Aplica, en el ejercicio profesional, los aspectos éticos y normativos, con apego a los derechos humanos y con respeto a la diversidad.

3. PRESENTACIÓN

Esta unidad de aprendizaje pretende proporcionar al estudiante de la carrera de cultura física y deportes sus primeras experiencias en las diferentes disciplinas deportivas apegadas totalmente a las técnicas correctas para posteriormente utilizando las herramientas didácticas y pedagógicas adquieran la habilidad de transmitir estos saberes en cualquiera de los niveles educativos que los requiera. El curso de Fundamentos de los Juegos Deportivos forma parte del plan de estudios de la Licenciatura en Cultura Física y Deportes del Centro Universitario de Ciencias de la Salud (CUCS) de la Universidad de Guadalajara; tiene relación con todas las unidades de aprendizaje de fundamentos deportivos tanto los individuales como los de conjunto, posteriormente se relaciona directamente sin ser prerrequisito cursarla con las siguientes unidades de aprendizaje; Iniciación Deportiva, Principios Científicos del Deporte, Sistemas del Entrenamiento Deportivo y Prácticas de Sistemas Deportivos.. El curso tiene una carga horaria de 64 h, de las cuales 32 son teoría y 32 prácticas; tiene un valor de 6 créditos. La unidad de aprendizaje está ubicada en el área de formación básica particular obligatoria.

4. UNIDAD DE COMPETENCIA

Integra los aspectos teórico- científicos básicos y prácticos de la pedagogía y la didáctica en el aprendizaje de los fundamentos tácticos, técnicos y reglamentarios de los distintos deportes de equipo para la enseñanza en centros escolares de educación básica y medio superior de diversos entornos comunitarios, con actitud ética, humanista, innovadora, sustentable e interdisciplinar.

5. SABERES

Prácticos	Teóricos	Formativos

Busca información en bases de datos de la biblioteca virtual de Universidad de Guadalajara, google académico y libros. Aplica las estrategias y los procedimientos didácticos para el aprendizaje de los diferentes juegos deportivos, atendiendo la especialidad deportiva del profesor que la imparta (voleibol, básquetbol y fútbol). Elabora, aplica y evalúa programas para el aprendizaje de los juegos deportivos a partir de sus fundamentos tácticos y técnicos. Diseña y aplica secuencias didácticas del aprendizaje motor en la práctica de los juegos deportivos.	Identifica las distintas concepciones del proceso en la iniciación de los juegos deportivos. Realiza el análisis didáctico de los componentes de los juegos deportivos. Reconoce los modelos de intervención para el aprendizaje de los juegos deportivos. Identifica los aspectos reglamentarios de la disciplina deportiva a impartirse, atendiendo la comprensión de la lógica interna de los juegos deportivos.	Participa activamente en el desarrollo de las sesiones y actividades. Dentro del aula se promueven las relaciones interpersonales armónicas, pacíficas e inclusivas basadas en el respeto y la cultura de la paz. Fomenta el cuidado de los recursos y espacios limpios dentro y fuera de las instalaciones deportivas. Promueve los estilos de vida activos y saludables a lo largo de la vida, mediante saberes, competencias y valores desarrollados desde una conciencia crítica y colectiva sustentable.

6. CONTENIDO TEÓRICO-PRÁCTICO

Temas	Detalles del tema
1.- Modelos para la enseñanza de los juegos y deportes colectivos. (A revisar la los fundamentos técnicos con alguna de las propuestas de los modelos de enseñanza, considerando la utilización de uno o más modelos de acuerdo a las estrategías pedagógicas de cada profesor)	Modelo tradicional. - Fudamentos técnicos. - Pedagogia mecanicista. Modelo instruccional (pedagógico) - Modelo comprensivo para la enseñanza y aprendizaje de los juegos deportivos. - Pedagógia no lineal - Alternativas de juego de los juegos deportivos. - Propuestas metodólogicas para la enseñanza de los juegos deportivos.
2.- Reglamento de Juego	La lógica interna para la comprensión de los juegos deportivos. Acciones de juego.

7. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE POR CPI

Aprendizaje basado en evidencias: Presentar evidencias de lo aprendido en diferentes contextos y representaciones, involucrando diferentes habilidades, contenidos y valores.
Aula invertida: Reorganizar el proceso de enseñanza-aprendizaje al trasladar la instrucción teórica fuera del aula, esto permite que el tiempo en clase se enfoque en la aplicación de conocimientos, la resolución de problemas, el debate y el trabajo colaborativo. Fomenta la autonomía y gestión del tiempo.
Aprendizaje colaborativo/ cooperativo: Se fomenta el trabajo en equipo para alcanzar metas comunes, los estudiantes aprenden unos de otros, comparten responsabilidades, negocian y

desarrollan habilidades interpersonales.
Simulaciones: Recreaciones de escenarios o procesos que permiten a los estudiantes practicar habilidades, tomar decisiones y observar las consecuencias en un ambiente controlado.
Uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) de forma situada: Emplear herramientas digitales para investigar, colaborar,simular y presentar proyectos, reflejando el uso de la tecnología en el mundo real, incluyendo plataformas e-learning, entornos virtuales de aprendizaje entre otros.

8. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE POR CPI

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño	Contexto de aplicación	Calificación
Reportes de evidencia teórico prácticos.	Elaboración de mapas cognitivos: semánticos, de telaraña conceptuales, mentales, fichas de lectura, infografía, bitácoras y resúmenes. Los productos serán evaluados bajo los criterios del profesor mediante rúbricas, listas de cotejo u otros instrumentos de evaluación..	Plataformas e-learning. Herramientas digitales. Biblioteca virtual.	20%
Trabajo colaborativo-cooperativo	Todas aquellas actividades que promuevan el trabajo en colaboración-cooperación con un grupo, para el logro de un objetivo. Los alumnos evidencian actividades innovadoras, creativas con la participación equitativa de todos los integrantes, a través de simulaciones, exposiciones,debates, historietas, etc. Las actividades serán evaluadas bajo los criterios del profesor mediante rúbricas, listas de cotejo u otros instrumentos de evaluación.	Plataformas e-learning. Biblioteca virtual. Instalaciones deportivas Herramientas digitales.	20%
Evaluación teórica	Se aplicarán evaluaciones teóricas sobre el conocimiento de los conceptos generales del curso.	Presencial, Plataformas e-learning,	10%
Proyecto final	A través de las prácticas o simulaciones situadas los estudiantes demuestran los elementos técnico-tácticos de las disciplinas deportivas, confronta las ideas y conocimientos previos con lo nuevos para realizar una autoevaluacion de sus creencias y practicas asociadas a la enseñanza y el aprendizaje deportivo. Este rubro será evaluado bajo los criterios del profesor mediante rúbricas, listas de cotejo u otros instrumentos de evaluación.	Presencial Plataforma e-learning	50%

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

Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. Bulletin of physical education, 18(1), 9-16.

Castro, J., & Morgan, K. (2025). Critical application of TGfU in sports coaching. *Physical Education And Sport Pedagogy*, 1-15. https://doi.org/10.1080/17408989.2024.2446780

Castejón, F. (2010). Deporte y Enseñanza Comprensiva (Spanish Edition). Wanceulen.

Da Costa, L. C. A., & do Nascimento, J. V. (2004). O ensino da técnica e da tática: novas abordagens metodológicas. Journal of Physical Education, 15(2), 49-56.

Devís, J. (2010). Parte II. Una alternativa de enseñanza para los juegos deportivos: Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En J. Devís & C. Peiró (Eds.), Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados (2.a ed., pp. 141-160). INDE.

Devís, J. D. (2007). La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. Expomotricidad.

Díaz, P. (2011). Voleibol alternativas y curiosidades de su personalidad.Wanceulen Editorial Deportiva.

Federación Internacional de Voleibol. (2025). Reglas oficiales del voleibol 2025 - 2028. http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame_VB.asp

Fotia, J. A. (2019). Monster block teen´ s: un giro en la enseñanza del voleibol. In XIII Congreso Argentino y VIII Latinoamericano de Educación Física y Ciencias (Ensenada, 30 de septiembre al 4 de octubre de 2019).

García, G. (2013). Voleibol: Fundamentación. Kinesis (GV1015.15 G37 2013)

Ginciene, G., & Impolcetto, F. M. (2019). Primeiras Aproximações Para Uma Proposta De Ensino Dos Jogos De Rede/Parede: Reflexões Sobre O Tênis De Campo E O Voleibol. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, 27(2), 121. https://doi.org/10.31501/rbcm.v27i2.9135

Graça, A. y Oliveira, J. (1999) La enseñanza de los juegos deportivos. Paidotribo (GV705 E5818 1999)

Graça, A., & Mesquita, I. (2007). A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. Revista portuguesa de ciências do desporto, 7(3), 401-421.

Griffin, L. (1996). Improving net/wall game performance. Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 67(2), 34-37. https://doi.org/10.1080/07303084.1996.10607198

Griffin, L. L., & Butler, J. (2010). More teaching games for understanding: Moving globally. Human Kinetics.

Harvey, S., & Jarrett, K. (2013). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. Physical Education and Sport Pedagogy, 19(3), 278-300. https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005

Harvey, S., & Pill, S. (2016). Comparisons of Academic Researchers' and Physical Education Teachers' Perspectives on the Utilization of the Tactical Games Model. Journal of Teaching

in Physical Education, 35(4), 313-323. https://doi.org/10.1123/jtpe.2016-0085
Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model. Journal of Teaching in Physical Education, 21(2), 177-192. https://doi.org/10.1123/jtpe.21.2.177
Márquez, J. M. C., & Celis, C. C. (2016). Deporte Educativo. Alianza Editorial.
Meléndez Nieves, A., & Estrada Oliver, L. (2019). Introducing a TGfU Mini-volleyball Unit. Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 90(9), 56-60. https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1658499
Murrieta Ortega, R. (2023). Enseñar el deporte en la escuela mediante juegos modificados: una enseñanza para comprensión. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 13 (26), e018. Epub. https://doi.org/10.23913/ride.v13i26.1415
Oliva, F. J. C., C., G., & Fuentes-Guerra, F. J. G. (2003). Iniciación deportiva. Alianza Editorial.
Palao, J. M. & Hernandez, E. (2010). Cuaderno del alumno: instrumento de evaluación en la iniciación al voleibol [Volleyball student notebook]. Murcia, Spain: Auto-edición.
Pérez Pueyo, A. L., Hortigüela Alcalá, D., Calderón, A., García López, L. M., González-Víllora, S., Manzano-Sánchez, D., Valero-Valenzuela, A., Hernando Garijo, A., Barba-Martín, R., Méndez-Giménez, A., Baena-Extremera, A., Julián-Clemente, J. A., Peiró-Velert, C., Zaragoza-Casterad, J., Aibar-Solana, A., Chiva-Bartoll, O., Flores-Aguilar, G., Gutiérrez-García, C., López-Pastor, V., . . . Sobejano Carrocera, M. (2021). Los modelos pedagógicos en Educación Física: Qué, cómo, por qué y para qué. (1.a ed.). Universidad de León, Servicio de Publicaciones.
Thorpe, R. (2010) La comprensión en el juego de los niños: una aproximación alternativa a la enseñanza de los juegos deportivos. En J. Devís & C. Peiró (Eds.), Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados (2.a ed., pp. 185-207). INDE

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

Broek, G. V., Boen, F., Claessens, M., Feys, J., & Ceux, T. (2011). Comparison of Three Instructional Approaches to Enhance Tactical Knowledge in Volleyball among University Students. Journal of Teaching in Physical Education, 30(4), 375-392. https://doi.org/10.1123/jtpe.30.4.375
Doozan, A., & Bae, M. (2016). Teaching physical literacy to promote healthy lives: TGfU and related approaches. Physical Educator, 73(3), 471-487. http://dx.doi.org/10.18666/TPE-2016-V73-I3-6364
Federación Internacional de Voleibol. (2025). Official Beach Volleyball Rules of the Games. FIVB. https://www.fivb.com/en/beachvolleyball/thegame_bvb_glossary/officialrulesofthegames
Giménez, A. M. (2000). Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro.
Giménez, A. M. (2001). El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. Tándem: Didáctica de la educación física, 3, 110-122.
González de los Reyes, Yennys. (2013). Voleibol: Entrenamiento de la Táctica. Colombia: Kinesis (GV1015.3 G65 2013.)
Grupo de Estudio Kinesis (2010). Voleibol básico: fundamentos técnicos – tácticos: técnica táctica, juegos pre deportivos, preparación física, reglamento. Kinesis. (GV1015.3 V65 2010)
Harrison, J. M., Blakemore, C. L., Richards, R. P., & Oliver, J. (2004). The effects of two instructional models-tactical and skill teaching-on skill development and game play, knowledge, self-efficacy, and student perceptions in volleyball. Physical Educator, 61(4), 186.
Jeff, L. (2000). Recepción, Colocación y Ataque en el voleibol. Barcelona: Paidotribo. (GV1015.3 L8218)
Mandingo, C., & Corlett, J. (2010). Teaching games for understanding of what? TGfU`s role in the development of physical literacy. In Bluter, J. y Griffin, L (Eds.), More teaching games for understanding: moving globally (pp. 69-87). Human Kinetics.
Metzler, M. (2011). Instructional Models in Physical Education. Routledge.
Molina, J., & Salas,C. (2009). Voleibol táctico. https://ebookcentral.proquest.com

Oslin, J., & Mitchell, S. (2006). Game-centred approaches to teaching physical education. In Kirk, D., MacDonald, D., & O'Sullivan (Eds.), Handbook of teaching physical education (pp. 627-651). Sage.
Pearson, P. J., & Webb, P. (2008). Developing effective questioning in teaching games for understanding (TGfU).
Romero Granados, S. (2004). Aproximación a la enseñanza deportiva a través del modelo comprensivo en la materia de Fundamentos de los Deportes Colectivos: Voleibol. La Universidad de Sevilla y la innovación docente. Curso 2002-2003. Área de Ciencias Sociales y Jurídicas (pp. 367-381). Sevilla: Universidad de Sevilla, Instituto de Ciencias de la Educación.
Santesmases, J. (2010). Inteligencia táctica deportiva: entenderla y entrenarla. INDE
Tan, C. W. K., Chow, J. Y., & Davids, K. (2012). 'How does TGfU work?': examining the relationship between learning design in TGfU and a nonlinear pedagogy. Physical Education & Sport Pedagogy, 17(4), 331-348. https://doi.org/10.1080/17408989.2011.582486
Timón, M., & Hormigo, F. (2010). El voleibol en la escuela : Nuevos enfoques metodológicos y actividades para su enseñanza en la escuela. https://ebookcentral.proquest.com

RECURSOS DE ACCESO ABIERTO

González, B. (2017, 7 junio). Técnica del Voleibol. [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=mM4XcDqkU-M&t=360s
Valencia, J. (2019). VolleyRoom (1.6) [Aplicación móvil]. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=io.kodular.lcfyd_valencia_jonathan.VolleyRoom&hl=en_US
World ParaVolley. (2020). FlipSnack. http://d1dhn91mufybwl.cloudfront.net/iframehtml5/embed.html?hash=ftilg8s9r&v=4.8&t=1415883428

Elaborado por	**Evaluado y actualizado por**
Brenda Nataly González Real	Brenda Nataly González Real Francisco Damian Estrada García
Fecha de elaboración	**Fecha de última actualización aprobada por la Academia**
11 de julio 2025	13 de agosto 2026