

Guía Docente: Juego, recreación y deporte

DATOS GENERALES	
Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Titulación	Grado en Educación Primaria 2021
Plan de estudios	2021
Especialidad/Mención	Educación física
Materia	Mención en educación física
Carácter	Optativo
Período de impartición	Tercer Trimestre
Curso	Tercero
Nivel/Ciclo	Grado
Créditos ECTS	6
Lengua en la que se imparte	Castellano
Prerrequisitos	No se precisa

DATOS DEL PROFESORADO			
Profesor Responsable	Félix Enrique Lobo de Diego	Correo electrónico	felixenrique.lope@ui1.es
Área		Facultad	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
Perfil Profesional 2.0	LinkedIn Orcid		

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas de la materia	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad física y salud en Educación Primaria • Aprendizaje y desarrollo motor • Expresión corporal, gesto y movimiento • Juego, recreación y deporte • Modelos pedagógicos para la enseñanza de la educación física
Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional	<p>Esta asignatura pertenece a la mención de educación física del Grado en Primaria. En esta asignatura se aborda el papel de juego de una forma holística y profunda, por ser este un recurso y elemento fundamental en la práctica docente de los profesionales de la Educación Física. Es una asignatura que está relacionada con el resto de contenidos impartidos en el resto de asignaturas de la mención y en su conjunto permitirán que el docente sepa diseñar e implementar en su programación didáctica las actividades lúdicas para construir el aprendizaje y contribuir al desarrollo de la persona, siguiendo en todo momento una secuenciación y progresión didáctica acorde al desarrollo psicoevolutivo de la persona.</p> <p>Es importante conocer las características y tipos de juegos, así como su valor educativo, cultural e histórico, y la evolución que estos deben seguir hasta los juegos deportivos. De este modo, los profesionales de este campo serán conscientes del potencial que tienen los juegos y la importancia de no solamente usarlo como recurso didáctico, sino de comprender también la importancia de tener al juego como objetivo, metodología y recurso en el área de Educación Física. Estos conocimientos unidos a los adquiridos en el resto de asignaturas de la mención proporcionarán al futuro maestro los conocimientos y competencias necesarias para tener una formación integral.</p>

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

<p>Competencias de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CG01 - Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos. • CG02 - Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro. • CG15 - Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. • CG19 - Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. • CEEF05 - Conocer los aspectos que relacionan la actividad física con el ocio y la recreación para establecer bases de utilización del tiempo libre: teatro, danza, deportes, salidas, etc. • CEEF09 - Saber utilizar el juego como recurso didáctico y como contenido de enseñanza. • CEEF11 - Saber aplicar los fundamentos y las técnicas de la iniciación deportiva. • CEEF12 - Saber aplicar los fundamentos y las técnicas de las actividades físicas en el medio natural.
<p>Resultados de aprendizaje de la asignatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entiende el origen de los juegos y sus diferentes manifestaciones culturales. • Conoce los tipos de juegos y su evolución en función de la edad. • Diseña sesiones de Educación Física utilizando el juego como medio para conseguir los objetivos y contenidos dentro de la etapa de Educación Primaria. • Reconoce las posibles diferencias de género durante la práctica de actividades físicas y deportivas y dispone de recursos para su abordaje en el aula.

PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p>Breve descripción de la asignatura</p>	<p>El juego es un elemento clave para el desarrollo psicoevolutivo del niño/a durante la etapa de educación primaria. Para el docente de educación física es uno de los recursos fundamentales a utilizar en las sesiones educativas, permitiendo hacerlas más participativas y motivantes, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Durante esta asignatura se analizarán las características y tipos de juegos, resaltando su valor educativo, cultural e histórico. Se estudiará la evolución del juego según la edad y su paso a los juegos deportivos. Además, se hablará la importancia de la motivación y se tratarán las diferencias de género ante las actividades físicas.</p>
<p>Contenidos</p>	<p>UD 1. El juego: delimitación conceptual</p> <p>En la primera unidad didáctica se delimita el concepto de juego y se explican los componentes y rasgos propios de la actividad lúdica. Además, en esta primera unidad didáctica se abordan las distintas teorías clásicas y modernas que explican las características del juego.</p> <p>UD 2. El valor educativo, histórico y cultural del juego</p> <p>En la segunda unidad didáctica se delimitan los términos de juegos tradicionales, populares y autóctonos. Se explican los valores del juego y el papel del mismo en la sociedad. También se aborda como construir aprendizajes significativos en las clases de Educación Física a partir de los juegos y los factores que influyen en ello.</p> <p>UD3. El juego en Educación Física: El juego motor</p> <p>En la tercera unidad didáctica se explican las características del juego en Educación Física, se ofrecen clasificaciones para los juegos y los criterios de selección de los juegos. Además, se detallan en profundidad los juegos cooperativos, juegos multiculturales, juegos con paracaídas, juegos del mundo, juegos de oposición y juegos de resolución.</p> <p>UD4. Del juego motor a los juegos predeportivos</p> <p>En la cuarta unidad didáctica se abordan los elementos que pueden ser modificados en los juegos motores como paso previo en la progresión hacia los juegos predeportivos. Tras ello se explica la naturaleza y modelos conceptuales, que darán pie al estudio de los juegos modificados y los estilos de enseñanza y modelos pedagógicos en Educación y con los que se cerrará la unidad.</p> <p>UD 5: Del juego deportivo al deporte</p> <p>En la quinta unidad didáctica se reflexionará sobre el papel del deporte en la escuela y cómo aplicarlo en el ámbito escolar, teniendo en cuenta para ello la metodología. Tras ello se abordará el concepto de juegos deportivos, los criterios de clasificación de las situaciones motrices y algunas recomendaciones para los docentes.</p> <p>UD 6: La programación en el área de Educación Física</p> <p>En la sexta unidad didáctica se aprenderán los elementos que componen la programación en Educación Física y su vinculación con los distintos componentes curriculares como las competencia clave, las unidades didácticas de Educación Física. También se abordarán aspectos relativos a las clases de Educación Física como la organización del grupo.</p>

METODOLOGÍA

Actividades formativas

Se aplicarán diversas metodologías activas y colaborativas, destinadas a guiar al estudiante en su proceso de adquisición de conocimientos y competencias a través de múltiples actividades formativas.

Estas actividades serán heterogéneas y se adaptarán a las temáticas que se estén trabajando en cada momento del desarrollo de la asignatura:

Actividades de interacción y colaboración (foros-debates de apoyo al caso y a la lección). Actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.

Actividades de trabajo autónomo individual (estudio de la lección). Trabajo individual de los materiales utilizados en las asignaturas, aunque apoyado por la resolución de dudas y la construcción de conocimiento a través de un foro habilitado para estos fines. Esta actividad será la base para el desarrollo de debates, la resolución de problemas, etc.

Actividades de descubrimiento inducido. Actividades en las que el alumno podrá llevar a cabo un aprendizaje contextualizado trabajando, en el Aula Virtual, sobre una situación real o simulada que le permitirá realizar un primer acercamiento a los diferentes temas de estudio.

Incluye la resolución de problemas, la elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de las asignaturas.

Incluye la elaboración de trabajos (estudios de caso), resolución de casos prácticos

Tutorías. Permiten la interacción directa entre el docente y el alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.

Exámenes de contenidos. Permiten la comprobación de los conocimientos adquiridos mediante la realización de una prueba objetiva sobre los contenidos teóricos expuestos a lo largo del periodo formativo.

Lectura crítica, análisis e investigación de material. Se trata de actividades en las que el alumno se acerca a los diferentes campos de estudio con una mirada crítica que le permite un acercamiento a la investigación. Se incluyen, a modo de ejemplo, reseñas de libros o críticas de artículos y proyectos de investigación.

Questionarios: Comprobación de los conocimientos adquiridos mediante la realización de una prueba objetiva.

Prueba de Evaluación por Competencias (PEC):

En el caso de optar por la opción 2 de evaluación (PEC+ examen final), el estudiante tendrá que realizar la prueba de evaluación de competencias (PEC). Esta prueba se define como una actividad integradora a través de la cual el estudiante deberá demostrar la adquisición de competencias propuestas en la asignatura, vinculadas principalmente al «saber hacer». Para ello hará entrega de un conjunto de evidencias en respuesta a los retos propuestos en esta prueba. La entrega se realizará antes de finalizar la asignatura.

EVALUACIÓN

Sistema evaluativo

El sistema de evaluación se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación de la Universidad Isabel I queda configurado de la siguiente manera:

Sistema de evaluación convocatoria ordinaria

Opción 1. Evaluación continua

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar el **seguimiento de la evaluación continua (EC)** y podrán obtener hasta un **60 %** de la calificación final a través de las actividades que se plantean en la evaluación continua.

Además, deberán realizar un **examen final presencial u online (EX), según la modalidad elegida por el estudiante**, que supondrá el **40 %** restante. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del trabajo realizado durante la evaluación continua y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación continua.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de evaluación continua, siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Opción 2. Prueba de evaluación de competencias

Los estudiantes que opten por esta vía de evaluación deberán realizar una **prueba de evaluación de competencias (PEC)** y un **examen final presencial u online (EX), según la modalidad elegida por el estudiante**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el 50 % de la calificación final.

El **examen final**, supondrá el **50 %** de la calificación final. Esta prueba tiene una parte dedicada al control de la identidad de los estudiantes que consiste en la verificación del seguimiento de las actividades formativas desarrolladas en el aula virtual y otra parte en la que realizan diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura.

Al igual que con el sistema de evaluación anterior, para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta la opción de prueba de evaluación de

competencias.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria por el sistema de la prueba de evaluación de competencias siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

Características de los exámenes

Los exámenes constarán de 30 ítems compuestos por un enunciado y cuatro opciones de respuesta, de las cuales solo una será la correcta. Tendrán una duración de 90 minutos y la calificación resultará de otorgar 1 punto a cada respuesta correcta, descontar 0,33 puntos por cada respuesta incorrecta y no puntuar las no contestadas. Después, con el resultado total, se establece una relación de proporcionalidad en una escala de 10.

Sistema de evaluación convocatoria extraordinaria

Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá en la realización de una **prueba de evaluación de competencias** que supondrá el **50 %** de la calificación final y un **examen final presencial u *online* (EX)**, según la modalidad elegida por el estudiante, cuya calificación será el **50 %** de la calificación final.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes, el estudiante debe haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final) o no se hayan presentado deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (evaluación continua o prueba de evaluación de competencias y examen final), se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes de que se compone la convocatoria ordinaria (EC o PEC y examen), solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la evaluación continua o prueba de evaluación de competencias ordinaria (en función del sistema de evaluación elegido), debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria si, aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

<p>Bibliografía básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). <i>El juego como recurso didáctico en Educación Física</i>. Wanceulen. <p>Libro que versa sobre las distintas teorías y enfoques que explican el origen, naturaleza y características del juego. Debido a esto, el libro se centra a lo largo de sus cinco capítulos en la delimitación del concepto de juego y la exposición de teorías clásicas y teorías modernas que explican el juego en la infancia. Además, incluye un repertorio de fichas de juegos para Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria, dado el elemento esencial que forma el juego en el planteamiento metodológico y como recurso didáctico en el área de Educación Física.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Omeñanca, R., Omeñaca, J.V. y Omeñaca, J.A. (2019). <i>Juegos cooperativos y educación física</i>. Editorial Paidotribo. <p>Libro fundamental para la asignatura en el que se exponen los rasgos que diferentes investigaciones y teorías han atribuido al juego. En él se realiza un esfuerzo por delimitar el juego y sus características en base a distintos enfoques psicológicos, biológicos, sociológicos y filosóficos. Además, esto se hace tratando de vincular al juego con la práctica de actividad física, y más en concreto con el área de Educación Física. Además, el libro incluye un repertorio amplio de 236 fichas de juegos que pueden ser de utilidad para los futuros profesores.</p>
<p>Bibliografía complementaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Baena-Extremera, A. (2005). <i>Bases teóricas y didáctica de la EF escolar</i>. Ed. Gioconda. • Baena-Extremera, A. y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y recreación. <i>EmasF. Revista Digital de Educación Física</i>, 7(38), 73-86. • Benítez, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. <i>Revista Digital Innovación y experiencias</i>, 16, 1-11. • Devís, J. y Peiró, C. (1997). <i>Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados</i>. Inde. • Ferland, F. (2012). <i>¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años</i>. Narcea. • García, A. (2005) <i>Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria</i> [Tesis doctoral inédita]. Universidad de Valladolid. • Miraflores, E. y Ibañez, N. (2015). <i>Juegos populares y tradicionales para educación infantil</i>. CSS. • Ruiz, L. M., Gutiérrez, M., Graupera, J. L., Linaza, J. L., y Navarro, F. (2001). <i>Desarrollo, comportamiento motor y deporte</i>. Síntesis. • Sandoval, R. W. (2010). La Educación Física y el juego. <i>Investigación educativa</i>, 14(26), 105-112. https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/4185 • Thorpe, R.; Bunker, D.; Almond, L. (1986). <i>Rethinking Games Teaching; Department of Physical Education and Sport Science</i>. University of Technology of Loughborough.
<p>Otros recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendemos juntos 2030 (2019). <i>Versión Completa. El juego y su incomparable valor educativo</i>. Imma Marín [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=WYf9r52Jhwg <p>Vídeo en el que se comenta el potencial educativo del juego y todas las posibilidades y beneficios para contribuir con el al desarrollo holístico de la persona.</p> <ul style="list-style-type: none"> • EducaMadrid (s.f.). Banco de recursos de juegos tradicionales y populares. https://www.educa2.madrid.org/web/recursos.educacion.fisica/juegos-tradicionales

Banco de recursos de juegos tradicionales y populares que pueden ser de utilidad para las clases de Educación Física.

- Bantulà, J. y Mora, J. (2002). *Juegos Multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Editorial Paidotribio.
<https://drive.google.com/file/d/1yHm0Rc-sr4QOAljf8A47nVFPVpEVMdO/view>

Banco de juegos multiculturales y de diferentes países.

- Torres, J.A. (2013). Breve catálogo de propuestas de clasificación del juego como actividad ludomotriz. *EFDeportes.com, Revista Digital*, 179. <https://www.efdeportes.com/efd179/propuestas-de-clasificacion-del-juego.htm>

Propuesta de distintas clasificaciones para las actividades lúdicas en base a lo expuesto por varios autores.

- Pérez-Pueyo, A., Hortigüela-Alcalá, D. y Fernández-Río, J. (2021). *Modelos Pedagógicos en Educación Física: qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León. <https://buleria.unileon.es/handle/10612/13251>

Libro que versa sobre distintos modelos pedagógicos que pueden ser aplicados para la enseñanza en Educación Física.

- Velázquez, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública. <https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>

Manuscrito sobre actividades físicas cooperativas y su aplicación en las clases de Educación Física en distintos niveles.

- San Frutos, L. (2020). *Los juegos tradicionales: Propuesta de intervención en Educación Primaria* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Valladolid.

Propuesta didáctica para trabajar con juegos tradicionales en Educación Primaria.

- Velázquez, C. (s.f.). Unidad didáctica: "JUEGOS DEL MUNDO". <https://educar.unileon.es/Antigua/Diversid/Webquest/unidadjuegos.pdf>

Unidad didáctica sobre juegos del mundo diseñada y planteada para el alumnado de Educación primaria.

- TGFU (s.f). Resources. <http://www.tgfu.info/resources.html>

Página web con recursos y ejemplos de juegos modificados para la enseñanza en la Educación Física.

- Lara, J. (s.f.). Unidades didácticas para 1º y 2º de Primaria. <https://www.educacionfisicaenprimaria.es/ud-1ordm-y-2ordm-primaria.html>

Página web con diversas propuestas de unidades didácticas para trabajar diversos contenidos como los juegos tradicionales, la lateralidad,...etc.