

Plan 404 GRADO EN EDUCACION PRIMARIA (VALLADOLID)

Asignatura 40501 JUEGOS Y DEPORTE

Grupo 1

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Asignatura
 JUEGOS Y DEPORTE
 Materia
 ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA
 Módulo
 OPTATIVIDAD
 Titulación
 GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
 Plan
 404
 Código
 40501
 Periodo de impartición
 2º Semestre
 Tipo/Carácter
 Optativa
 Nivel/Ciclo
 GRADO
 Curso
 3º
 Créditos ECTS
 6 ECTS (150 HORAS)
 Lengua en que se imparte
 CASTELLANO
 Profesor responsable
 Alfonso García Monge y Santiago Gutiérrez Cardeñosa
 Datos de contacto
 agmonge@mpc.uva.es sgcarde@mpc.uva.es
 Horario de tutorías
 Ver página UVA
 Departamento
 Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal
 Área de conocimiento
 Didáctica de la Expresión Corporal

Créditos ECTS

6 CRÉDITOS ECTS

Competencias que contribuye a desarrollar

2.1
 Generales

Si bien se prestará atención a todas y cada una de las competencias generales del título se trabajarán, de una manera significativa, las siguientes:

1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación–

que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación–.

3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.

6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

2.2

Específicas

La asignatura “Juegos y Deporte” pretende contribuir al desarrollo de las siguientes competencias específicas:

1. Conocer y comprender de manera fundamentada el potencial educativo de la Educación Física y el papel que desempeña en la sociedad actual, de modo que se desarrolle la capacidad de intervenir de forma autónoma y consciente en el contexto escolar y extraescolar al servicio de una ciudadanía constructiva y comprometida. El desarrollo de esta competencia conlleva:

A. Conocer y valorar el propio cuerpo y sus posibilidades motrices

C. Conocer el significado de la imagen del cuerpo, de las actividades físicas y su evolución histórico-cultural.

F. Conocer y dominar los fundamentos y las técnicas de la iniciación deportiva.

H. Conocer y analizar el papel del deporte y de la actividad física en la sociedad contemporánea y su influencia en distintos ámbitos sociales y culturales.

J. Conocer los aspectos que relacionan la actividad física con el ocio y la recreación para establecer las bases de utilización del tiempo libre: teatro, danza, deportes, salidas, etc.

1. Saber transformar el conocimiento y la comprensión de la Educación Física en procesos de enseñanza y aprendizaje adecuados a las diversas e impredecibles realidades escolares en las que los maestros han de desarrollar su función docente. El desarrollo de esta competencia conlleva:

A. Dominar la teoría y la didáctica específica de la E.F., los fundamentos y las técnicas de programación del área y diseño de las sesiones, así como las estrategias de intervención y de evaluación de los resultados.

B. Saber diseñar procesos de enseñanza aprendizaje adaptadas al desarrollo psicomotor de los niños.

C. Saber utilizar el juego motor como recurso didáctico y como contenido de enseñanza.

D. Dominar las estrategias y recursos para promover hábitos saludables, estableciendo relaciones transversales con otras áreas del currículo.

I. Orientar las actividades física que se desarrolla en el centro, en horario escolar y extraescolar, promoviendo la escuela como un entorno activo y saludable.

Objetivos/Resultados de aprendizaje

1. Ser conscientes de la importancia de conocer y comprender la influencia que su historia personal tiene para el desarrollo de su profesión.

2. Conocer la complejidad y variedad de juegos y deportes atendiendo a sus diferentes dimensiones culturales, personales y estructurales.

3. Conocer y vivenciar diferentes modelos de utilización de los juegos y los deportes por la Educación Física, llegando a analizar los valores que transmiten y fomentando el desarrollo de actitudes personales favorables a la no discriminación en las diferentes actividades en función del sexo o la habilidad, así como a la promoción de la cooperación y la integración desde situaciones donde se produzca una participación real en los juegos y el deporte.

4. Llegar a utilizar los juegos y deportes dentro de la programación de sesiones de Educación Física atendiendo a una intencionalidad educativa.

5. Conocer los fundamentos de la iniciación al deporte en edad escolar, de acuerdo a planteamientos que desarrollen todo su potencial educativo, y amplíen los recursos de los docentes para promover una escuela que integre y relacione la actividad físico-deportiva extraescolar con los Proyectos Educativos de Centro.

6. Diseñar, desarrollar, evaluar y analizar procesos de enseñanza-aprendizaje donde se utilicen los juegos y deportes.

7. Conocer y comprender cómo utilizar los juegos y el deporte como instrumento educativo a partir de la vivencia que tiene lugar en las prácticas y su conexión con sus conocimientos y creencias previas.

8. Identificar y saber organizar los aspectos que relacionan el juego y el deporte con una ocupación activa y

Contenidos

Hemos organizado la materia de la asignatura en cuatro bloques temáticos con la intención de hacerla más comprensible y abarcable por el alumnado.

Con el bloque I, que hemos denominado “Concepto y dimensiones de los juegos y deportes. La importancia de las ideas previas”, pretendemos que el alumnado eche una primera mirada crítica y reflexiva hacia ambos términos a partir de la rememoración y análisis de sus propias experiencias como jugadores y deportistas, utilizando la literatura científica como conocimiento básico desde el que repensar su propia historia. Trataremos que comprendan la importancia de considerar la triple dimensión (estructural, personal y cultural) en la utilización y enseñanza de los juegos y deportes en la Educación Física Escolar.

Con el bloque II, que hemos titulado “El deporte y la educación”, analizamos las relaciones históricas entre deporte y educación y tratamos de definir los criterios para aplicar el deporte en el ámbito educativo, comprendiendo mejor la relación que se establece en el currículum actual.

Con el bloque III, que hemos denominado “El juego y su aplicación en Educación Física”, trataremos de llevar a cabo un estudio muy amplio del juego como recurso fundamental para la Educación Física, buscando conocer las claves para hacer una utilización formativa del mismo y promoviendo su utilización como herramienta para el ocio y el tiempo libre.

Con el bloque IV, que hemos reconocido bajo el nombre de “Planificación, desarrollo y análisis de procesos de enseñanza-aprendizaje con juegos y deportes”, vamos a dar un paso más y, con el conocimiento adquirido en los bloques precedentes, trataremos de iniciar al alumnado en lo que va a ser una de las tareas más importantes de su profesión: el diseño, desarrollo y análisis de pequeños y básicos procesos de enseñanza-aprendizaje de juegos y deportes. Tomaremos como base el currículum, manuales del área, prácticas emblemáticas contextualizadas y cuantos materiales sean posibles y necesarios para dar fluidez al proceso.

BLOQUE TEMÁTICO

CARGA ECTS

PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO

Bloque I: Concepto y dimensiones de los juegos y deportes. La importancia de las ideas previas

0.8

2 semanas

Bloque II: El deporte y la educación

1.6

4 semanas

Bloque III: El juego y su aplicación a la Educación Física

1.6

4 semanas

Bloque IV: Planificación, desarrollo y análisis de procesos de enseñanza-aprendizaje con juegos y deportes

2

5 semanas

Principios Metodológicos/Métodos Docentes

Exposiciones teóricas +análisis de documentos: con el objetivo de dar contenido a las clases teóricas y expositivas. Así, se proporcionarán informaciones, lecturas y textos que favorecerán el desarrollo de los contenidos teóricos de la asignatura.

Teoría (Clases teóricas):

Exposiciones del profesor sobre el concepto de juego y de deporte.

Exposiciones del profesor sobre los elementos que conforman las dimensiones culturales, personales y estructurales de los juegos y deportes.

Presentación de las fuentes a consultar y de los textos de lectura recomendados.

Análisis y debate de las lecturas propuestas.

Prácticas (Clases prácticas):

Narración de "Escenas significativas o viñetas" personales en torno a sus experiencias de juegos y deportes. Rememoración y análisis de lecciones del recuerdo desde el que recordar las vivencias como agente de socialización.

Elaboración y análisis de lecciones desde el conocimiento actual como modo de evaluación de los conocimientos e ideas previas en torno a los juegos y deportes.

Prácticas, y su correspondiente análisis, de juegos y deportes dirigidas por el profesor con intención de reflejar los aspectos vistos en la teoría.

Seminarios:

Debates sobre las cuestiones tratadas anteriormente en las clases teóricas y prácticas.

Correcciones y ayudas en la elaboración de los documentos solicitados.

Visionado de vídeos de prácticas de juegos y deportes en diferentes contextos.

Actividades no presenciales:

Lecturas de los textos recomendados.

Búsqueda y consulta bibliográfica complementaria a los temas de estudio.

Estudio autónomo: revisión de los aspectos teóricos presentados en clase (recogiendo las ideas principales, preguntas para el debate, experiencias de su vida escolar relacionadas con el tema, revisiones bibliográficas).

Redacción de las escenas significativas y elaboración de las lecciones del recuerdo y del conocimiento actual.

Crterios y sistemas de evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

PESO EN LA NOTA FINAL

OBSERVACIONES

Ensayos individuales

El peso en la calificación de los diferentes procedimientos de evaluación será concretado por el profesor al comienzo de curso.

Prueba escrita teórico-práctica

Planificación, desarrollo y análisis de un proceso de juegos y deportes

Valoración de la participación, realización de las tareas encomendadas e implicación, que el estudiante muestre en las prácticas y seminarios

Un ejemplo posible de los criterios sería el siguiente (siempre y cuando ese fuese el acuerdo al que se llegase):

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

% de la evaluación a la calificación

OBSERVACIONES

Ensayos individuales finales de cada bloque.

20%

Es obligatorio entregarlos para poder aprobar la asignatura. Si se entregan y no se superan puede aprobarse la materia con la media del resto de las partes.

Planificación, desarrollo y análisis de un proceso de juegos y deportes

30%

En este trabajo se cuantificará la participación/aportación individual y la grupal.

Es necesario superar esta parte para poder aprobar.

Prueba final escrita

40%

Es necesario tener superada esta prueba para poder aprobar.

Evaluación a través de la participación en clases prácticas y tutorías

10%

Se valorará la participación de cada alumno en cada una de las clases prácticas y tutorías. Es necesario aprobar esta parte para poder aprobar.

Por otro lado, los criterios y sistemas de evaluación para aquellos alumnos/as que no sigan con continuidad la asignatura en primera convocatoria o posteriores podrían ser los siguientes:

Se podría habilitar una evaluación especial. Que podría consistir en dos pruebas (la elaboración de una unidad didáctica individual sobre un contenido de juegos y deportes que proponga el profesor, y la realización de una prueba/examen teórico). Ambos deberían superarse para obtener la calificación final. En todo caso habrá de

acordarse con el profesor, y hacer ajustes en función a las circunstancias específicas de cada alumno.

Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

Recursos de aprendizaje: se precisarán al inicio de cada bloque temático (ver metodología).

Apoyo tutorial: se determinan al inicio de curso (ver página UVA)

La bibliografía básica y complementaria de la asignatura aparece en la guía docente.

Calendario y horario

(Según WEB de la Facultad de Educación)

Tabla de Dedicación del Estudiante a la Asignatura/Plan de Trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES

HORAS

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

HORAS

Clases teóricas

23

Trabajo autónomo contenidos teóricos

25

Clases prácticas

20

Trabajo autónomo contenidos prácticos

25

Seminarios

7

Realización de trabajos, informes y memoria

25

Otras actividades

Preparación orientada a la evaluación

15

Total presencial

50

Total no presencial

100

Al inicio de cada bloque temático se informará de forma detallada al alumnado del plan de trabajo.

Responsable de la docencia (recomendable que se incluya información de contacto y breve CV en el que aparezcan sus líneas de investigación y alguna publicación relevante)

Alfonso García Monge y Santiago Gutiérrez Cardeñosa.

E-mail: agmonge@mpc.uva.es sgcarde@mpc.uva.es

Idioma en que se imparte

Castellano
