

Plan 404 GRADO EN EDUCACION PRIMARIA (VALLADOLID)

Asignatura 40501 JUEGOS Y DEPORTE

Grupo 1

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Optativa

Créditos ECTS

6 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

5. 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.
6. 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 adaptados 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 la actividad 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 saludable del ocio de los escolares.

Contenidos

Bloque 1: Concepto y dimensiones de los juegos y deportes. La importancia de las ideas previas

Las ideas previas del alumnado: la influencia de las creencias y conocimientos previos. Redacción de historias personales sobre su experiencia en juegos y deportes.

Juego colectivo reglado.

Globalidad del campo semántico de la palabra juego/deporte y connotaciones a la hora de comprenderlo y utilizarlo (sociales, infantiles, cultura pedagógica, nuestros recuerdos).

Dimensión ambiental, personal y estructural

Bloque 2: El Deporte y la Educación

Análisis histórico de las relaciones entre los deportes, Educación y Educación Física.

El deporte en las sucesivas leyes educativas y currículos de Primaria: especial hincapié en la legislación vigente.

Tendencias actuales en nuestro país a la hora de abordar los deportes: la importancia de la metodología.

Clasificación de los deportes y su aplicación a nivel educativo. Ejemplos de aplicaciones prácticas de diferentes deportes.

Criterios de aplicación del deporte a la escuela. Fundamentos de técnica y táctica deportiva para la edad escolar.

Modelos de sesión utilizando deportes. Atención a las dimensiones cultural, personal y estructural en los diferentes modelos.

Educación en valores a través del deporte.

Bloque 3: El juego y su aplicación en Educación Física

El juego: Definición, sus orígenes y evolución experimentada a lo largo de la historia.

- Características del juego infantil y sus funciones.

Clasificaciones y teorías sobre el juego.

El juego en el currículo de Educación Física.

- Juego motor en el currículo.
- Juego motor como recurso didáctico.
- Juego motor como contenido.

Recursos instrumentales sobre juegos motores: Tipos de juegos.

- Los juegos cooperativos y la educación para la paz
- Los juegos alternativos y recreativos
- Los juegos tradicionales
- Los juegos del mundo.

Creación de ambientes de juego.

La búsqueda de compromiso físico a través del juego

Educación en valores a través del juego

Bloque 4: Planificación, desarrollo y análisis de procesos de enseñanza-aprendizaje con juegos y deportes

Aplicaciones didácticas de juegos y deportes en Educación Física Escolar.

Modelos de lección. Estructura de funcionamiento.

Problemas de la práctica.

Las informaciones -Organización de trabajo autónomo

Los recursos para la autoevaluación del alumnado

El análisis y la evaluación de la práctica

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.

Prácticas de juegos y deportes que nos permitan identificar los contenidos a desarrollar y que muestren un modelo de acción para la práctica.

Planificar, desarrollar y analizar prácticas de juegos y deportes por grupos y por temas.

Análisis de prácticas de juegos con escolares de diferentes contenidos.

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.

Criterios 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:

habilitar una evaluación especial que podría consistir en dos pruebas (la elaboración de una unidad didáctica individual sobre un contenido que proponga el profesor, y la realización de una prueba/examen teórico). Ambas 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

Ver Guía Docente

Calendario y horario

La docencia se desarrolla durante el segundo semestre. Consultar horario definitivo en la 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

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)

Santiago Gutiérrez Cardeñosa.

sgcarde@mpc.uva.es

Líneas de investigación:

-Actividad física y salud en edad escolar.

-Deporte educativo en edad escolar.

Idioma en que se imparte

Castellano