

Plan 552 PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTO DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (PA)
Asignatura 40588 JUEGOS Y DEPORTE

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Optativa

Créditos ECTS

6

Competencias que contribuye a desarrollar

2.
Competencias

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:
Conocer y valorar el propio cuerpo y sus posibilidades motrices
Conocer el significado de la imagen del cuerpo, de las actividades físicas y su evolución histórico-cultural.
Conocer y dominar los fundamentos y las técnicas de la iniciación deportiva.
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.
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:
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.
Saber diseñar procesos de enseñanza aprendizaje adaptadas al desarrollo psicomotor de los niños.
Saber utilizar el juego motor como recurso didáctico y como contenido de enseñanza.
Dominar las estrategias y recursos para promover hábitos saludables, estableciendo relaciones transversales con otras áreas del currículo.
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

3. Objetivos

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

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 denominando "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.

Principios Metodológicos/Métodos Docentes

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.

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.

El desarrollo de la asignatura se llevará a cabo combinando en las clases teoría y práctica, de modo que el alumnado pueda tener vivencias que relacionen ambas. Es esencial que el alumnado participe en las diferentes actividades, eso le va a permitir tener un mejor conocimiento de las mismas para luego poder llevarlas de forma autónoma a la práctica docente.

En todas las sesiones siempre habrá momentos en los que el propio alumnado deba organizar y coordinar las actividades que se desarrollan en las mismas, intentando de esta forma contribuir a la formación autónoma y responsable del alumnado.

Al igual que en el resto de bloques de contenido se alternarán diversos métodos docentes: como la lección magistral participativa, las prácticas corporales, la discusión sobre textos recomendados, el diseño de materiales didácticos, la resolución de problemas prácticos, y la evaluación del proceso de aprendizaje en seminarios con grupos reducidos de estudiantes.

El desarrollo de la asignatura se llevará a cabo combinando en las clases teoría y práctica, de modo que en ésta el alumnado pueda vivenciar aspectos relacionados con la práctica de juegos. Es esencial que el alumnado participe en las diferentes actividades, eso le va a permitir tener un mejor conocimiento de las mismas para luego poder llevarlas a la práctica.

En todas las sesiones siempre habrá momentos en los que el propio alumnado deba organizar y coordinar las actividades que se desarrollan en la misma, intentando de esta forma contribuir a la formación autónoma y responsable del alumnado.

Crterios y sistemas de evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

PESO EN LA NOTA FINAL

OBSERVACIONES

Ensayos individuales

10%

Para hacer la media final es necesario haber superado cada una de las partes.

Prueba escrita teórico-práctica

40%

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

25%

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

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Convocatoria ordinaria:
 - Razonamiento y argumentación correcta en los ensayos.
 - Respuestas precisas en la prueba teórico-práctica
 - Planes ajustados al contexto elegido
 - Desarrollo en grupo de la propuesta planificada con explicaciones exhaustivas
 - Análisis de la propuesta y su desarrollo
 - Participación activa y crítica en las prácticas.

- Convocatoria extraordinaria:
 - Razonamiento y argumentación correcta en los ensayos.
 - Respuestas precisas en la prueba teórico-práctica
 - Planes ajustados al contexto elegido
 - Desarrollo en grupo de la propuesta planificada con explicaciones exhaustivas
 - Análisis de la propuesta y su desarrollo

Idioma en que se imparte

Catellano
