

Plan 553 PROGRAMA DE ESTUDIOS CONJUNTO DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (SG)
Asignatura 40649 JUEGOS Y DEPORTES

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

ASIGNATURA OPTATIVA DE LA MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

Créditos ECTS

6 CRÉDITOS ECTS

Competencias que contribuye a desarrollar

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

1ª 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.

2ª 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–.

3ª 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.

6ª 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.

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.

Consultar la guía docente y el horario de las tutorías.

Objetivos/Resultados de aprendizaje

6 CRÉDITOS ECTS

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

1ª 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.

2ª 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–.

3ª 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.

6ª 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.

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.

- Concienciar al alumnado sobre la importancia de conocer y comprender la influencia que su historia personal

tiene para el desarrollo de su profesión. Conocer la complejidad y variedad de juegos y deportes atendiendo a sus diferentes dimensiones culturales, personales y estructurales.

- 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.

- Llegar a utilizar los juegos y deportes dentro de la programación de sesiones de educación física atendiendo a una intencionalidad educativa.

- Concienciar al alumnado sobre la importancia de conocer y comprender la influencia que su historia personal tiene para el desarrollo de su profesión.

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

- Conocer y comprender como 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.

- 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

ASIGNATURA OPTATIVA DE LA MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

BLOQUES TEMÁTICOS

La asignatura de Juegos y Deportes, se complementa y es complemento a la vez de otras asignaturas que van a permitir al futuro Maestro de Primaria adquirir las bases que le permitan desarrollar el área de Educación Física en el contexto escolar. Más concretamente, pretendemos que adquiera las competencias específicas que le capaciten para abordar con seguridad el bloque de contenidos número cinco del currículum oficial de educación física escolar. En este sentido, 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 (como contenido y como método). A su vez, desde este bloque se deben sentar las bases para tomar decisiones de cómo abordar este contenido en la actualidad.

Con el bloque III, que hemos denominado “El juego y su aplicación a la 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.

CRONOGRAMA (POR BLOQUES TEMÁTICOS)

BLOQUE TEMÁTICO

CARGA ECTS

PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO

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

1

2,5 semanas (comienzo de curso)

Bloque II: El deporte y la educación

1,5

7,5 semanas (bloques II y III) Octubre-Noviembre

Bloque III: El juego y su aplicación a la educación física

1,5

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

2

5 semanas (Sesiones de seminario a lo largo de todo el curso)

Principios Metodológicos/Métodos Docentes

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.

Criterios y sistemas de evaluación

El proceso de evaluación será continuo y con un objetivo básicamente formativo. En este sentido, las tutorías cumplen un papel fundamental, con todo el trabajo que se desarrolla en las mismas.

También el cuaderno de campo[1] constituye un importante instrumento de evaluación y reflexión.

Con relación al tema que normalmente más suele preocupar al alumnado, es decir, la calificación, existen una serie de procedimientos que serán acordados y valorados conjuntamente por toda la clase (profesor y alumnado), que quedan reflejados en la tabla resumen posterior.

IMPORTANTE

Para aquellos alumnos que no puedan asistir con regularidad a las clases se definirán trabajos complementarios para compensar aquellos criterios que no pudiesen superar apropiadamente. Será imprescindible para ello contactar con el profesor lo antes posible para fijar el contenido de estos trabajos y los plazos de presentación.

CALIFICACIÓN EN 2ª Y POSTERIORES CONVOCATORIAS

Para la calificación en estas convocatorias se articulará un procedimiento doble:

1. Examen teórico-práctico.
2. Trabajos complementarios de la asignatura.

Se establecen dos posibles opciones:

1- Alumnos que presentan trabajos complementarios.

La valoración será del 50% para cada uno de los aspectos señalados, siempre y cuando los trabajos sean presentados en el plazo apropiado, que siempre deberá ser como mínimo 2 días antes de la fecha oficial del examen, ya que la valoración de los trabajos incluirá la contestación en el día del examen a preguntas sobre dichos trabajos. Será necesario tener una calificación mínima de 4 en cualquiera de los dos procedimientos para poder superar la asignatura. Es decir, por ejemplo, un alumno que obtiene un 4 en el examen, si tiene un 6 en los trabajos, tendría el aprobado (o a la inversa).

2- Alumnos que únicamente realizan el examen.

Los alumnos que no presenten trabajos complementarios serán únicamente valorados a través del examen, siendo

imprescindible aprobar el mismo (5 puntos) para superar la asignatura. Serán considerados dentro de este grupo aquellos alumnos/as que presenten los trabajos fuera del plazo anteriormente indicado.

TABLA-RESUMEN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

PESO EN LA NOTA FINAL

OBSERVACIONES

Evaluación teórica sobre el diseño de proceso de enseñanza-aprendizaje en torno a juegos y deportes y el conocimiento de la materia.

El peso en la calificación de los diferentes procedimientos de evaluación será concretado por el profesor al comienzo de curso. La decisión se tomará de modo consensuado en una de las sesiones finales de la asignatura.

Informe de autoevaluación sobre la asignatura. Realizado individualmente por cada uno de los estudiantes del grupo clase.

Evaluación práctica sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje seguido en la asignatura: cuaderno de campo, recensiones, etc.

Trabajo de grupo en las prácticas

[1] En las primeras sesiones del curso se explicará en que consiste el cuaderno de campo y la forma de llevarlo a la práctica.

Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

CONSULTAR LA GUÍA DOCENTE Y EL HORARIO DE TUTORÍAS

Calendario y horario

LUNES Y MARTES DE 9 A 11 HORAS EN EL SEGUNDO CUATRIMESTRE

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

HORAS PRESENCIALES

Clases teóricas

Clases prácticas

Seminarios

Actividades de evaluación formativa

20

20

7

3

HORAS NO PRESENCIALES

Trabajo autónomo sobre contenidos teóricos

Trabajo autónomo sobre contenidos prácticos

Realización de trabajos, informes memorias

Preparación orientada a la evaluación

25

35

25

15

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)

Roberto Monjas Aguado

rmonjas@mpc.uva.es

LINEAS DE INVESTIGACIÓN

Iniciación deportiva y educación en valores

La Educación Física en el Medio Natural

Educación para la Paz y la igualdad

Educación para el Desarrollo

Idioma en que se imparte

CASTELLANO
