

JUEGOS Y DEPORTE
 GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y DOBLE
 GRADO EDUCACIÓN PRIMARIA Y EDUCACIÓN
 INFANTIL. CURSO 3º FACULTAD DE
 EDUCACIÓN DE PALENCIA. UNIVERSIDAD DE
 VALLADOLID.
 CURSO ACADÉMICO 2019-2020

Asignatura	JUEGOS Y DEPORTE		
Materia	ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN FÍSICA		
Módulo	OPTATIVIDAD		
Titulación	GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
Plan	405	Código	40588
Periodo de impartición	Segundo Semestre	Tipo/Carácter	Optativa
Nivel/Ciclo	GRADO	Curso	3º
Créditos ECTS	6 ECTS (150 HORAS)		
Lengua en que se imparte	CASTELLANO		
Profesor responsable	Nicolás Bores Calle		
Datos de contacto	nbores@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		

3. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teóricas	8	Trabajo autónomo contenidos teóricos	35
Clases prácticas	12	Trabajo autónomo contenidos prácticos	40
Seminarios		Realización de trabajos, informes y memoria	40
Otras actividades		Preparación orientada a la evaluación	25
Total presencial	20	Total no presencial	140

Hemos considerado presencial, las clases dadas hasta la suspensión de las prácticas (cinco semanas). Más tres semanas ya impartidas antes de esta Adenda en las que se realizaron evaluaciones pendientes de temas dados y se impartieron aspectos teóricos de nuevos temas. Planificamos cambios para las 6 semanas restantes y la evaluación/calificación final.

4. Bloques temáticos

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 (Ya impartido y evaluado)**, 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. **Se elimina la experiencia práctica de los diferentes modelos de iniciación deportiva y se mantiene el conocimiento teórico que hay de las diferentes modelos en la actualidad. Se iniciarán ensayos de planificación de iniciación deportiva desde distintos modelos. Lo habíamos atrasado para verlos después del bloque III.**

Con el **bloque III**, que hemos denominado *“El juego y su aplicación en Educación Física”*. **La parte más práctica de este tema estaba impartida y evaluada. También algunos de sus aspectos teóricos. El resto se ha ofrecido en apuntes teóricos en el “Campus Virtual” que deben servir de base para resolver problemas teórico-prácticos que se llevarán a cabo por grupos y entregas de ensayos vía email.**

Con el **bloque IV**, que hemos reconocido bajo el nombre de *“Planificación, desarrollo y análisis de procesos de enseñanza-aprendizaje con juegos y deportes”*. 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. **Dadas las circunstancias nos centraremos especialmente en la planificación de procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación a partir de una análisis exhaustivo del currículum y de estudiar planificaciones publicadas y evaluadas.**

Bloque 1: **Impartido y evaluado**

Bloque 2: El Deporte y la Educación

a. Contextualización y justificación

Del mismo modo que ontogenéticamente cada uno de nuestros alumnos se ha ido haciendo una idea de lo que supone el deporte para sus vidas y la de los demás (analizada en el bloque I), "filogenéticamente" la humanidad ha ido configurando una serie de relaciones entre los deportes y la educación física que es necesario conocer a fin de comprender las razones por las que en la actualidad conviven formas tan dispares de abordar estos contenidos en la escuela y en concreto en la Educación Física como materia escolar.

Este conocimiento y comprensión genealógica, acompañados de una fundamentación teórico-práctica sobre cómo abordar las prácticas deportivas en edad escolar, deben capacitar al futuro maestro para una toma de decisiones más coherente con los Proyectos Educativos de Centro, permitiéndole huir de actuaciones acriticas, costumbristas y continuistas.

b. Objetivos de aprendizaje

- Analizar las relaciones que se han establecido entre los deportes y la educación a lo largo de la historia occidental, los valores que se les han atribuido y las paradojas que se han dado.
- Conocer la situación actual en nuestro país de estas actividades en la Educación Física obligatoria tanto a nivel legislativo como práctico.
- Conocer los fundamentos de la iniciación al deporte en edad escolar, de acuerdo a planteamientos que desarrollen todo su potencial educativo.
- Analizar los valores que transmiten los diferentes modelos que se han ido consolidando en el desarrollo práctico de estas actividades.

c. Contenidos (se eliminan aspectos de vivencias prácticas del contenido)

- 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.

d. Métodos docentes

El desarrollo de la asignatura se llevará a cabo con lecturas de textos específicos y su análisis. Es esencial que el alumnado participe en activamente en las lecturas, análisis y diseño de materiales didácticos.

e. Plan de trabajo

El profesor sube artículos al campus virtual con preguntas para responder que ayuden a entender los puntos importantes. Como colofón propondrá una tarea de elaborar una propuesta de intervención con alguno de los modelos.

f. Evaluación

Desarrollar una puesta en práctica de un bloque temático de deportes adaptado al contexto educativo.

Dominar el vocabulario propio de la temática.

Demostrar un grado de comprensión y análisis en las lecturas propuestas.

h. Bibliografía (se ha seleccionado la bibliografía más útil para las circunstancias)

AMAT, M. y BATALLA, A. (2000): Deporte y educación en valores. En Aula de Innovación Educativa. Nº 91, pp. 10-13.

BARREAU, J.J. MORNE, J.J. (1991): Epistemología y antropología del deporte. Alianza, Madrid.

BLÁZQUEZ, D. (1995): La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona. INDE.

CARDENAS, D. y PINTOR, D. (2001): La iniciación al baloncesto en el medio escolar. En RUIZ, F.; GARCÍA, A.; CASIMIRO, A. (2001): La iniciación deportiva basada en los deportes colectivos. Nuevas tendencias metodológicas. Gymnos, Madrid pp. 105-143.

CASTEJÓN, F.J. (1995): Fundamentos de iniciación deportiva y actividades físicas organizadas. Ed. Dykinson, Madrid.

DEVÍS, J. (1996): Educación Física, deporte y curriculum. Investigación y desarrollo curricular. Madrid. Visor.

HERNÁNDEZ, ÁLVAREZ J.L. y VELÁZQUEZ, R. (1996): La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos. Madrid. MEC.

HERNÁNDEZ MORENO, J. (dir.) (2000): La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento Deportivo. INDE, Barcelona.

KIRK, D.; BROOKER, R.; y BRAIUKA, S. (2003): Enseñanza de los juegos para la comprensión: perspectiva situada en el aprendizaje de los estudiantes. Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte, nº 2-3, pp.154-164.

MARTÍNEZ, M y BUXARRAIS, MR. (2000): Los valores de la educación física y el deporte en edad escolar. En Aula de Innovación Educativa. Nº 91, pp. 6-9.

UEBERHORST, H. (1986): Teorías sobre el origen del deporte. Unidad de Investigación y Documentación del INEF de Madrid.

VELÁZQUEZ, R. (2000): ¿Existe el deporte educativo?. En CONTRERAS, O. R. (coord.): La formación inicial y permanente del profesor de educación Física. Actas del XVIII Congreso Nacional de Educación Física (Vol I). Servicio de publicaciones de la Universidad de Castilla- La Mancha, pp. 481-492.

i. Recursos necesarios

Haremos uso de una plataforma virtual para incluir documentación así como el seguimiento del trabajo propuesto por el profesorado; el correo electrónico para entregas de trabajos grupales; plataformas de docencia online para tutorías y clases de pequeños grupos.

Bloque 3: El juego y su aplicación en Educación Física

a. Contextualización y justificación

El bloque dedicado al juego motor busca transmitir la influencia que ha tenido el mismo en la cultura humana, siendo un elemento de expresión y desarrollo de nuestra especie, primero de forma instintiva y como preparación para la vida, hasta la actualidad donde tiene un carácter más catártico y de disfrute.

El juego es considerado parte necesaria e imprescindible en el desarrollo humano, siendo un elemento más a tener en cuenta en la educación, representando uno de los principales contenidos y procedimientos con los que cuenta este contexto.

b. Objetivos de aprendizaje (hemos renunciado a los objetivos más experimentales y prácticos)

- Mostrar al alumnado el juego como actividad infantil típica, sus bases científicas y sociológicas.
- Conocer y comparar la evolución del juego en relación a la edad, según las corrientes psicológicas y motrices más representativas.

- Valorar las posibilidades del juego como medio educativo.
- Conocer y manejar la aplicación de los juegos en el área de Educación Física.
- Experimentar, mediante la práctica de diferentes tipos de juegos, la utilidad de los mismos como recurso didáctico dentro de la Educación Física
- Reconocer el juego como actividad humana trascendente, la evolución que ha experimentado, así como la aplicación que se puede hacer del mismo en el área de Educación Física.

c. Contenidos (hemos reducido algunos contenidos menos apropiados para los cambios)

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

- Características del juego infantil y sus funciones. B-

Clasificaciones y teorías sobre el juego

C- El juego en el currículo de Educación Física.

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

D- 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.

E- Creación de ambientes de juego.

F- La búsqueda de compromiso físico a través del juego G-

d. Métodos docentes

El desarrollo de la asignatura se llevará a cabo con lecturas de textos específicos y su análisis. Es esencial que el alumnado participe activamente en las lecturas, análisis y diseño de materiales didácticos

e. Plan de trabajo

El profesor sube artículos al campus virtual con preguntas para responder que ayuden a entender los puntos importantes. Como colofón propondrá una tarea de elaborar una propuesta de intervención con alguno de los modelos.

f. Evaluación

Desarrollar una puesta en práctica de un bloque temático de deportes adaptado al contexto educativo.

Dominar el vocabulario propio de la temática.

Demostrar un grado de comprensión y análisis en las lecturas propuestas.

h. Bibliografía (hemos seleccionado las más útiles para las nuevas circunstancias)

- BANTULÁ, J. (2004). Juegos motrices cooperativos. Barcelona, Paidotribo. BANTULÁ, J., MORA, J.M. (2002). Juegos multiculturales. Barcelona, Paidotribo. BLANCO, T. (1997). Para jugar como jugábamos. Salamanca, serie abierta.
- CRATTY, B.J. (1985). Juegos escolares que desarrollan la conducta. Pax, Méjico.

FERNÁNDEZ, J., VELÁZQUEZ, C. (2005). Desafíos físicos cooperativos. Wanceulen. editorial deportiva.
OMEÑACA, R., PUGUELO, E., RUÍZ, J.V. (2001). Explorar, jugar, cooperar. Barcelona, Paidotribo.
OMEÑACA, R., RUÍZ, J.V. (2002). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona, Paidotribo.
ORLICK, T. (1986). Juegos y deportes cooperativos. Madrid, Popular.
ORLICK, T. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo, Barcelona.
PIAGET, J. (1959). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica, México.
RUSSELL, A. (1970). El juego de los niños. Fundamentos de una teoría psicológica. Herder, Barcelona.
TRIGO, E. (1989). Juegos motores y creatividad. Paidotribo, Barcelona.
VELÁZQUEZ, C. (1999). Juegos de otros pueblos, países y culturas. Valladolid, La peonza. WINNICOTT, D.W. (1971). Realidad y juego. Gedisa, México.

i. Recursos necesarios

Haremos uso de una plataforma virtual para incluir documentación así como el seguimiento del trabajo propuesto por el profesorado; algunos trabajos grupales se entregarán por correo electrónico; plataformas de docencia online para tutorías grupales, individuales y para algunas clases de pequeños grupos.

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

a. Contextualización y justificación

Como sabemos, las principales tareas que van a desarrollar los maestros en la práctica van a ser las de planificar, desarrollar y analizar procesos de enseñanza- aprendizaje. En este sentido, los bloques anteriores han ido preparando el terreno para una acción más racional y coherente, pero es clave que se les ayude a aterrizar en la práctica con acciones concretas.

De alguna manera los alumnos van a sentir que no todas las experiencias con juegos y deportes son del mismo modo portadoras de valores educativos, y buscan ejemplos de procesos que se acercan más a los ideales; necesitan guías y datos de cómo elaborar planes de acción potencialmente portadores de valores positivos; tienen buena disposición a escuchar consejos de cómo hacer intervenciones prácticas de calidad; y están abiertos a análisis críticos y compartidos de sus planes y acciones.

Acompañarles y hacerles partícipes de variados y diversos procesos de enseñanza y aprendizaje de juegos y deportes puede darles la seguridad para enfrentarse a muchos de los problemas que surjan en su práctica cotidiana como consecuencia de las nuevas situaciones que van a crear al proponer cambios en su aplicación.

b. Objetivos de aprendizaje (hemos renunciado parte de algunos objetivos)

- Llegar a diseñar, aplicar y analizar un proceso de enseñanza-aprendizaje con juegos y deportes.
- Conocer y utilizar diferentes temas de enseñanza-aprendizaje en torno a los juegos y deportes para la Educación Física en Educación Primaria.
- Adquirir unos indicadores para analizar la práctica.

c. Contenidos (hemos reducido algunos contenidos)

- 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.

d. Métodos docentes (Hemos adaptado la metodología)

En este bloque se pretende que sea el propio alumnado quien **organice y coordine** **planifique** las actividades **que se diseñan**, intentando de esta forma contribuir a la formación autónoma y responsable del alumnado

Lecturas de los textos, incluidos en la bibliografía, que les ayuden a hacerse con las ideas básicas en torno al tema y les permitan planificar, desarrollar y analizar procesos de enseñanza- aprendizaje de juegos y deportes.

Búsqueda y consultas bibliográficas para llevar a cabo las tareas del bloque. Elaboración de un dossier final en el que se recoja el proceso completo: el plan de acción, la narración del desarrollo de la práctica con sus compañeros y un análisis en el que se replante la misma.

e. Plan de trabajo (hemos renunciado a algunas tareas y la forma de realizarlas)

- Distribución de los grupos de trabajo.
- Exposición y elección **on line** de los diferentes temas sobre los que es posible llevar a cabo el proceso.
- Prácticas a modo de ejemplo del profesor.
- Visionado de prácticas de escolares de primaria.
- Elaboración de planes por grupos, desarrollo de los mismos y análisis.
- Elaboración de documento final.

f. Evaluación (se cambian algunas formas de evaluar y se adaptan a las circunstancias)

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

Evaluación práctica sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje seguido en la asignatura

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

Participación en las prácticas y en el análisis de las mismas.

Calidad de la aportación personal a los planes, **intervenciones** y análisis de los procesos de enseñanza-aprendizaje que lleven a cabo como grupo. Se evaluará en las distintas fases del proceso y se exigirá que se refleje expresamente en el trabajo escrito conjunto final cuál ha sido la aportación personal de cada uno.

h. Bibliografía (hemos seleccionado las más útiles y asequibles)

AGUADO, X. y FERNÁNDEZ, A. (1992): Unidades Didácticas para Primaria II: Los nuevos juegos de siempre. El mundo de los zancos, juegos malabares, juegos de calle. INDE, Barcelona.

BAYER, C. (1992): La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Hispano Europea, Barcelona.

CORTÉS, N.; ASTRAIN, C. y BARBERO, J.I. (1996): El deporte en la escuela. Narración en torno a una práctica de Investigación-Acción. En Actas del III Congreso Nacional de Facultades de Educación y XIV de Escuelas Universitarias de Magisterio. Universidad de Alcalá, Guadalajara, pp.31-38.

DEVIS, J. y PEIRÓ, C. (1992) (eds.): Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados. INDE, Barcelona.

FAMOSE, J.P. (1992): Aprendizaje motor y dificultad de la tarea. Paidotribo, Barcelona.

Grupo La Tarusa (2001a): Educación Física en Primaria a través del juego. Primer Ciclo. INDE, Barcelona.

Grupo La Tarusa (2001b): Educación Física en Primaria a través del juego. Segundo Ciclo. INDE, Barcelona.

Grupo La Tarusa (2001c): Educación Física en Primaria a través del juego. Tercer Ciclo. INDE, Barcelona.

GUILLEMARD, G.; MARCHAL, J.C.; PARENT, M.; PARLEBAS, P. y SCHMITT, A.(1988): Las

cuatro esquinas de los juegos. Agonos, Lérida.

JARDI, C. y RIUS, J. (1990): 1000 ejercicios y juegos con material alternativo. Paidotribo, Barcelona.

JARES, X.R. (1993): Técnicas e xogos cooperativos para toda las edades. Via Láctea, A Coruña.

. Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte, nº 2-3, pp.154-164.

LASIERRA, G. y LAVEGA, P.(1993): 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo. Paidotribo, Barcelona.

LAVEGA, P. y OLASO, S. (1999): 1000 Juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Paidotribo, Barcelona.

MENDEZ, A. y MENDEZ, C. (1996): Los juegos en el currículum de la Educación Física. Paidotribo, Barcelona.

PELEGRÍN, A. (1998): Repertorio de antiguos juegos infantiles. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Madrid.

PONCE DE LEÓN, A. y GARGALLO, E. (1999): Reciclo, construyo, juego y me divierto. CCS, Madrid.

RIERA, J. (1989): Fundamentos del Aprendizaje de la Técnica y la Táctica Deportivas. INDE, Barcelona.

RUIZ ALONSO, J.G. (1991): Juegos y deportes alternativos en la programación de - educación física escolar. Agonos, Lérida.

RUIZ, L.M. (1994): Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades. Visor, Madrid.

i. Recursos necesarios

Haremos uso de una plataforma virtual para incluir documentación así como el seguimiento del trabajo propuesto por el profesorado; algunos trabajos grupales se entregarán por correo electrónico; plataformas de docencia online para tutorías grupales, individuales y para algunas clases de pequeños grupos.

5. Sistema de calificaciones – Tabla resumen

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Ensayos individuales	30%	La segunda convocatoria consistirá en entregar de nuevo las tareas individuales o grupales que no se haya superado en la primera convocatoria.
Trabajos grupales	30%	
Planificación y análisis de un proceso de juegos y deportes	40	
TOTAL	100%	