

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		





1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

La asignatura JUEGOS Y DEPORTE, forma parte del título de GRADO de Maestro de Educación Primaria, su núcleo de competencias específicas aparece definido en la ORDEN ECI/ 3857/2007, de 27 de diciembre por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habilitan para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria. Es una asignatura optativa que forma parte de uno de los posibles módulos de optatividad establecidos en la referida Orden. En concreto, esta asignatura conforma junto a otras cuatro más la mención de Educación Física, que entre tercer y cuarto curso pueden escoger los futuros docentes para completar su formación: *"Expresión y comunicación corporal"*, *"Educación Física en el medio natural"*, *"Cuerpo, percepción y habilidad"*, y *"Educación Física y salud"*.

1.2 Relación con otras materias

Las asignaturas *"Educación Física Escolar"* y *"Potencial educativo de lo corporal"* son la base del trabajo que se realiza en "Juegos y deportes". Junto con las otras cuatro materias optativas de la mención de Educación, pretendemos hacer la formación especializada del grupo de alumnos que las elijan.

Dentro de la formación específica de la mención de Educación Física existen materias que tratan de conocer a la persona, tanto biológica como psicológicamente; materias que tratan el tema pedagógico-didáctico, y materias que intentan dotar al alumnado de contenidos con los que llevar adelante sus sesiones. La asignatura que nos ocupa se encuentra a caballo entre estas dos últimas. Por un lado, pretende ofrecer contenidos que permitan ampliar el bagaje formativo de los futuros docentes en cuanto a contenidos, pero también abordar los planteamientos pedagógico-didácticos propios de la materia desde una perspectiva crítica. Así, será importante desarrollar, de modo coherente, un modelo correcto de iniciación deportiva para la escuela y una base de aplicación de los juegos que no se limite simplemente a un desarrollo recreativo de los mismos.

Haber cursado esta asignatura proporcionará formación básica y relevante que redundará en un mejor aprovechamiento del *"Practicum"* (general y específico), con la posibilidad de planificar y desarrollar unas prácticas de más calidad y potencialmente más ricas. También lo vinculamos al *"Trabajo fin de Grado"*, pues permitirá diversificar las posibilidades de enfocarlo.

Además, y de un modo más general, pretendemos que en esta asignatura los alumnos encuentren una nueva oportunidad de contextualización, que les permita resignificar muchos de los aprendizajes desarrollados en las asignaturas de los módulos de Formación Básica y Didáctico-Disciplinar que cursaron en los semestres anteriores.

Finalmente, queremos resaltar algunas ideas que nos parecen especialmente significativas como punto de partida para la asignatura:

Enmarcaremos los contenidos dentro de un enfoque educativo más global, poniendo especial énfasis en las posibilidades que tienen los docentes de educar en valores a través de la utilización de juegos y deportes.

Asimismo, se tratará a lo largo del curso de desarrollar en el alumnado la capacidad de reflexión, de modo que tengan una mayor comprensión de la Educación, de la Educación Física, de sus contenidos (los juegos y deportes específicamente), de sus



prácticas como docentes y de cómo los aspectos socioculturales, políticos y económicos inciden en ellas.

Esta asignatura pretende contribuir al desarrollo de un compromiso ético del alumnado en su configuración como profesional de la educación, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables. En ese sentido, se debe relacionar con todas la de la titulación.

1.3 Prerrequisitos / Recomendaciones

Aunque la asignatura no tiene prerrequisitos de matrícula, es necesario haber alcanzado conocimientos básicos sobre: el sistema educativo y las funciones que éste atribuye al profesorado en la organización y planificación escolar; el currículo oficial y los principios psicopedagógicos en los que se basa; psicología del desarrollo y del aprendizaje. Y un conocimiento exhaustivo y crítico sobre la educación física escolar, su currículo y su didáctica específica.

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:
 - 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.
2. 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.

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.



- Identificar y saber organizar los aspectos que relacionan el juego y el deporte con una ocupación activa y saludable del ocio de los escolares.

4. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teóricas	30	Trabajo autónomo contenidos teóricos	25
Clases prácticas	30	Trabajo autónomo contenidos prácticos	20
Seminarios		Realización de trabajos, informes y memoria	20
Otras actividades		Preparación orientada a la evaluación	15
Total presencial	60	Total no presencial	100

5. 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**, 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.



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

a. Contextualización y justificación

Los alumnos que optan por la mención de Educación Física, según varios estudios que hemos realizado en los quince últimos años, se sienten con ciertas seguridades frente a su participación en juegos y deportes. En la mayoría de los casos esa facilidad para hacer y para participar le ha inclinado hacia la selección de estos estudios.

Este hecho suele acarrear creencias sobredimensionadas en torno a los aspectos positivos que supone la participación en este tipo de actividades por parte de todos los escolares. Hay cierta tendencia a una visión romántica sobre la utilización de los juegos y deportes en la Educación Física, a naturalizarlos como algo aporoblemático, sencillo de aplicar y del gusto de todo el mundo.

En este sentido, en este bloque buscamos que los alumnos tengan una mirada más crítica en torno al uso de los juegos y deportes, que los vean como algo más complejo y con ciertos entresijos que es necesario manejar si queremos convertirlos en práctica realmente educativa.

Esta toma de consciencia inicial debe facilitar que en el futuro los alumnos diseñen, controlen el desarrollo y analicen sus actuaciones con diversidad de criterios.

b. Objetivos de aprendizaje

- Comprender la complejidad de los juegos y deportes y analizar las interrelaciones entre sus dimensiones ambientales, personales y estructurales.
- Conocer y analizar algunas de las relaciones entre estas actividades y los contextos en los que se desarrollan.
- Conocer y analizar algunas de las conductas e interacciones que se dan entre los participantes en estas actividades.
- Conocer y analizar los elementos de las estructuras de estas actividades apreciando su posibilidad de transformación y su influencia sobre las acciones de los participantes.
- Acercarse a las teorías y autores más representativos en el estudio de los juegos y deportes.

c. Contenidos

- 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



d. 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.

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.

e. Plan de trabajo

La asignatura comenzará con una evaluación de los conocimientos previos del alumnado relativos a los aspectos nucleares de la asignatura. Después, se alternará la exposición teórica en clase de los contenidos del bloque con la lectura individual de textos y documentos bibliográficos y el trabajo grupal sobre dichos textos. También se comenzará el desarrollo de actividades tanto grupales como individuales.

Presentación del tema y de las lecturas.



Comentario y debate de las lecturas.

Prácticas de juegos y deportes.

Elaboración y análisis de sus experiencias personales en el juego y los deportes.

Visionado y análisis de vídeos de experiencias de otras personas.

Conclusiones del tema y elaboración de un ensayo en el que se demuestre el conocimiento adquirido y la postura que se toma frente al mismo.

f. Evaluación

Elaboración de informes teóricos que reflejen el desarrollo del espíritu crítico y uso de fuentes bibliográficas con relación a los temas tratados.

Evaluación teórica sobre el diseño del 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.

A través de los escritos presentados y de la participación en los debates, prácticas y análisis, se comprobará el nivel logrado en la consecución de los objetivos planteados para este bloque

g. Bibliografía básica

El profesor al iniciar cada bloque temático recomendará a los estudiantes los textos y referencias más relevantes relacionados con los contenidos a tratar.

h. Bibliografía complementaria

ANDRADE, V. (1997) "¿Por qué debemos estudiar Historia de la Educación Física y el Deporte durante la formación?". Revista digital lecturas de EF y deportes. www.efdeportes.com nº8

BLANCHARD, K y CHESCA, A. (1986): Antropología del deporte. Bellaterra, Barcelona.

ELKONIN, D.B. (1985): Psicología del juego. Visor, Madrid.

ELIAS, N. y DUNNIG, E. (1992): Deporte y ocio en el proceso de civilización. F.C.E., Madrid.

GARCÍA, A. (2001): Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. En Revista Ágora para la educación física y el deporte, nº 1, pp.55-70.

GUILLEMARD, G.; MARCHAL, J.C.; PARENT, M.; PARLEBAS, P. y SCHMITT, A.(1988): Las cuatro esquinas de los juegos. Agonos, Lérida.

LINAZA, J.L. y MALDONADO, A. (1987): Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Anthropos, Barcelona.

PARLEBAS, P. (1988): Elementos de sociología del deporte. Unisport, Málaga.

PARLEBAS, P. (2001): Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Paidotribo, Barcelona.

PELEGRÍN, A. (1996): Gesto, juego y cultura. Revista de Educación, nº311, pp.77-99.

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

PIAGET, J. (1971): El criterio moral en el niño. Fontanella, Barcelona.



RÚSSEL, Arnulf (1970): El juego de los niños. Herder, Barcelona.

VACA, M. (2002): Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria. Asociación Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad, Palencia.

VYGOTSKY, L.S. (1989): El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo, Barcelona.

i. Recursos necesarios

Espacio y materiales adecuados para la puesta en práctica de los contenidos teóricos tratado previamente. Dentro de las opciones, podría hacerse uso de una plataforma virtual para incluir documentación así como el seguimiento del trabajo propuesto por el profesorado.





**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 acríticas, 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

- 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 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.

e. Plan de trabajo

A partir del diseño metodológico antes presentado, al iniciar el bloque se concretará el plan de trabajo y se informará a los estudiantes del contenido de cada clase, el espacio en que se desarrolla y la organización por grupos.

f. Evaluación

Elaborar un documento propio o grupal donde se recojan las actividades desarrolladas, completado con las aportaciones personales consultadas en la bibliografía.

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.

Conocer y aplicar los recursos tratados en función del contexto y las necesidades del mismo.

g. Bibliografía básica

El profesor al iniciar cada bloque temático recomendará a los estudiantes los textos y referencias más relevantes relacionados con los contenidos a tratar.

h. Bibliografía complementaria

ADARRA (1984): En busca del juego perdido. Adarra, Bilbao.

AMAT, M. y BATALLA, A. (2000): Deporte y educación en valores. En Aula de Innovación Educativa. N° 91, pp. 10-13.

AÑÓ, V. (1997): Planificación y organización del entrenamiento juvenil. Madrid. Gymnos.

BANTULÁ, J. (1998): Juegos Motrices Cooperativos. Paidotribo, Barcelona

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

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



- BLÁZQUEZ, D. (1995): La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona. INDE.
- BLÁZQUEZ, D. (1995): Métodos de enseñanza de la práctica deportiva. En BLÁZQUEZ, D. (dir.): La iniciación deportiva y el deporte escolar. INDE, Barcelona, pp.251-286.
- 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.
- CASCÓN, P. (1990): La alternativa del juego II. Seminario de educación para la paz de la APDH/Colectivo de educación para la paz de Málaga, Madrid.
- CASTEJÓN, F.J. (1995): Fundamentos de iniciación deportiva y actividades físicas organizadas. Ed. Dykinson, Madrid.
- CONTRERAS, O.R.; TORRE, E. y VELÁZQUEZ, R. (2001): Iniciación deportiva. Síntesis, Madrid
- CRATTY, B.J. (1979): Juegos escolares que desarrollan la conducta. Pax-México, México.
- CHAVES, R. (1964): El juego en la educación Física. Doncel, Madrid.
- DEVIS, J. y PEIRÓ, C. (1992) (eds.): Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados. INDE, Barcelona.
- DEVÍS, J. (1996): Educación Física, deporte y curriculum. Investigación y desarrollo curricular. Madrid. Visor.
- DURÁN, J. (1998): Deporte y medios de comunicación. En MARTÍNEZ DEL CASTILLO, J. (coord.): Deporte y calidad de vida. Madrid. Esteban Sanz.
- DURÁN, J y otros (1998): El deporte mediático y la mercantilización del deporte. En GARCÍA FERRANDO, M y otros: Sociología del deporte. Ciencias Sociales Alianza Editorial. Madrid.
- ELSCHENBROICH, D. (1979): El juego de los niños: estudios sobre la génesis de la infancia. Zero, Madrid.
- GARCÍA FERRANDO, M. (1990): Aspectos sociales del deporte. Madrid. Alianza Deporte.
- GROSSER, M. y NEUMAIER, A. (1986): Técnicas de entrenamiento. Barcelona. Martínez Roca.
- 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.
- Grupo de Trabajo del CEP de Santander (1994): Juegos de Educación Física para la Educación Primaria. M.E.C., Santander.
- Grupo de Trabajo de Educación Física "La Sagra" (1999): 100 juegos para el aula de Educación Física. Educación Primaria. Escuela Española, Barcelona.
- GUTIÉRREZ, M. (1995) Valores sociales y deporte. Madrid. Gymnos.
- 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.



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

JARES, X.R. (1992): El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. C.C.S., Madrid.

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

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.

RUIZ PÉREZ, L. M. (1995): Competencia motriz. Madrid. Gymnos.

SOLAR, L. (1998): ¿Quién nos enseña a competir?. En Aula de Innovación Educativa. Nº 68, pp.11-13.

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.

WEIN, H. (1999): La clave del éxito en el hockey. Buenos Aires. Ediciones Preescolar.

WEIN, H. (2001): La compenetración en las acciones ofensivas. Curso de actualización de técnicos de fútbol. Federación de Fútbol de Castilla y León.

i. Recursos necesarios

Espacio y materiales adecuados para la puesta en práctica de los contenidos teóricos tratado previamente. Dentro de las opciones, podría hacerse uso de una plataforma virtual para incluir documentación así como el seguimiento del trabajo propuesto por el profesorado.



**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

- 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

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- Educación en valores a través del juego



d. 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.

e. Plan de trabajo

Como punto de partida se tomarán los conocimientos previos del alumnado sobre esta temática. Durante el desarrollo de la asignatura se alternarán momentos teóricos con la puesta en práctica de las temáticas tratadas. También se recurrirá a la lectura de documentación relacionada con los juegos, tanto de forma individual como grupal, para una posterior puesta en común con todo el grupo.

f. Evaluación

Elaborar un documento propio o grupal donde se recojan los juegos desarrollados, completado con las aportaciones personales consultadas en la bibliografía.

Desarrollar una puesta en práctica de un bloque temático de juegos.

Dominar el vocabulario propio de la temática.

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

Conocer y aplicar los recursos tratados en función del contexto y las necesidades del mismo.

g. Bibliografía básica

El profesor al iniciar cada bloque temático recomendará a los estudiantes los textos y referencias más relevantes relacionados con los contenidos a tratar.

h. Bibliografía complementaria

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.

CAILLOIS, R. (1958). Teoría de los juegos. Seix Barral, Barcelona.

CASTAÑER, M. CAMERINO, O. (1992). Unidades didácticas para primaria. INDE, Barcelona.

CAVEGA, P., OLASO, S. (2003). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales.

CONDE, J.L. (1999). Cuentos motores. Barcelona, Paidotribo.

CRATTY, B.J. (1985). Juegos escolares que desarrollan la conducta. Pax, Méjico.

CHATEAU, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Kapelusz, Buenos Aires.

DEVÍS, J. Y PEIRÓ, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en E.F: la salud y los juegos modificados. INDE, Barcelona.



- FERNÁNDEZ, J., VELÁZQUEZ, C. (2005). Desafíos físicos cooperativos. Wanceulen. editorial deportiva.
- FUSTÉ, X. (2004). Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Barcelona. Paidotribo.
- GORRIS, J.M^a. (1977). El juguete y el juego. Aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego. Avance, Valencia.
- GUILLEMARD, G. Y OTROS (1988). Las cuatro esquinas de los juegos. Agonos, Lérida.
- GUITAR, R. (1990). 101 juegos no competitivos. Graó, Barcelona.
- GUITART, R. (1999). Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos. Barcelona, Graó.
- HUIZINGA, J. (1950). Homo Ludens. Alianza Editorial, Madrid.
- JACQUIN, G. (1958). La educación por el juego. S.E. Atenas, Madrid.
- MOOR, P. (1972). El juego en la educación. Herder, Barcelona.
- 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.
- RODRIGUEZ RICO, J. (1993-94-91). Desarrollo curricular de la Educación Física para enseñanza primaria 1º, 2º y 3º Ciclo. Escuela Española S.A., Madrid.
- RUSSELL, A. (1970). El juego de los niños. Fundamentos de una teoría psicológica. Herder, Barcelona.
- SEMINARIO DE E.F. PARA LA PAZ (1994). La alternativa del juego I y II, juegos y dinámicas de Educación para la Paz. La catarata, Madrid.
- TRIGO, E. (1989). Juegos motores y creatividad. Paidotribo, Barcelona.
- VELÁZQUEZ, C. Y OTROS (1995). Ejercicios de E.F. para la Educación Primaria, fichero de juegos no competitivos. Escuela Española, Madrid.
- 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

Espacio y materiales adecuados para la puesta en práctica de los contenidos teóricos tratado previamente. Dentro de las opciones, podría hacerse uso de una plataforma virtual para incluir documentación así como el seguimiento del trabajo propuesto por el profesorado.



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

- 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

- 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

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



Teoría (Clases teóricas):

Exposición por parte del profesor de las ideas básicas a considerar en la planificación, desarrollo y análisis de procesos de E-A con juegos y deportes.
Presentación y comentario de las lecturas básicas y complementarias.

Prácticas (Clases prácticas):

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.
Análisis plurales sobre las prácticas desarrolladas
Correcciones y ayudas en la elaboración de procesos de enseñanza y aprendizaje.
Búsqueda guiada de información para elaborar dichos procesos.

Actividades no presenciales:

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 en biblioteca 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

A partir de los bloques anteriores se irán desarrollando en las sesiones de seminario diferentes tareas encaminadas a la consecución de los objetivos propuestos para este bloque:

- Distribución de los grupos de trabajo.
- Exposición y elección 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

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.

g. Bibliografía básica



El profesor al iniciar cada bloque temático recomendará a los estudiantes los textos y referencias más relevantes relacionados con los contenidos a tratar.

h. Bibliografía complementaria

ADARRA (1984): En busca del juego perdido. Adarra, Bilbao.

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.

BLANCO, T. (1993): Para jugar como jugábamos. Colección de juegos y entretenimientos de la tradición. Serie abierta, Diputación de Salamanca, Salamanca.

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.

CASCÓN, P. (1990): La alternativa del juego II. Seminario de educación para la paz de la APDH/Colectivo de educación para la paz de Málaga, Madrid.

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

CONTRERAS, O.R.; TORRE, E. y VELÁZQUEZ, R.(2001): Iniciación deportiva. Síntesis, Madrid

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.

CRATTY, B.J. (1979): Juegos escolares que desarrollan la conducta. Pax-México, México.

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.

GARAIGORDOBIL, M. (2003): Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad. Pirámide, Madrid.

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.

Grupo de Trabajo del CEP de Santander (1994): Juegos de Educación Física para la Educación Primaria. M.E.C., Santander.

Grupo de Trabajo de Educación Física "La Sagra" (1999): 100 juegos para el aula de Educación Física. Educación Primaria. Escuela Española, Barcelona.

GUILLEMARD, G.; MARCHAL, J.C.; PARENT, M.; PARLEBAS, P. y SCHMITT, A.(1988): Las cuatro esquinas de los juegos. Agonos, Lérida.



- 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.
- HOWE, M. (1999). La capacidad de aprender; la adquisición y desarrollo de habilidades. Alianza, Madrid.
- JARDI, C. y RIUS, J. (1990): 1000 ejercicios y juegos con material alternativo. Paidotribo, Barcelona.
- JARES, X.R. (1992): El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. C.C.S., Madrid.
- JARES, X.R. (1993): Técnicas e xogos cooperativos para toda las edades. Via Láctea, A Coruña.
- KAMII, C. y DEVRIES, R.(1988): Juegos colectivos en la primera enseñanza: implicaciones de la teoría de Piaget. Visor, Madrid.
- 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.
- LARRAZ, A. y MAESTRO, F. (1991): Juegos tradicionales aragoneses en la escuela. Mira Editores, Zaragoza.
- 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.
- MARQUÉS, J.L. (1997): Iniciación a juegos y deportes alternativos. Escuela Española, Madrid.
- MENDEZ, A. y MENDEZ, C. (1996): Los juegos en el currículum de la Educación Física. Paidotribo, Barcelona.
- MILLAR, S. (1972): Psicología del juego infantil. Fontanella, Barcelona.
- MORENO, C.; MATA, D. y GÓMEZ, J. (1993): Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales. Gymnos, Madrid.
- OMEÑACA, R.; PUYUELO,E. y RUIZ, J.V.(2001): Explorar, jugar, cooperar. Paidotribo, Barcelona.
- ORLICK, T. (1986): Juegos y deportes cooperativos. Editorial Popular, Madrid.
- ORLICK, T. (1990): Libres para cooperar, libres para crear. 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, Lerida.
- RUIZ, L.M. (1994): Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades. Visor, Madrid.
- RUIZ, L.M. (1995): Competencia motriz. Elementos para favorecer el aprendizaje motor en educación física escolar. Gymnos, Madrid.



RUIZ, L.M. (1997): Aprender en Educación Física: más allá de las habilidades y de las técnicas. En AA.VV. Nuevas perspectivas didácticas y educativas de la Educación Física. C.S.D., Madrid, nº14, pp.9-20.

SINGER, R.N.(1986): El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte. Hispano Europea, Barcelona.

THOMAS, R. (1999): La preparación psicológica. En FAMOSE, J.P.(dir.): Cognición y rendimiento motor. INDE, Barcelona, pp.277-291.

TRIGO, E. (1989): Juegos motores y creatividad. Paidotribo, Barcelona.

VIROSTA, A. (1994): Deportes alternativos en el ámbito de la Educación Física. Gymnos, Madrid.

i. Recursos necesarios

Espacio y materiales adecuados para la puesta en práctica de los contenidos tratados. Dentro de las opciones, podría hacerse uso de una plataforma virtual para incluir documentación así como el seguimiento del trabajo propuesto por el profesorado.



**6. Temporalización por bloques temáticos (curso 2011-2012)**

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

7. Sistema de calificaciones – Tabla resumen

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. La segunda convocatoria y las convocatorias especiales serán con un único examen de 10 puntos (100%)
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	25%	

8. Consideraciones finales

Esta guía está abierta para incluir otras actividades coyunturales posibles y no especificadas, y para ajustar o adaptar algún aspecto de la misma.