

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Educación Primaria		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Educación y Psicología		
Asignatura:	El Juego en la Educación Física. Animación y Dinámica de Grupos		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	7441
Periodo docente:	Quinto semestre		
Materia:	Enseñanza y Aprendizaje de Educación Física		
Módulo:	Didáctico y Disciplinar		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Vanesa Sainz López	vanesa.sainz@ufv.es
Ignacio Ros Bernal	n.ros.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura haremos un recorrido por el desarrollo motor del niño en sus etapas iniciales para después analizar de manera más específica las teorías e implicaciones del juego en su formación integral. Igualmente, trataremos de dotar al alumno de estrategias didácticas concretas para el uso en el aula, dinámicas de grupo, marcando su diferencia con los juegos.

Mediante la práctica exhaustiva se ayudará al alumno a ser consciente de la importancia del juego, debido a su alto impacto y a la transversalidad de conocimientos, para que logre convertirlo en su mejor herramienta para

enseñar.

OBJETIVO

El objetivo final de esta asignatura es construir herramientas y recursos didácticos y metodológicos que permitan al alumno desarrollar su profesión, atendiendo siempre al momento de maduración y desarrollo del niño, sin olvidar su formación integral. El proceso se completará a través de la reflexión, ejemplificación y práctica, demostrando poseer las habilidades necesarias y una actitud adecuada.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios conocimientos previos.

CONTENIDOS

BLOQUE 1: BASES TEÓRICAS DEL JUEGO

1. JUEGO Y DESARROLLO MOTOR

- 1.1 La importancia del juego en la Educación
- 1.2 Desarrollo Motor
- 1.3 Desarrollo Motor en la Etapa de Primaria

2. TEORÍA DEL JUEGO

- 2.1 Principales Teorías sobre el Juego

BLOQUE 2: JUEGOS APLICADOS

3. EL JUEGO EN LA E.F.

- 1.1 Tipos de jugador
- 1.2 Tipos de juegos según finalidad
- 1.3. Creación de juegos
- 1.4. Gamificación en Educación Física
- 1.5. Juegos de E.F. para aprendizaje basado en proyectos (ABP) y proyectos transversales.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Durante las clases presenciales teóricas se darán a conocer y contextualizarán los contenidos de la asignatura. Se utilizará el modelo de exposición activa y participativa.

Las clases prácticas consistirán en la recreación de las sesiones de juegos previamente elaboradas, donde el alumno ejercerá tanto el rol de profesor como el de alumno, asumiendo una máxima implicación, consistente en una alta participación y esfuerzo individual, exponiendo las sesiones elaboradas en grupo o de forma individual, de modo que se pueda reflexionar sobre la acción, corrigiendo las deficiencias detectadas. Los trabajos grupales e individuales dotarán al alumno de las herramientas necesarias para la elaboración de sesiones de juegos atendiendo al desarrollo psicomotor de las personas.

A través de la reflexión crítica sobre los contenidos de la asignatura y del debate con los compañeros y con el profesor, el alumno elaborará sesiones de juegos, atendiendo a contenidos, metodologías, etc. La participación deberá ser tolerante, abierta y dialogada.

IMPORTANTE: Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.



DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases Expositivas Seminarios teórico-prácticos, talleres, conferencias, mesas redondas Evaluación Clases Prácticas	Trabajo individual o en grupo Estudio Teórico y Práctico Actividades Formativas Complementarias Trabajo virtual en red

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio 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

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

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

Desarrollar un pensamiento analítico, sintético, reflexivo, crítico, teórico y práctico.

Desarrollar habilidades para la comunicación interpersonal e intercultural.

Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Competencias específicas

Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.

Conocer el currículo de la educación física.

Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Observar las propias carencias, mejorar al respecto y potenciar sus fortalezas.

Diseñar sesiones de Educación Física basadas en juegos; poder aplicarlas en grupos heterogéneos y adaptarlas si es preciso.

Ser capaces de transmitir un mensaje o tarea de manera adecuada, atendiendo a la posición del grupo y cuidando las técnicas para expresarse.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El Grado Educación Primaria de la Universidad Francisco de Vitoria en la modalidad de enseñanza PRESENCIAL, tal y como aparece recogido en la Memoria de Verificación del Título aprobada por la Comisión de Verificación de Planes de Estudios designada por el Pleno del Consejo de Universidades y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 11 de la Normativa de Evaluación de la UFV, tiene un sistema de evaluación continua basado, con carácter general, en la presencialidad: los alumnos tienen la obligación de asistir a clase, participar en las actividades formativas que se realicen y realizar las pruebas de evaluación previstas por el profesor, ya sea de forma presencial y/o virtual.

La evaluación continua consistirá en:

- Pruebas orales o escritas (55%): Demostración de la adquisición de conocimientos teóricos por medio de preguntas cortas y tipo test
- Actividades diarias, ejercicios y trabajos individuales o grupales (35%): Proyectos colaborativos, entrega de memoria y realización de talleres.
- Participación activa y actitud manifestada (10%): Participación en los medios virtuales, en clase y en las prácticas.

Para obtener la suficiencia en la evaluación continua, será preciso:

- Que los trabajos y pruebas se entreguen en fecha y por los cauces solicitados, no siendo responsabilidad del profesor que el sistema del Aula Virtual se colapse minutos antes de la entrega. No se aceptarán entregas en el correo del profesor. Todos aquellos trabajos presentados fuera de fecha o por otras vías contarán como no presentados.
- Que la participación del alumno se convierta en un elemento fundamental tanto a la hora de establecer los criterios expuestos en las rúbricas como en el propio proceso de calificación.
- Obtener un 5, como mínimo, en cada una de las pruebas de las que se compone esta evaluación y cada uno de los bloques.

El simple hecho de asistir a las clases no da derecho a tener evaluación continua: se requiere compromiso y una participación activa y proactiva.

Si la parte suspensa fuera el apartado de "participación activa y actitud manifestada", el alumno deberá desarrollar un trabajo que le será asignado por el profesor responsable de la asignatura.

La evaluación extraordinaria estará adaptada a las evaluaciones continuas y no continuas, respetándose las partes superadas.

Los alumnos pueden solicitar la dispensa académica en casos excepcionales debidamente documentados, con la aceptación de la dirección del grado, planteándose para dichos alumnos un sistema alternativo de evaluación.

Por otro lado, el profesor/a establecerá un sistema alternativo de evaluación para los alumnos que se matriculen por segunda vez o sucesivas en la asignatura y que cuenten con dispensa de asistencia, autorizada por el Director/a del Grado. El alumno que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria, dispondrá de una nueva oportunidad en la convocatoria extraordinaria. Para esta convocatoria deberá presentar los trabajos que en su caso no haya superado en la convocatoria ordinaria y realizar un examen teórico. El profesor/a informará a cada alumno acerca de los trabajos que debe presentar. Las fechas de las convocatorias ordinarias y extraordinarias

se pueden consultar en el calendario académico publicado en la web.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la Universidad. En caso de producirse alguna irregularidad durante la celebración del examen o prueba de evaluación, se procederá a la retirada de inmediata del examen, expulsión del alumno, calificación de suspenso y apertura de expediente.

IMPORTANTE:

Los exámenes se realizarán de forma presencial. En caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se realizará un sistema de evaluación alternativo.

Las actividades susceptibles de evaluación se han diseñado para poder ser adaptadas a un entorno de docencia virtual en función de los escenarios y medidas que dicten las autoridades en materia sanitaria. Por consiguiente, el sistema de evaluación aquí reflejado está asimismo confeccionado para admitir dichos supuestos, no cambiando sus apartados y porcentajes correspondientes.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

BROWN, S. (2010): ¡A jugar! La forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma. Urano

MÉNDEZ GIMÉNEZ, A y MÉNDEZ GIMÉNEZ, C. (2000) Los juegos en el currículum de la Educación Física. Editorial Paidotribo.

SÁNCHEZ BAÑUELOS, F y FERNÁNDEZ GARCÍA, E. (2005): Didáctica de la Educación Física. Pearson Prentice Hall.

Complementaria

GUILLÉN, J. (2017): Neuroeducación en el aula. De la teoría a la práctica. CreateSpace Independent Publishing Platform.

ROS, N. (2019). Imaginación. De la imaginación a la acción en la educación. Kolima Books.

SANZ REDÍN C. (2004) Aquí jugamos todos. Editorial deportiva Pila-Teleña.