

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS		
Identificador:	32561		
Titulación:	GRADUADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA. PLAN 2015 (BOE 17/08/2015)		
Módulo:	MENCIÓN EDUCACIÓN FÍSICA		
Tipo:	OPTATIVA		
Curso:	4	Periodo lectivo:	Primer Cuatrimestre
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	64	Trabajo Autónomo:	86
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:	PARDOS MAINER, ELENA (T) R O S O M O L I N E R , ALBERTO	Correo electrónico:	epardos@usj.es aroso@usj.es

PRESENTACIÓN:

En los últimos años, ha adquirido una relevancia especial la asignatura de Educación Física, a cuyo curriculum específico y tradicional se incorporan una serie de contenidos, enfoques y materiales que otorgan gran relevancia al juego junto con otros deportes alternativos como recursos con gran potencial pedagógico. A través de esta materia, se aborda el análisis del juego y los deportes alternativos y su incorporación a la actividad reglada del aula.

Esta asignatura tratará principalmente de comprender la evolución y la importancia del juego, para que el alumno adquiera las competencias necesarias y conozca las posibilidades del juego en diferentes momentos, espacios y escenarios (la educación, la recreación y el ocio o incluso la competición). En esta asignatura se pretende que el alumnado adquiera conocimientos teóricos y prácticos sobre el juego motor. Además de los aspectos didácticos del juego claves para el desarrollo integral, este tipo de actividades supone una mayor y mejor participación del alumnado que adquiere un papel más activo e investigador.

El desarrollo de la materia estará apoyado con materiales, recursos, actividades y debates en clase, que faciliten al alumnado la comprensión de los contenidos y la forma de intervenir en los diferentes contextos de aprendizaje.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis de la información obtenida de distintas fuentes.
	G03	Capacidad de organización, planificación y autoevaluación del trabajo realizado.
	G04	Capacidad para aplicar las tecnologías de la Información de forma crítica y constructiva, como herramienta para promover el aprendizaje.
	G05	Capacidad de trabajo en equipo y colaboración con otros profesionales del mismo u otro ámbito profesional.
	G06	Capacidad de comunicación interpersonal, oral y escrita en castellano a distintos públicos y con los medios más adecuados.
	G07	Capacidad de comunicación en lengua inglesa acreditada al nivel B2 como mínimo, en función del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas para adaptarse a las exigencias del entorno académico y profesional de la Titulación.
	G10	Capacidad para la generación de nuevas ideas mediante la iniciativa, la innovación y la creatividad para una adaptación eficaz a las necesidades educativas y del mercado de trabajo.
	G12	Capacidad de autocritica, cultivando el aprendizaje, la investigación científica, la práctica basada en la evidencia y el progreso científico y social.
Competencias Específicas de la titulación	E13	Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales.
	E15	Conocer y abordar situaciones escolares en contextos multiculturales.
	E74	Capacidad de conocer la importancia el desarrollo corporal y las posibilidades que ofrecen las actividades motoras, así como su contribución al desarrollo integral del niño.
	E75	Capacidad de elaborar materiales didácticos de educación física adaptados a los espacios y características individuales de cada alumno.
Profesiones reguladas	P01	Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
	P02	Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente

		como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
	P03	Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües.
	P07	Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
	P09	Desempeñar las funciones de tutoría y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes.
	P10	Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
	P11	Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.
	P12	Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
	P16	Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
Resultados de Aprendizaje	R01	Conocer las diferentes aplicaciones pedagógicas del juego.
	R02	Conocer los diversos deportes alternativos y su aplicación en la actividad escolar.
	R03	Identificar las diversas posibilidades de aplicación de estos recursos según las características evolutivas del alumnado.
	R04	Reflexionar críticamente sobre el valor pedagógico como recursos educativos.
	R05	Diseñar una actividad concreta de aula incorporando el uso del juego y los deportes alternativos.

REQUISITOS PREVIOS:

1.- A lo largo de la materia se van a realizar sesiones teóricas y sesiones prácticas. Los alumnos/ as deberán acudir a las clases prácticas con ropa deportiva cómoda y funcional, que favorezca el movimiento y no lo limite. Además, será necesario utilizar un calzado adecuado, concretamente calzado deportivo.

2.- Para el buen desarrollo de la materia, cabe la posibilidad de que los alumnos/ as deban desplazarse a diferentes centros educativos con el fin de observar, experimentar o llevar a cabo diversas actividades propias de la materia.

3.- Aquellos alumnos/ as que padezcan, hayan padecido o puedan padecer, atendiendo a los indicios o informes existentes, algún tipo de afección (lesiones, problemas cardíacos, respiratorios, etc.) que limiten temporal o permanentemente de cualquier forma su capacidad física, deberán comunicarlo a los profesores responsables de la asignatura de manera inmediata, aportando, en su caso, la documentación que lo acredite, a fin de poder actuar en consecuencia.

4.- Aquellos alumnos/ as que, por causas sobrevenidas al inicio del curso, temporales y debidamente justificadas, solamente puedan participar de manera parcial en las prácticas, deberán comunicarlo al profesor antes del inicio de cada sesión para adaptar el grado de participación a sus posibilidades, salvaguardando su salud, o excluirlo de las mismas.

5.- En esta asignatura se asume que el alumno ha adquirido y tiene integradas las bases de conocimiento y razonamiento correspondientes a las materias impartidas en cursos anteriores. Por esta razón, sin evaluar nada de materia que no sea propia de alguno de los bloques de la asignatura, el alumno deberá haber consolidado las competencias consideradas de carácter más básico adquiridas en los cursos previos del Grado.

6.- Dadas las características de la asignatura, así como sus exigencias a nivel físico y coordinativo, hacen necesario que los alumnos/ as posean un nivel mínimo suficiente tanto a nivel condicional como coordinativo. Se requiere que los alumnos/ as tengan una condición física que les permita desarrollar, sin problemas, una sesión de 1 hora aproximada de duración, ejecutada a una intensidad media.

7.- Es imprescindible tener fácil acceso a internet para poder descargarse y consultar la documentación necesaria del campus virtual (Plataforma Docente Universitaria PDU), realizar actividades formativas, revisar el correo electrónico y mantener un contacto directo y regular con la asignatura.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

1 - El juego: aproximación teórica
1.1 - Concepto, naturaleza y características del juegos
1.2 - El juego como fenómeno social y cultural
2 - Teorías sobre el juego
2.1 - Clasificaciones e interpretaciones del juego según diferentes corrientes
2.2 - El juego en las etapas evolutivas del desarrollo humano
3 - Taxonomías del juego motriz
3.1 - Fundamentos de la taxonomía motriz
3.2 - Concepto y definición del juego motriz
3.3 - Tipos de juego motriz
4 - El juego motor y su didáctica
4.1 - El juego como medio educativo
4.2 - Aspectos didácticos del juego
4.3 - Juegos modificados y TGfU
4.4 - El juego y las tecnologías de la Información y la Comunicación
5 - Juegos y Deportes Alternativos
5.1 - Concepto y definición de juego alternativo
5.2 - Tipología de juegos alternativos
6 - Vacaciones de Navidad
7 - Periodo exámenes (asignaturas 1º semestre)

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Con la finalidad de lograr el desarrollo de las competencias establecidas para el Grado en Magisterio en Infantil y para la asignatura, así como un aprendizaje integral del alumno, la metodología utilizada a lo largo de las sesiones variará en función de la intencionalidad educativa; será una metodología basada en un **rol activo** por parte del alumno, tratando de que exista una continua reflexión e indagación sobre los contenidos expuestos o realizados. De este modo, se aplicarán teorías constructivistas, recurriendo y partiendo de las experiencias y los conocimientos del alumnado.

En base al apartado anterior, las sesiones se estructurarán en:

1.- SESIONES TEÓRICAS

1.1.- *Lección Magistral*: Forma de ofrecer directamente los contenidos teóricos de la materia, apoyándose en las TIC (p.e videoconferencia, así como en la medida de lo posible, promoviendo una interacción profesor/ alumno/ a y alumno/ a-alumno/ a que sea enriquecedora para el grupo.

1.2.- *Exposición*: Información emitida por parte de los alumnos/ as, individual o grupalmente, de los contenidos trabajados autónomamente.

1.3.- *Prime time task*: Actividad previa al inicio de la sesión o actividad principal que ayude al alumno/ a a recordar conceptos clave de la sesión anterior o lo prepare mentalmente para la adquisición de nuevos aprendizajes.

1.4.- *Proyección de películas, vídeos y/ o documentales*: Utilización de material audiovisual susceptible de estimular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.- SESIONES PRÁCTICAS

La metodología durante las sesiones prácticas tendrá una finalidad de trabajo en equipo, fortaleciendo unos valores de cooperación y respeto (entre otros). Se aplicarán estilos de enseñanza diversos, dependiendo de los objetivos docentes así como la naturaleza de la tarea.

2.1.- *Práctica*: Estas actividades podrán ser llevadas a cabo de manera individual o grupal, en las que se aplicarán de forma práctica la información adquirida en las sesiones teóricas. Dichas prácticas podrán ser dirigidas tanto por los alumnos/ as como por el profesor.

2.2.- *Taller*: Se integran teoría y práctica. El objetivo es explorar y estudiar un tema especializado en profundidad.

2.3.- *Pequeños grupos*: Esta metodología permite la integración de varias de las metodologías expuestas previamente. El rol del profesor consistirá en guiar al alumno/ a en su aprendizaje.

3.- TRABAJO AUTÓNOMO ALUMNADO

El trabajo autónomo por parte del alumnado adquiere un porcentaje elevado en el número de horas totales de las asignaturas. En el caso de la asignatura de Actividades Dirigidas Wellness, el alumnado deberá implicarse activamente en la elaboración de trabajos, búsquedas bibliográficas, ensayos coreográficos o análisis de artículos entre otros.

3.1.- *Estudio individual*: Estudio personal (preparar exámenes, trabajos en biblioteca, lecturas complementarias, etc.).

3.2.- *Preparación trabajo individuales*: Preparación individual de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, análisis de datos, ensayos, coreografías, etc. para exponer o entregar (forma presencial o virtual).

3.3.- *Preparación trabajos equipo*: Preparación grupal de seminarios, lecturas, investigaciones, trabajos, memorias, análisis de datos, ensayos, coreografías, etc. para exponer o entregar (forma presencial o virtual).

3.4.- *Tareas de investigación y búsqueda de información*.

3.5.- *Lecturas obligatorias*.

3.6.- *Lectura libre*.

SESIONES TUTORÍA

El profesor atenderá las cuestiones directamente relacionadas con la parte de la asignatura que imparte que se le planteen (por ejemplo, orientación individual, consultas sobre aspectos concretos de la materia impartida, dudas sobre la forma de realizar las pruebas de evaluación, etc.). Las consultas que tengan respuesta en la guía docente o normativa académica serán objeto de remisión a la misma.

Establecer un horario concreto de tutoría puede retrasar la atención solicitada por el transcurso del plazo necesario hasta la siguiente fecha, o por estar ya ocupadas previamente por otros compañeros. Por ello el sistema de tutoría es "abierto" y se acordará con cada alumno la fecha-hora de la misma, atendiendo fundamentalmente a la disponibilidad del interesado conforme a sus singularidades (especialmente en el caso de alumnos de segunda matrícula y exentos de presencialidad). Debe solicitarse por correo electrónico (con identificación de remitente, **no se atenderán emails remitidos desde la dirección alu.xxxx sin renombrar**), indicando claramente el objeto de la tutoría y las franjas horarias semanales libres de que dispone, que será respondido a la mayor brevedad por el profesor. Atendiendo a las circunstancias del alumno y el asunto a tratar, la consulta podrá ser objeto de resolución por e-mail, PDU, videoconferencia, llamada telefónica o concertarse una reunión personal, como norma general en las instalaciones de la USJ, en una de las franjas indicadas, que tendrá lugar no más tarde de la semana siguiente a la solicitud.

Las consultas sobre aspectos ajenos a la asignatura, o que excedan de la misma y sean comunes a otras, deberán plantearse al tutor asignado en el plan de acción tutorial.

ASISTENCIA A CENTROS EDUCATIVOS

Con el fin de que el alumnado desarrolle sus competencias en la asignatura se programarán salidas a centros educativos tanto público como privados para experimentar, observar, analizar y/ o desarrollar la práctica educativa relacionada con la materia. Estas salidas son obligatorias y forman parte de la programación de la asignatura, por lo que la asistencia es indispensable. Se avisará al alumnado con suficiente antelación para que pueda programar estas salidas.

NOTAS:

- Los medios informáticos o electrónicos durante las clases se utilizarán únicamente a indicaciones del profesor, y exclusivamente con fines docentes.

- Nadie podrá entrar en el aula una vez que el profesor haya comenzado la clase. Se prohíbe abandonar la misma sin la autorización del profesor antes del término de la clase, así como comer, beber y fumar en su interior, incluso antes, en el descanso entre clases y al término de la misma.

- Cada alumno situará en su perfil en la PDU una fotografía, acorde a su finalidad académica que permita identificarlo.

- Los e-mails que se envíen al profesor deberán permitir la identificación de su origen (renombrando el remitente con nombre y dos apellidos, curso y grupo), e indicarán en el asunto el motivo de la consulta.

- Se responderán únicamente los emails o mensajes que contengan preguntas concretas acerca de la asignatura.

- No se atenderán e-mails las 72 horas anteriores al examen, ni 72 horas tras la revisión de examen teórico.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	11
	Otras actividades teóricas	6
	Casos prácticos	4
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	9
	Debates	5
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	4
	Proyección de películas, documentales etc.	5
	Talleres	5
	Asistencia a charlas, conferencias etc.	5
	Actividades de evaluación	5
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	5
	Trabajo Autónomo	Asistencia a tutorías
Estudio individual		20
Preparación de trabajos individuales		10
Preparación de trabajos en equipo		7
Realización de proyectos		6
Tareas de investigación y búsqueda de información		12
Lecturas obligatorias		6
Lectura libre		6
Portafolios		14
Horas totales:		150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Prueba final:	30 %
Portafolio:	40 %
Defensa oral:	30 %
TOTAL	100 %

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

LAVEGA, Pere; OLASO, Salvador. Mil juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Paidotribo, 2007
PARLEBAS, Pierre. Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2008.
VVAA. El juego como estrategia didáctica. Ed. Graó. 2016
VV.AA. Fundamentos de educación física para enseñanza primaria, vol. 2. Barcelona: Inde, 1998
ALONSO FERNÁNDEZ, Gloria; RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Aprendizaje cooperativo en educación física: de la teoría a la práctica en situaciones motrices. Madrid: CCS, D.L. 2017.

Bibliografía recomendada:

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Madrid: Alianza Emecé, 1972.
LARRAZ, Alfredo y MAESTRO, Fernando. Juegos tradicionales aragoneses en la escuela. Zaragoza: Diputación General de Aragón, 1991.
OMEÑACA CILLA, Raúl y RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Juegos Cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo, 1999.

Páginas web recomendadas:

Asociación de profesorado de Educación Física	http://www.apefadal.es/
Revista Apunts	http://www.revista-apunts.com/es/
Revista digital Efdportes	http://www.efdeportes.com/index.php/EFDeportes
El museo del juego	http://museodeljuego.org/
Departamento de Educación Gobierno de Aragón	http://www.educaragon.org/