

## GUÍA DOCENTE 2024-2025

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Juegos e Iniciación Deportiva
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Educación Primaria
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Optativa (Mención en Educación Física)
<b>ECTS:</b>	6
<b>CURSO:</b>	Cuarto
<b>SEMESTRE:</b>	Primero
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano
<b>PROFESORADO:</b>	Dr. Carlos Lago Fuentes
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	<a href="mailto:carlos.lago@uneatlantico.es">carlos.lago@uneatlantico.es</a>

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica
<b>CONTENIDOS:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El juego y la iniciación deportiva: bases conceptuales             <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Etiología y bases conceptuales del juego</li> <li>1.2 Teorías del juego</li> <li>1.3 Historia, evolución y situación actual del juego. Análisis crítico</li> <li>1.4 Fundamentos psicopedagógicos</li> <li>1.5 El juego y el deporte en el currículum</li> </ol> </li> <li>2. Teoría y práctica de los juegos y los deportes             <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Elementos estructurales de los deportes y juegos motores: Lógica interna</li> <li>2.2 Creación e innovación para la creación y modificación de juegos.</li> <li>2.3 Clasificación de los juegos y deportes</li> </ol> </li> </ol>

- 2.4 Tipos y estructuras de la sesión de juegos
- 2.5 Explicación, exposición y gestión del juego
- 2.6 Modelos de iniciación deportiva
3. Juegos y deporte
  - 3.1 Deportes alternativos
  - 3.2 Juegos tradicionales y populares.
  - 3.3 Juegos cooperativos.
  - 3.4 Dinámicas para cohesionar equipos de trabajo
  - 3.5 Los juegos y deportes en el medio natural
4. El juego, iniciación deportiva y educación física
  - 4.1. Objetivos y fases de la educación física y de la iniciación deportiva
  - 4.2. Los juegos y deportes idóneos en educación física en diferentes etapas
  - 4.4. Estrategias en la práctica más adecuadas
5. Juego, deporte y valores
  - 5.1 El deporte y el juego como transmisor de valores y conductas
  - 5.2 Modelos de educación en valores específicos para educación física
  - 5.3 La selección y jerarquización de valores
  - 5.4 Aplicaciones prácticas para la educación física
  - 5.5 Estrategias y conductas útiles para aplicar en la práctica
6. Gestión y planificación de juegos escolares y deportivos
  - 6.1 Organización del deporte escolar
  - 6.2 Modalidades organizativas de campeonatos
  - 6.3 Organización del juego y del deporte en la escuela
  - 6.4 Gestión y organización de actividades lúdicas y recreativas

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG3- Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario críticos de los textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.
- CG10- 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.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (DE LA MENCIÓN):

Que los estudiantes sean capaces de:

- Incorporar las habilidades motrices, la expresión corporal, el condicionamiento físico, el juego y las actividades deportivas como contenido de la Educación Física escolar y secuenciarlas a lo largo de la enseñanza primaria

- Saber emplear los conocimientos básicos y de los recursos didácticos en la potenciación del juego y el deporte, y aprovecharlos en el desarrollo curricular del Área de Educación Física en la etapa primaria
- Analizar desde una perspectiva crítica la historia, la evolución, la sociología del juego y de los deportes, y la influencia que ejercen en la sociedad actual.
- Saber aplicar los criterios y recursos referidos a los juegos y a los deportes, en cuanto a su programación, metodología y evaluación en el área de la Educación Física en la Educación Primaria.

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Estructurar una sesión dirigida a cualquier tipo de población, seleccionando las tareas más adecuadas.
- Adecuar las habilidades motrices, la expresión corporal, el condicionamiento físico, el juego y las actividades deportivas como contenido de la educación física escolar y secuenciarlas a lo largo de la enseñanza en Educación Primaria.
- Utilizar las habilidades motrices, la expresión corporal, el condicionamiento físico, el juego y las actividades deportivas como contenido de la educación física escolar y secuenciarlas a lo largo de la enseñanza en Educación Primaria.
- Conocer y transmitir conceptos de iniciación deportiva para estas actividades.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo
- Estudio y análisis de casos
- Resolución de ejercicios
- Aprendizaje cooperativo/Trabajo en grupo
- Trabajo autónomo

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	26
	Clases prácticas	12
	Seminarios y talleres	14
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	3
	Tutorías (individual / en grupo)	6
Actividades autónomas	Preparación de clases	20
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos	24
	Trabajo en campus virtual	12
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	3

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Trabajo grupal: base de datos de juegos	20 %
	Actividades prácticas: desarrollo de una sesión basada en juegos con un fin específico	25 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
Evaluación final	Prueba teórico-práctica final	50 %

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen teórico-práctico con un valor del 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Martín Martín, G. (2017). *Juegos e iniciación deportiva*. Material didáctico propio de la institución.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- Cagigal, J.M. (1966). *Deporte, Pedagogía y Humanismo*. C.O.E.
- Cagigal, J.M. (1981). *Deporte: espectáculo y acción*. Salvat.
- Castro Magras, A. (2008). *Juegos para Educación Física. Desarrollo de destrezas básicas*. Narcea Ediciones.
- Herrador Sánchez, JA. (2016). *101 Juegos cooperativos. Propuestas lúdicas para el trabajo en equipo y en grupo*. Wanceulen SL.
- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- González VÍllora, S. (2020). *Innovando con el modelo de educación deportiva*. Lantia publishing.
- González-VÍllora, S., Fernández-Río, J., Guijarro, E., & Sierra-DÍaz, M. J. (2021). *Modelos centrados en el juego para la iniciación comprensiva del deporte*. Ediciones Morata.
- Le Boulch, J. (1983). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años*. Doñate.
- Moreno Murcia, J.A. (2001). *Juegos acuáticos educativos*. INDE.
- Omeñaca Cilla, R., y Ruiz Omeñaca, J.V. (2007). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.
- Parlebás, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- VÍllora, S. G., López, L. M. G., Jordan, O. R. C., & Moreno, D. S. M. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (15), 14-20.

### WEBS DE REFERENCIA:

[www.mueseodeljuego.com](http://www.mueseodeljuego.com)