

GUÍA DOCENTE 2020-2021

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Juegos e Iniciación Deportiva
PLAN DE ESTUDIOS:	Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
FACULTAD:	Facultad de Ciencias de la Salud
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria
ECTS:	6
CURSO:	Tercero
SEMESTRE:	Primero
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Dr. Carlos Lago Fuentes
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	carlos.lago@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica
CONTENIDOS:
<ol style="list-style-type: none"> 1. El juego y la iniciación deportiva: bases conceptuales <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Antropología del juego 1.2 Teorías del juego 1.3 Historia, evolución y situación actual del juego 1.4 Fundamentos psicopedagógicos 1.5 El juego y el deporte en la normativa y legislación actual. 1.6 El juego y el deporte en la sociedad actual. Análisis crítico 2. Teoría y práctica de los juegos y los deportes <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Tipos y estructuras de la sesión de juegos 2.2 Clasificación de los juegos y deportes

- 2.3 Elementos estructurales de los deportes y juegos motores. Normas y reglas
- 2.4 Creación e innovación para la creación y modificación de juegos.
- 2.5 Formas e instrumentos de evaluación de los juegos y los deportes
- 2.6 Modelos de iniciación deportiva
- 3. Juegos y deporte
 - 3.1 Deportes alternativos
 - 3.2 Juegos cooperativos
 - 3.3 Utilización de materiales de desecho y reciclados
 - 3.4 Dinámicas para cohesionar equipos de trabajo
 - 3.5 Los juegos y deportes en el medio natural
 - 3.6 Juegos tradicionales y populares.
- 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
 - 4.3. didáctica y metodología del juego y la iniciación deportiva
 - 4.4. Estrategias en la práctica más adecuadas
 - 4.5. Técnicas de enseñanza
 - 4.6. Métodos alternativos
- 5. Juego, deporte y valores
 - 5.1 El deporte y el juego como transmisor de valores y conductas
 - 5.2 Antecedentes históricos
 - 5.3 Educación en valores en las leyes educativas
 - 5.4 Ética y moral
 - 5.5 Modelos de educación en valores específicos para educación física
 - 5.6 La selección y jerarquización de valores
 - 5.7 Aplicaciones prácticas para la educación física
 - 5.8 Estrategias y conductas útiles para aplicar en clase
 - 5.9 El juego y el deporte inclusivo
 - 5.10 Actividad física adaptada
 - 5.11 Deportes adaptados
 - 5.12 Inclusión y educación física
 - 5.13 Propuestas prácticas adaptadas según el tipo de discapacidad
- 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
 - 6.5 Programas propios y oficiales
 - 6.6 Plan 2020 de apoyo al deporte base
- 7. Materiales
 - 7.1 Equipamientos, instalaciones y materiales propios y externos
 - 7.2 Aspectos pedagógicos a tener en cuenta en función de las instalaciones
 - 7.3 Juegos y deportes con materiales innovadores y no convencionales

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG4- Adquirir y desarrollar habilidades sociales que faciliten el trabajo en equipos de carácter interdisciplinar.
- CG8- Potenciar un aprendizaje autónomo que favorezca la adaptación a nuevas situaciones profesionales, personales y sociales.
- CG10- Perseguir estándares de calidad en la función profesional basados, principalmente, en un aprendizaje continuo e innovador.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CE4: Conocer, comprender e interpretar los objetos y manifestaciones de la cultura física desde las perspectivas historiográfica, filosófica y antropológica según tendencias y corrientes de pensamiento.
- CE5: Conocer y comprender el valor formativo y cultural de las actividades expresivas y artísticas relacionadas con el cuerpo y el movimiento, así como entender y utilizar las relaciones entre el juego, el deporte y la danza como manifestaciones básicas de la motricidad.
- CE38- Desarrollar las capacidades de expresión, relación y creación, utilizando diferentes técnicas para representarlas individual y colectivamente.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

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

- Aprender la técnica, las normas y las estrategias de juego de diferentes deportes: convencionales, alternativos y en el medio natural.
- Incorporar las habilidades motrices, la expresión corporal, el acondicionamiento físico, el juego y las actividades deportivas como contenido de la educación física escolar y secuenciarlas a lo largo de la enseñanza en primaria.
- Adaptar las programaciones y actividades de enseñanza y aprendizaje a la diversidad del alumnado, considerando también el alumnado con necesidades especiales.
- Programar, organizar y aplicar los aprendizajes y contenidos en educación para la salud en educación física, diseñando y desarrollando proyectos educativos o unidades de programación que permitan adaptar el currículum de educación física a la escuela y promover la cualidad de los contextos.
- Secuenciar las capacidades perceptivas y motrices a lo largo de la enseñanza en primaria según la lógica interna de este contenido.

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	
Actividades dirigidas	Clases expositivas
	Clases prácticas
	Seminarios y talleres
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades
	Tutorías (individual / en grupo)
Actividades autónomas	Preparación de clases
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos
	Trabajo en campus virtual

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	Base de datos de juegos	20 %
	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.
- Cagigal, J.M. (1966). *Deporte, Pedagogía y Humanismo*. C.O.E.
- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

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. (1975). *El deporte en la sociedad actual*. Editorial Prensa
- Cagigal, J.M. (1981). *Deporte: espectáculo y acción*. Barcelona: Salvat.
- Cagigal, J.M. (1981). *¡Oh Deporte! (Anatomía de un gigante)*. Miñón.
- 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.
- González VÍllora, S. (2020). *Innovando con el modelo de educación deportiva*. Madrid: Lantia publishing.
- 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.



- Vllora, S. G., L3pez, L. M. G., Jordan, O. R. C., & Moreno, D. S. M. (2009). El concepto de iniciaci3n deportiva en la actualidad. *Retos. Nuevas tendencias en Educaci3n F3sica, Deporte y Recreaci3n*, (15), 14-20.

WEBS DE REFERENCIA:

www.mueseodeljuego.com