

GUÍA DOCENTE 2021-2022

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 Etiología y bases conceptuales del juego 1.2 Teorías del juego 1.3 Historia, evolución y situación actual del juego. Análisis crítico 1.4 El rol del juego en el ámbito laboral 1.5 Fundamentos psicopedagógicos 1.6 El juego y el deporte en el currículum |

2. Teoría y práctica de los juegos y los deportes
 - 2.1 Elementos estructurales de los deportes y juegos motores: Lógica interna
 - 2.2 Creación e innovación para la creación y modificación de juegos.
 - 2.3 Clasificación de los juegos y deportes
 - 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 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
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.



Universidad
Europea
del Atlántico

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 | 30 % |
| | Desarrollo de una sesión basada en juegos con un fin específico | 25 % |
| | Interés y participación del alumno en la asignatura | 5 % |
| Evaluación | Prueba teórico-práctica final | 40 % |

| | | |
|---|--|--|
| final | | |
| <p>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.</p> | | |
| <p>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:</p> | | |
| <p>La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltase el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen teórico-práctico con un valor del 540% 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.</p> | | |

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

| |
|--|
| <p>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:</p> <p>Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Martín Martín, G. (2017). <i>Juegos e iniciación deportiva</i>. Material didáctico propio de la institución. |
| <p>BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cagigal, J.M. (1966). <i>Deporte, Pedagogía y Humanismo</i>. C.O.E. - Cagigal, J.M. (1981). <i>Deporte: espectáculo y acción</i>. Salvat. - Castro Magras, A. (2008). <i>Juegos para Educación Física. Desarrollo de destrezas básicas</i>. Narcea Ediciones. - Herrador Sánchez, JA. (2016). <i>101 Juegos cooperativos. Propuestas lúdicas para el trabajo en equipo y en grupo</i>. Wanceulen SL. - Huizinga, J. (2004). <i>Homo ludens</i>. Alianza Editorial. - González Vllora, S. (2020). <i>Innovando con el modelo de educación deportiva</i>. Lantia publishing. - Le Boulch, J. (1983). <i>El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años</i>. Doñate. - Moreno Murcia, J.A. (2001). <i>Juegos acuáticos educativos</i>. INDE. - Omeñaca Cilla, R., y Ruiz Omeñaca, J.V. (2007). <i>Juegos</i> |

Cooperativos y Educación Física. Paidotribo.

- Parlebás, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz.* Paidotribo.
- Vllora, 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.museodeljuego.com