

## FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DEL JUEGO EN LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE (2015-16)

### DATOS GENERALES

Código 16833

Créditos ECTS 6

#### Departamentos y áreas

| Departamento                               | Área                               | Dpt. Resp. | Dpt. Acta |
|--|------------------------------------|------------|-----------|
| DIDACTICA GENERAL Y DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS | DIDACTICA DE LA EXPRESION CORPORAL | SÍ         | SÍ        |

#### Estudios en que se imparte

GRADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE

#### Contexto de la asignatura

Departamento: Didáctica General y Didácticas Especiales

Área: Didáctica de la Expresión Corporal

Estudios: Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

Código: 16833

Título: Fundamentos Pedagógicos del juego en la actividad física y el deporte

Créditos ECTS: 6

Curso: 3º

Prof. Juan Valdivia Rayo

## OBJETIVOS

### Objetivos específicos aportados por el profesorado (2015-16)

- Conocer los conceptos de juego, del acto de jugar y de conceptos afines
- Saber clasificar atendiendo a la tipología y teorías del juego
- Comprender la importancia del juego y el aspecto lúdico en la educación, como aspecto educativo, y saber utilizarlo de manera formativa, creativo, recreativo, cooperativo y/o competitivo
- Justificación la elaboración y diseño de tareas basadas en el juego
- Saber plantear actividades lúdicas, creativas y recreativas como solución y resolución de problemas
- Aprender la importancia de la comunicación no verbal, para reforzar, completar, mejorar o substituir la comunicación verbal
- Ser capaz de diseñar, ordenar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte; atendiendo a las características individuales y contextuales de las personas, y asumiendo los principios educativos, técnicos y curriculares
- Saber plantear el juego, las formas lúdicas, actividades creativas y recreativas para el desarrollo ideal de las sesiones de Educación Física y del deporte, en los diferentes niveles de concreción y de enseñanza-entrenamiento
- Conocer, comprender y asimilar el fundamento pedagógico y el potencial educativo y formativo del juego y de las formas jugadas en las clases de Educación Física, y el papel que desempeña el juego como dinamizador y creador de cultura en la sociedad actual
- Ayudar al desarrollo de la capacidad de intervención de forma autónoma y consciente en el contexto escolar y extraescolar, conociendo valorando el propio cuerpo y sus posibilidades motrices, sensorio y psicomotrices, el significado de la imagen corporal, de la motricidad, de la creatividad y del impulso y las actividades lúdicas
- Ser capaz de transmitir a través del juego valores, hábitos y actitudes en la práctica profesional, en los diferentes ámbitos de actuación
- Conocer y dominar los fundamentos y técnicas de los juegos
- Planificar, programar, organizar y diseñar programas de actividad física y de deporte en los que los juegos sea la base para el desarrollo de la motricidad
- Conocer los aspectos que relacionan la actividad física y deportiva con el ocio y la recreación, para establecer las bases de utilización del tiempo libre, con conciencia corporal



## CONTENIDOS

### Contenidos teóricos y prácticos (2015-16)

Unidad 1: Juego y jugar. Aproximación al por qué, qué, cómo y cuándo jugar

Unidad 2: Concepto de juego: aproximación teórica

Unidad 3: Naturaleza del juego

Unidad 4. El juego en las etapas evolutivas

Unidad 5: Causalidad y características del juego

Unidad 6: Funciones del juego

Unidad 7: Clasificación y tipología del juego

Unidad 8: Teorías del juego

Unidad 9: Juego y creatividad

Unidad 10: Juego motor: práctica, diseño y didáctica

Unidad 11: Juego, educación, sociedad y cultura

Unidad 12: Juegos populares, tradicionales y autóctonos

Unidad 13. Juegos cooperativos y juegos competitivos

Unidad 14. El juego y la dimensión humana

## EVALUACIÓN

### Instrumentos y criterios de Evaluación 2015-16

La adquisición de competencias por parte del alumnado será reflejada y asumida través de la evaluación continua y, en concreto, valorando y ponderado los resultados obtenidos de la aplicación de los siguientes procedimientos.

| Tipo  | Criterio  | Descripción | Ponderación |
|---|---|-------------|-------------|
| EXAMEN FINAL                                  | <p>SISTEMA DE PONDERACIÓN:</p> <p>A. Pruebas objetivas sobre el conocimiento de la materia en el que se incluyan contenidos teóricos, de las prácticas de campo y de problemas. 40%</p> <p>B. En la evaluación extraordinaria. Examen de contenidos teóricos, de las prácticas de campo y de problemas.</p>   |             | 40          |
| ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DURANTE EL SEMESTRE | <p>Se tendrá en cuenta el trabajo en las prácticas de campo, en la resolución de problemas así como la participación activa del alumnado, tanto como la comprensión y asimilación de los conceptos, teorías y habilidades aprendidas.</p> <p>Se evolucionará en el aprendizaje en función de la estructuración y seguimiento de los núcleos fundamentales del programa y en la creación de actitudes y aptitudes profesionales.</p> <p>Se evaluará de manera continua atendiendo a los siguientes parámetros englobados en apartados:</p> <p>1. Observación crítica, participación activa, capacidad de síntesis temática y de resolución de problemas, manejo en la dinámica de grupo y la vienciación de las sesiones tanto en el aula, como en el gimnasio y la naturaleza. 10%</p> <p>2. Desarrollo del diseño de tareas y programación del trabajo práctico de las diferentes sesiones. Ser capaz de trabajar individualmente, por parejas, en microgrupos y en equipo. Construir cuestionarios de observación, fichas con contenidos prácticos de</p> |             | 60          |



orientación flexible, admitiendo aportaciones o variantes de interés que surgan del trabajo en equipo o a través de la dinámica del grupo y o propuestas, sugerencias y/o correcciones del resto de alumnado o del profesor. 10%

3. Exposición teórica y práctica, a modo magistral, de la programación temática elegida y/o indicada o bien por sorteo o por indicaciones del profesor. 20%

4. Elaboración y diseño de un trabajo. Presentación de un portafolios con fichero de juegos, conveniente clasificados (mínimo de 20 juegos); el cuál deberá ser elaborado por parejas. Búsqueda y construcción docente de juegos ya existentes, elaborar creativamente, aportando revisión bibliográfica u otras fuentes, de otros recursos o bien de transmisión oral. 20%