

JUEGO Y DEPORTE ESCOLAR (2015-16)**DATOS GENERALES**

Código 17560

Créditos ECTS 6

Departamentos y áreas

Departamento	Área	Dpt. Resp.	Dpt. Acta
DIDACTICA GENERAL Y DIDACTICAS ESPECIFIC	DIDACTICA DE LA EXPRESION CORPORAL	SÍ	SÍ

Estudios en que se imparte

GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Contexto de la asignatura

El lenguaje del juego es quizás universal, estando fuertemente relacionado con la motricidad humana aunque no en exclusiva. Por otra parte, la convivencia interpersonal se basa en el respeto a la esencia personal así como a la grupal y el grupo al que todo ser pertenece, en sentido amplio, es la raza humana sin distinción. Interacción cultural, lenguaje universal y juego son realidades sociales y humanas emparentadas. Los juegos forman parte de las costumbres de todos los pueblos. Cagigal (1966) defendía la importancia que desempeña el juego y el deporte en la vida. La acción lúdica es vivencia de niños, niñas, jóvenes y ancianos. Las colectividades nacen con ilimitadas posibilidades de juego; dentro de él evolucionan, establecen reglas y regulan sus comportamientos. El juego es una realidad que aparece como necesidad en el más común de los mortales y que es inherente a la especie animal. El acto lúdico practicado a lo largo de la historia por la ludo-raza que habita en el planeta, se ha convertido, sin discusión, en objeto de estudio, desde una perspectiva científica.

Ha existido una serie de concepciones erróneas acerca de la actividad lúdica que sugerían una visión muy reducida del juego como elemento fundamental en el desarrollo del ser humano. Las creencias de que el juego no es una actividad seria, o que para jugar no hace falta consumir grandes cantidades de energía, o que el que juega no está desarrollando sus capacidades, no hicieron sino abrir un gran debate alrededor del acto lúdico.

La realidad del juego se explica desde diversas ciencias y disciplinas, siendo imposible limitarla bajo una cobertura científica única; la realidad lúdica es objeto de estudio multidisciplinar. Disciplinas como la Psicología, la Pedagogía, la Biología, la Sociología, la Historia, la Antropología o actualmente las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, han estudiado a fondo el fenómeno. Probablemente sea la Psicología, la ciencia que más explicaciones o interpretaciones ha aportado referidas al juego infantil. En este ámbito realizaremos una breve revisión de las teorías más relevantes sobre el juego, centrándonos en Arnulf Rüssel, quien defiende que el juego es una actividad generadora de placer sin finalidad externa. Su aportación erudita ha causado una gran influencia en muchos estudios sobre el juego. Sus planteamientos nos parecen fundamentales a la hora de analizar el juego infantil desde un enfoque psicopedagógico.

Juego y deporte se convierten en el recurso didáctico ideal para el profesor, a la hora de introducir los valores básicos de convivencia democrática en la escuela. Desde los juegos predeportivos, se transmitirán no solamente conocimientos teórico-prácticos sobre la anatomía humana, sino que educaremos a la persona, antes que al deportista. Desde un planteamiento humanista, trataremos de unir cerebro y músculo, siguiendo la verdadera naturaleza del juego, que no es otra que la pura diversión. Excelencia deportiva y desarrollo de las cualidades físicas no serán nunca prioridad en esta asignatura.



OBJETIVOS

Objetivos específicos aportados por el profesorado (2015-16)

1. Analizar el concepto de juego y conocer sus principales características.
2. Analizar el concepto de deporte y conocer sus principales características.
3. Iniciación al estudio de la evolución del juego y el deporte a través de la Historia.
4. Analizar el papel del juego como proceso de desarrollo, medio de integración social y aprendizaje en el niño.
5. Adquirir técnicas y métodos para la planificación de actividades lúdicas y deportivas en la escuela.
6. Conocer las diferentes clasificaciones y tipos de juegos y deportes.
7. Aproximación a la figura del "ludi magister" mediante el dominio de un amplio repertorio de juegos y deportes.
8. Iniciación al análisis psicopedagógico de la actividad lúdica.



CONTENIDOS

Contenidos teóricos y prácticos (2015-16)

1. El juego infantil en la Historia
2. El juego: concepto y teorías
3. El juego en el desarrollo infantil
4. Tipos de juegos y su clasificación
5. Cómo elaborar un recopilatorio de juegos: El "ludi magister"
6. El análisis psicopedagógico de un juego: Técnicas y métodos.
7. Deporte escolar: Concepto y características.
8. Principios del movimiento olímpico en la escuela: Valores a través del deporte
9. Tipos de deportes y su clasificación.
10. Metodología del juego y del deporte escolar: ¿Competición-No competición?
11. La planificación de actividades lúdicas y deportivas en la escuela

EVALUACIÓN

Instrumentos y criterios de Evaluación 2015-16

Instrumentos y criterios de evaluación.

A) SISTEMA DE EVALUACIÓN GENERAL (100%)

Los contenidos teóricos (50%) se evaluarán mediante la realización de un trabajo teórico, cuyo contenido será asignado por el profesor. Los contenidos prácticos (50%) se evaluarán mediante el diseño y exposición grupal de una sesión de juegos y deportes, cuyo contenido será asignado por el profesor. La calificación final se obtendrá al realizar la media de las calificaciones obtenidas en el trabajo teórico y en la exposición.

B) SISTEMA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVA (100%)

Prueba final consistente en un examen escrito en el que se evaluarán los aspectos teóricos y prácticos de la asignatura.

El alumnado podrá elegir la opción de evaluación que más le convenga (OPCIÓN A: trabajos+ exposición u OPCIÓN B: examen final) y se la comunicará al profesorado de la asignatura.

Tipo	Criterio	Descripción	Ponderación
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DURANTE EL SEMESTRE	A) SISTEMA DE EVALUACIÓN GENERAL (100%) Los contenidos teóricos (50%) se evaluarán mediante la realización de un trabajo teórico, cuyo contenido será asignado por el profesor. Los contenidos prácticos (50%) se evaluarán mediante el diseño y exposición grupal de una sesión de juegos y deportes, cuyo contenido será asignado por el profesor. La calificación final se obtendrá al realizar la media de las calificaciones obtenidas en el trabajo teórico y en la exposición. B) SISTEMA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVA (100%) Prueba final consistente en un examen escrito en el que se evaluarán los aspectos teóricos y prácticos de la asignatura. El alumnado podrá elegir la opción de evaluación que más le convenga (OPCIÓN A: trabajos+ exposición u OPCIÓN B: examen final) y se la comunicará al profesorado de la asignatura.	Evaluación global	100

