UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: JUEGOS, OCIO Y RECREACIÓN
Código: 46340
Tipología: PRÁCTICAS EXTERNAS
Créditos ECTS: 6
Grado: 308 - GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (TO)
Curso académico: 2020-21
Centro: 104 - FACULTAD DE EDUCACION DE TOLEDO
Grupo(s): 40
Curso: 3
Duración: Primer cuatrimestre
Lengua principal de impartición: Español
Segunda lengua:
Uso docente de otras lenguas:
English Friendly: N
Página web:
Bilingüe: N

Profesor: **GABRIEL HERNANDEZ ZAPARDIEL** - Grupo(s): **40**

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Edificio Sabatini 1.25	DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y MÚSICA	5915	gabriel.hernandez@uclm.es	

Profesor: **FRANCISCO JAVIER VALENCIANO VALCARCEL** - Grupo(s): **40**

Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Edificio Sabatini / 1.26	DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y MÚSICA	5936	javier.valenciano@uclm.es	

2. REQUISITOS PREVIOS

No se han establecido

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

Juegos, Ocio y Recreación es una asignatura que pretende dotar al futuro profesor del conocimiento de una de las actividades que más tiempo ocupa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños en el contexto educativo. Desde una perspectiva pedagógica-evolutiva el niño cuando juega está aprendiendo, y al mismo tiempo se prepara para desplegar todas sus potencialidades en su vida futura. A través de esta materia se pretende desarrollar las capacidades para que los alumnos desarrollen las competencias didácticas y pedagógicas necesarias para ser empleadas en las diversas formas de intervención educativa en las que profesionalmente los alumnos se vean comprometidos.

A través de la asignatura se pretende, desarrollar en los alumnos la capacidad para conocer y aplicar las bases científicas, pedagógicas y sociológicas que fundamentan las aportaciones del juego en el desarrollo individual de la persona, así como las posibilidades de las actividades recreativas y sus aplicaciones en los centros de enseñanza como medio educativo. Desarrollar la capacidad para realizar actividades de juego,ocio y recreación en un contexto educativo, en función del medio en el que se desarrolle la praxis educativa. Desarrollar la capacidad para organizar, coordinar y dirigir actividades lúdicas en un contexto recreativo y de animación sociocultural.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB02	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
CB03	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
CG02	Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
CG04	Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
CG05	Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
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.
CT03	Correcta comunicación oral y escrita.

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Conocer diferentes diseños de planificación educativa y realizar programaciones de Educación Física.

Saber analizar el contexto social y familiar desde el punto de vista de la Educación Física de cualquier centro educativo o estructura formativa cualquiera.

Saber analizar las posibilidades que ofrece la realización de estilos de vida saludable, así como los inconvenientes de no seguir dichas indicaciones.

Saber analizar y poner en práctica el currículo oficial del área de Educación Física para Primaria (periodo: 6-12 años).

Enseñar por medio de la Educación Física valores educativos, sabiendo detectar situaciones de exclusión o de riesgo de exclusión y proponer actuaciones para corregirla y prevenirla.

Saber las distintas metodologías a realizar, teniendo la capacidad de elegir la mejor de ellas según las características del grupo de alumnos y el centro educativo.

Conocer y saber aplicar los instrumentos de evaluación para los diferentes bloques de contenidos que componen la asignatura de Educación Física.
Poseer la capacidad de realizar programas de ocio, salud o deportivos en el ámbito extraescolar.

6. TEMARIO

Tema 1: Introducción al concepto de juego y su evolución en las etapas del desarrollo. El juego motor.
Tema 2: Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física.
Tema 3: Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.
Tema 4: El legado cultural de los juegos populares y tradicionales. Su incorporación como recurso didáctico en Educación Física.
Tema 5: Los juegos motores sensibilizadores.
Tema 6: Los juegos y deportes alternativos.
Tema 7: Las actividades en el medio natural y su aplicación a la Educación Primaria.
Tema 8: Los juegos y deportes de lucha y su aplicación a la Educación Primaria
Tema 9: Los juegos cooperativos
Tema 10: Introducción a los conceptos de ocio, recreación y tiempo libre. La actividad física recreativa como favorecedora de un estilo de vida activo.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB02 CG04 CG10	1.2	30	S	S	Presentación de los contenidos que deben ser aprendidos en la asignatura utilizando la metodología de lección magistral, grupos de discusión y análisis crítico de documentos.
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB02 CB03 CG10 CT03	0.8	20	S	N	Preparación de trabajos en grupos en relación con los contenidos de la asignatura en gimnasio y pabellón.
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA]	Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones	CB02 CB03 CG10 CT03	0.8	20	S	N	Lecturas de artículos, búsqueda de información relacionada con los contenidos de la asignatura y, en base a ella, preparar trabajos teorico-prácticos.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB02 CB03 CG02 CG04 CG10	1.12	28	S	N	Actividades prácticas relacionados con los contenidos de la asignatura en gimnasio o pabellón. No recuperable. Esta circunstancia esta avalada por el departamento correspondiente.
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB02 CB03 CG02 CG04 CG10 CT03	2	50	S	S	
Prueba final [PRESENCIAL]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB02 CB03 CT03	0.08	2	S	N	
Total:			**6**	**150**			
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4			**Horas totales de trabajo presencial: 60**				
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6			**Horas totales de trabajo autónomo: 90**				

Ev: Actividad formativa evaluable
Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluacion continua	Evaluación no continua*	Descripción
Elaboración de memorias de prácticas	15.00%	15.00%	Elaboración y presentación de sesiones prácticas en clase de contenidos relacionados con el temario.
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	10.00%	10.00%	Se requiere la asistencia al 80% de las clases prácticas para optar a la evaluación continua. Los alumnos que no asistan al 80% de las clases prácticas se les evaluará de un supuesto práctico en la prueba final.
Prueba final	60.00%	60.00%	Preguntas sobre los temas teóricos y prácticos desarrollados en clase.
Elaboración de trabajos teóricos	15.00%	15.00%	Elaboración de trabajos en grupo, relacionado con el temario de la asignatura. En el caso de evaluación no continuo los trabajos serán individuales.
Total:	**100.00%**	**100.00%**	

** En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).*

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

Es obligatorio entregar todos los trabajos.
En todos los casos el alumno deberá aprobar el examen final (5 o más puntos) para sumar el resto de partes de evaluación.

Se requiere la asistencia al 80% de las clases prácticas para optar a la evaluación continua.

Evaluación no continua:

Para la evaluación de los estudiantes que no proceda la evaluación continua (con una asistencia inferior al 80% de las clases practicas) tendrán que realizar un supuesto práctico de los contenidos trabajados en clase en la prueba final, ponderado con un valor del 10% de la nota total, teniendo que entregar la Elaboración de memorias de prácticas y trabajos teóricos de forma individual.

En todos los casos el alumno deberá aprobar el examen final (5 o más puntos) para sumar el resto de partes de evaluación.

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Se seguirán los mismos criterios que en la convocatoria ordinaria.
Se guardarán las notas de todos los apartados superados en la convocatoria ordinaria, teniendo el alumno que realizar de nuevo solo las partes de la evaluación que no ha superado.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL

No asignables a temas

Horas	Suma horas

Tema 1 (de 10): Introducción al concepto de juego y su evolución en las etapas del desarrollo. El juego motor.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2

Comentario: Introducción al concepto de juego y su evolución en las etapas del desarrollo. El juego motor.

Tema 2 (de 10): Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	1
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	1

Comentario: Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física.

Tema 3 (de 10): Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2

Comentario: Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.

Tema 4 (de 10): El legado cultural de los juegos populares y tradicionales. Su incorporación como recurso didáctico en Educación Física.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2

Comentario: El legado cultural de los juegos populares y tradicionales. Su incorporación como recurso didáctico en Educación Física.

Tema 5 (de 10): Los juegos motores sensibilizadores.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2

Comentario: Los juegos motores sensibilizadores.

Tema 6 (de 10): Los juegos y deportes alternativos.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2

Comentario: Los juegos y deportes alternativos.

Tema 7 (de 10): Las actividades en el medio natural y su aplicación a la Educación Primaria.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2

Comentario: Las actividades en el medio natural y su aplicación a la Educación Primaria.

Tema 8 (de 10): Los juegos y deportes de lucha y su aplicación a la Educación Primaria

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2

Comentario: Los juegos y deportes de lucha y su aplicación a la Educación Primaria

Tema 9 (de 10): Los juegos cooperativos

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	2

Comentario: Los juegos cooperativos

Tema 10 (de 10): Introducción a los conceptos de ocio, recreación y tiempo libre. La actividad física recreativa como favorecedora de un estilo de vida

activo.	
Actividades formativas	**Horas**
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	3
Comentario: Introducción a los conceptos de ocio, recreación y tiempo libre. La actividad física recreativa como favorecedora de un estilo de vida activo.	

Actividad global	
Actividades formativas	**Suma horas**
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	20
Análisis de artículos y recensión [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones]	20
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	30
Total horas:	72

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS

Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Navarro	40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física: comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores.				2006	
Rios	Manual de Educación Física adaptada al alumno con discapacidad	Paidotribo	Barcelona		2005	
Rios, Blanco, Bonany y Carol	Actividad adaptada. El juego y los alumnos con discapacidad	Paidotribo	Barcelona		2005	
Carmona y Sánchez	100 maravillosos juegos de 8 a 10 años	Wanceulen	Sevilla		2007	
Contraras Jordan O.R y García López L.M.	Didáctica de la Educación Física. Enseñanza de los contenidos desde el constructivismo	Síntesis	Madrid		2011	
Gerlero	¿Ocio, tiempo libre y recreación? Aportes para el estudio de la recreación	Educo	Buenos Aires		2014	
Navarro	El juego simbólico en Educación Física desde la perspectiva de la praxología				2005	
Navarro	El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores	Inde	Barcelona		2002	
Méndez y Méndez	Los juegos en el curriculum de la Educación Física	Paidotribo	Barcelona		2004	
Navarro	Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física	Agora			2011	
Gil-Madrona y Abellán (Coordinadores)	Mediación educativa. Juegos,ocio y recreación.	Pirámide. Anaya	Madrid	978-84-368-3609-7	2016	