



1. DATOS GENERALES

Asignatura: JUEGOS, OCIO Y RECREACIÓN**Tipología:** PRÁCTICAS EXTERNAS**Grado:** 392 - GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (AB)**Centro:** 101 - FACULTAD DE EDUCACION DE ALBACETE**Curso:** 3**Lengua principal de impartición:** Español**Uso docente de otras lenguas:****Página web:** <http://www.uclm.es/Ab/educacion/>**Código:** 46340**Créditos ECTS:** 6**Curso académico:** 2021-22**Grupo(s):** 10 17**Duración:** Primer cuatrimestre**Segunda lengua:** Inglés**English Friendly:** N**Bilingüe:** N

Profesor: PABLO MIGUEL GARVÍ MEDRANO - Grupo(s): 10 17				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Gimnasio Facultad de Educación	DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y MÚSICA	96273	Pablo.Garvi@uclm.es	
Profesor: PEDRO GIL MADRONA - Grupo(s): 10 17				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Didáctica de la Expresión Corporal (1ª planta)	DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y MÚSICA	2530	Pedro.Gil@uclm.es	
Profesor: CELESTINO CARLOS PICAZO CORDOBA - Grupo(s): 10 17				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
	DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y MÚSICA		Celestino.Picazo@uclm.es	

2. REQUISITOS PREVIOS

No se ha especificado.

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.

Con el desarrollo de la asignatura se pretende promover 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. Además, se fomenta 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. Por último, se presente 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

Poseer la capacidad de realizar programas de ocio, salud o deportivos en el ámbito extraescolar.

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

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

Conocer y saber aplicar los instrumentos de evaluación para los diferentes bloques de contenidos que componen la asignatura de Educación Física.

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 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.

6. TEMARIO

Tema 1: Introducción al concepto de juego y su evolución en las etapas del desarrollo.

Tema 1.1 El juego motor.

Tema 2: Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.

Tema 3: Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física.

Tema 4: Los juegos motores sensibilizadores y los juegos motores populares y tradicionales en Educación Física.

Tema 4.1 Los juegos motores sensibilizadores.

Tema 4.2 El legado cultural de los juegos populares y tradicionales. Su incorporación como recurso didáctico en Educación Física.

Tema 5: Actividades motrices desarrolladas durante el ocio y su aplicación al ámbito escolar.

Tema 5.1 Introducción a los conceptos de ocio, recreación y tiempo libre. La actividad física recreativa como favorecedora de un estilo de vida activo.

Tema 5.2 Los juegos y deportes alternativos.

Tema 6: Gestión del ocio y organización de actividades recreativas de naturaleza motriz fuera de la sesión de Educación Física.

Tema 6.1 Las actividades físicas en el medio natural y su aplicación a la Educación Primaria.

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	CB03 CG02	1	25	S	N	Presentación de los conceptos y procedimientos que deben ser aprendidos en la asignatura utilizando la metodología de lección magistral, grupos de discusión y análisis crítico de documentos.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB03 CG02 CG04	1.2	30	S	N	Consistirá en la valoración de la asistencia a clases prácticas, seminarios y tutorías individualizadas. Se deberá asistir al 80% de clases prácticas para sumar este porcentaje. No se admitirán justificantes.
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Estudio de casos	CG04 CG05 CG10 CT03	2	50	S	N	Trabajo autónomo por parte del alumno destinado a la preparación de la asignatura y asentamiento de los contenidos trabajados.
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones	CB03 CG02 CG04 CG05 CG10 CT03	1.6	40	S	N	Tiempo destinado a la realización de los trabajos propuestos dentro de la asignatura, los cuales serán supervisados y tutorizados por los profesores que imparten la asignatura.
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CB03 CG02 CG04 CG05 CG10 CT03	0.2	5	S	S	El alumno deberá demostrar todos los aprendizajes que ha realizado a lo largo del curso de modo individual. Será necesario obtener un mínimo de 4 puntos sobre 10 en esta prueba para poder hacer media con el resto de actividades evaluables.
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	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Prueba final	50.00%	50.00%	Prueba teórico-práctica donde los alumnos deberán demostrar con suficiencia los contenidos desarrollados tanto en las clases magistrales como en las sesiones prácticas. Se considerará aprobada la prueba final cuando se alcance una nota de 5 sobre 10 puntos, si bien será necesario obtener un mínimo de 4 sobre 10 puntos en ésta para poder hacer media con el resto de actividades evaluables. Obligatorio y

			recuperable.
Elaboración de trabajos teóricos	30.00%	30.00%	Propuestas teórica-prácticas, elaboración de resúmenes de lecturas, ficheros, vídeos, etc., a partir de los contenidos facilitados en la asignatura. No obligatorio y recuperable.
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	20.00%	20.00%	Será obligatorio asistir al 80% de las sesiones prácticas - seminarios para ser evaluado este porcentaje. No se admiten justificantes a las faltas de asistencia. Estas sesiones podrán desarrollarse tanto en el aula clase como en el aula gimnasio. Suponen la vinculación práctica con los contenidos teóricos. El 20% se podrá obtener cuando el seguimiento práctico de la asignatura haya sido íntegro y siempre desde una actitud positiva y participativa, ya no solo en las propuestas del profesor, sino que también en las aportaciones dentro de los grupos de discusión o debates que se lleven dentro de las mismas. La mera presencia en la clase no garantiza el 20%. No obligatorio y no recuperable.
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:

La evaluación ordinaria del alumno se realizará conforme a los siguientes apartados:

1. Superación de una prueba sobre los contenidos impartidos durante el período escolar, cuyo peso en la evaluación final será del 50%.
2. Elaboración de trabajos teórico-prácticos durante las clases prácticas: lecturas, vídeos, ficheros, etc., cuyo peso en la evaluación final será del 30%.
3. Realización de las prácticas y participación con aprovechamiento de los contenidos teórico-prácticos durante las clases, cuyo peso en la evaluación final será del 20%.

Es preciso alcanzar una calificación de 4 puntos en la prueba final para hacer nota proporcional con el resto de sistemas de evaluación.

Será necesario la participación y aprovechamiento en las clases prácticas para poder optar al 20% de la nota destinado a dicho apartado. Los alumnos que falten a clase y no se acojan a la evaluación continua podrán desarrollar la prueba final (50%) el día de la evaluación ordinaria establecido en el calendario académico para esta asignatura. También tendrán la opción de presentar los trabajos teórico-prácticos (30%) el último día lectivo de la asignatura.

La valoración de la participación con aprovechamiento de las prácticas es una actividad no recuperable (Art. 4.7. del Reglamento de evaluación del estudiante). Las prácticas son indispensables para conseguir los siguientes resultados de aprendizaje, y en consecuencia, determinadas competencias básicas, generales transversales o específicas de la titulación: CB2, CB4, CG2, CG4, CG5, CG8, CG10, CG13, CG14, CG15 Y CT2.

En correspondencia con el art. 9.1. del Reglamento de Evaluación del Estudiante: "La constatación de la realización fraudulenta de una prueba de evaluación o el incumplimiento de las instrucciones fijadas para la realización de la prueba dará lugar a la calificación de suspenso (con calificación numérica de 0) en dicha prueba. En el caso particular de las pruebas finales, el suspenso se extenderá a la convocatoria correspondiente. Cualquier forma de plagio supondrá que la prueba, trabajo o examen tendrá un 0".

Llegado el caso, cualquier modificación o adaptación necesaria en las guías docentes como consecuencia de algún cambio en el modelo docente o de evaluación derivado de la evolución de la pandemia se documentará a través de una adenda.

Evaluación no continua:

La evaluación ordinaria del alumno se realizará conforme a los siguientes apartados:

1. Superación de una prueba sobre los contenidos impartidos durante el período escolar, cuyo peso en la evaluación final será del 50%.
2. Elaboración de trabajos teórico-prácticos durante las clases prácticas: lecturas, vídeos, ficheros, etc., cuyo peso en la evaluación final será del 30%.
3. Realización de las prácticas y participación con aprovechamiento de los contenidos teórico-prácticos durante las clases, cuyo peso en la evaluación final será del 20%.

Es preciso alcanzar una calificación de 4 puntos en la prueba final para hacer nota proporcional con el resto de sistemas de evaluación.

Será necesario la participación y aprovechamiento en las clases prácticas para poder optar al 20% de la nota destinado a dicho apartado. Los alumnos que falten a clase y no se acojan a la evaluación continua podrán desarrollar la prueba final (50%) el día de la evaluación ordinaria establecido en el calendario académico para esta asignatura. También tendrán la opción de presentar los trabajos teórico-prácticos (30%) el último día lectivo de la asignatura.

La valoración de la participación con aprovechamiento de las prácticas es una actividad no recuperable (Art. 4.7. del Reglamento de evaluación del estudiante). Las prácticas son indispensables para conseguir los siguientes resultados de aprendizaje, y en consecuencia, determinadas competencias básicas, generales transversales o específicas de la titulación: CB2, CB4, CG2, CG4, CG5, CG8, CG10, CG13, CG14, CG15 Y CT2.

En correspondencia con el art. 9.1. del Reglamento de Evaluación del Estudiante: "La constatación de la realización fraudulenta de una prueba de evaluación o el incumplimiento de las instrucciones fijadas para la realización de la prueba dará lugar a la calificación de suspenso (con calificación numérica de 0) en dicha prueba. En el caso particular de las pruebas finales, el suspenso se extenderá a la convocatoria correspondiente. Cualquier forma de plagio supondrá que la prueba, trabajo o examen tendrá un 0".

Llegado el caso, cualquier modificación o adaptación necesaria en las guías docentes como consecuencia de algún cambio en el modelo docente o de evaluación derivado de la evolución de la pandemia se documentará a través de una adenda.

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.

Llegado el caso, cualquier modificación o adaptación necesaria en las guías docentes como consecuencia de algún cambio en el modelo docente o de evaluación derivado de la evolución de la pandemia se documentará a través de una adenda.

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

No asignables a temas

Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: El desarrollo normal de los temas incluye, de manera aproximada, 4 horas de clases teóricas y 4 horas de clases prácticas, con sus consiguientes talleres y trabajos teórico-prácticos, además del trabajo autónomo del alumno. Salvo el Tema 2 que tendrá una carga lectiva superior. La planificación temporal de los temas es orientativa.	
Tema 1 (de 6): Introducción al concepto de juego y su evolución en las etapas del desarrollo.	
Actividades formativas	Horas

Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de resecciones]	6
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Tema 2 (de 6): Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de resecciones]	8
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Tema 3 (de 6): Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	7
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de resecciones]	6
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.5
Tema 4 (de 6): Los juegos motores sensibilizadores y los juegos motores populares y tradicionales en Educación Física.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de resecciones]	7
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Tema 5 (de 6): Actividades motrices desarrolladas durante el ocio y su aplicación al ámbito escolar.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de resecciones]	7
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Tema 6 (de 6): Gestión del ocio y organización de actividades recreativas de naturaleza motriz fuera de la sesión de Educación Física.	
Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de resecciones]	6
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.5
Actividad global	
Actividades formativas	Suma horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	25
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	30
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	50
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de resecciones]	40
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	5
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS					
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año Descripción
	Ministerio de Educación y Formación Profesional https://www.educacionyfp.gob.es/portada.html				
	OEI. Revista iberoamericana de educación. (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura) http://www.oei.es/				
	Recursos electrónicos (https://campusvirtual.uclm.es/). Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado http://www.aufop.com/aufop/home Revista de Educación http://www.revistaeducacion.mec.es Revista digital: Lecturas Educación Física y Deportes http://www.efdeportes.com/				Recursos electrónicos que se adjunen en Moodle

Amparo Escartí, Carmina Pascual; Melchor Gutiérrez	Responsabilidad personal y social a través del deporte.	Graó.				2005
Bayer, Claude	La Enseñanza de los juegos deportivos colectivos : balones	Editorial Hispano Europea	84-255-0730-8			1986
Carmona y Sánchez	100 maravillosos juegos de 8 a 11 años	Wanceulen				2008
Gerlero	¿Ocio, tiempo libre y recreación? Aportes para el estudio de la recreación	Educo	BUENOS AIRES			2004
Gil Madrona, P. Barrachina, J. Díaz Suarez, A.	Fichero interactivo de juegos motores al servicio de las competencias básicas	Universidad de Murcia	CD ROM			2015
Lleixá, T. y González	Didactica de la educacion fisica	Graó				2010
	Comisión Europea. Dirección General de Educación y Cultura http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/index_es.html					
Navarro Adelantado, Vicente	El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores	INDE				2002
Pedro Gil Madrona y Jorge Abellas (coord)	Mediación educativa. Juegos, ocio y recreación	PIRAMIDE. ANAYA	Madrid	978-84-368-3609-7		2016
Vicente Navarro Adelantado	El afan de jugar	INDE				2002