



# UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

## GUÍA DOCENTE

### 1. DATOS GENERALES

<b>Asignatura:</b> JUEGOS, OCIO Y RECREACIÓN	<b>Código:</b> 46340
<b>Tipología:</b> PRÁCTICAS EXTERNAS	<b>Créditos ECTS:</b> 6
<b>Grado:</b> 393 - GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (CR)	<b>Curso académico:</b> 2022-23
<b>Centro:</b> 102 - FACULTAD DE EDUCACIÓN DE CIUDAD REAL	<b>Grupo(s):</b> 20
<b>Curso:</b> 3	<b>Duración:</b> Primer cuatrimestre
<b>Lengua principal de impartición:</b> Español	<b>Segunda lengua:</b>
<b>Uso docente de otras lenguas:</b>	<b>English Friendly:</b> N
<b>Página web:</b>	<b>Bilingüe:</b> N

Profesor: <b>ROBERTO GULIAS GONZALEZ</b> - Grupo(s): 20				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Edificio Lorenzo Luzuriaga		6381	roberto.gulias@uclm.es	Se informará a través de la página web de la Facultad

### 2. REQUISITOS PREVIOS

No tiene

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

La asignatura Juegos, Ocio y Recreación pretende dotar al futuro maestro 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 pretenden desarrollar en los alumnos las siguientes capacidades:

- 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.
- Realizar actividades de juego, ocio y recreación en un contexto educativo, en función del medio en el que se desarrolle la praxis educativa.
- 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

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).

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

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.

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.

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

Tema 7: Los juegos y deportes alternativos

Tema 8: 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	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB03 CG02	1.52	38	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	0.8	20	S	S	Actividades en el aula de forma grupal. Actividad obligatoria y recuperable.
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Trabajo autónomo	CG04 CG05 CG10 CT03	2	50	N	-	Estudio independiente del alumno.
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones	CB03 CG02 CG04 CG05 CG10 CT03	1.6	40	S	S	Realización de trabajos sobre los talleres prácticos. Actividad obligatoria y recuperable.
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CB03 CG02 CG04 CG05 CG10 CT03	0.08	2	S	S	Exámenes. Actividad obligatoria y recuperable.
<b>Total:</b>			<b>6</b>	<b>150</b>			
<b>Créditos totales de trabajo presencial: 2.4</b>							<b>Horas totales de trabajo presencial: 60</b>
<b>Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6</b>							<b>Horas totales de trabajo autónomo: 90</b>

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
Trabajo	40.00%	40.00%	Elaboración y exposición de trabajos teórico-prácticos de forma autónoma y en grupo que se presentarán siguiendo las indicaciones del profesor. La fecha límite de presentación de dichos trabajos será determinada también por el profesor, no pudiendo exceder la fecha del examen final. Dichos trabajos serán evaluados atendiendo a las indicaciones y esquemas dados por el profesor, calidad, creatividad e innovación de las tareas propuestas y entrega y/o exposición en la fecha estipulada.
Prueba final	50.00%	60.00%	Prueba tipo test sobre contenidos teórico-prácticos impartidos.
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	10.00%	0.00%	Participación activa y reflexiva en las actividades prácticas planteadas tanto en las clases teóricas como en las prácticas.
<b>Total:</b>	<b>100.00%</b>	<b>100.00%</b>	

\* 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:

Para superar la asignatura, es decir, sacar una puntuación de 5 en una escala de 0-10, es necesario sacar un mínimo de un 4 en cada una de las tres partes diferenciadas del sistema de evaluación (prueba final, trabajos y valoración de la participación con aprovechamiento en clase) para poder hacer media.

Para optar por esta modalidad se exige la realización, al menos, al 80% de las prácticas. Si el alumno no se presenta o tiene un suspenso en la evaluación ordinaria en alguno de los apartados, en la evaluación extraordinaria sólo tendrá que recuperar la parte suspensa.

#### Evaluación no continua:

Aquellos alumnos que opten por esta opción o no alcancen el 80% de la realización de las prácticas, tendrán que superar una prueba teórico-práctica, que tendrá el valor del 60% de la nota. Esta prueba contemplará los contenidos teóricos vistos en clase, así como la defensa de supuestos prácticos relacionados con las prácticas realizadas. El 40% restante corresponderá a un portafolio adaptado a esta modalidad y que el alumno tendrá que realizar previa tutoría con el docente. Los alumnos deberán contactar con el profesor al inicio del cuatrimestre (3 primeras semanas desde le inicio) para acordar un plan de trabajo. Para superar la asignatura, es decir, sacar una puntuación de 5 en una escala de 0-10), es necesario sacar un mínimo de un 4 en cada una de las dos partes diferenciadas del sistema de evaluación para poder hacer media. Si el alumno no se presenta o tiene un suspenso en la evaluación ordinaria en alguno de los apartados, en la evaluación extraordinaria sólo tendrá que recuperar la parte suspensa.

### Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Mismas que en la convocatoria ordinaria.

### Particularidades de la convocatoria especial de finalización:

El examen computará el 100 % de la nota.

**9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL****No asignables a temas**

Horas	Suma horas
-------	------------

**Comentarios generales sobre la planificación:** En las tres primeras semanas del cuatrimestre se irá informando al alumno sobre la temporalización de los temas- No obstante, está será flexible en función del desarrollo de la asignatura.

**Tema 1 (de 8): 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]	6
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	7
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25

Grupo 20:

Inicio del tema: 03-11-2022

Fin del tema: 7-11-2022

Comentario: Las fechas son aproximadas y podrán variar en función del desarrollo de la asignatura.

**Tema 2 (de 8): Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física**

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	4
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	6
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25

Grupo 20:

Inicio del tema: 07-11-2022

Fin del tema: 14-11-2022

**Tema 3 (de 8): Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.**

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	7
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	3
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	3
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	7
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25

Grupo 20:

Inicio del tema: 17-11-2022

Fin del tema: 24-11-2022

**Tema 4 (de 8): 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]	6
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	10
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	8
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25

Grupo 20:

Inicio del tema: 24-11-2022

Fin del tema: 1-12-2022

**Tema 5 (de 8): Los juegos motores sensibilizadores**

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	3
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	1
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	1
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	3
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25

Grupo 20:

Inicio del tema: 01-12-2022

Fin del tema: 5-12-2022

**Tema 6 (de 8): 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]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	1
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	2
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25

Grupo 20:

Inicio del tema: 05-12-2022

Fin del tema: 12-12-2022

**Tema 7 (de 8): Los juegos y deportes alternativos**

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	7
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	2
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	6
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	3
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25

Grupo 20:

<b>Inicio del tema:</b> 12-12-2022	<b>Fin del tema:</b> 19-12-2022
<b>Tema 8 (de 8): Las actividades físicas en el medio natural y su aplicación a la Educación Primaria</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	2
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	4
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	4
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	4
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.25
Grupo 20:	
<b>Inicio del tema:</b> 19-12-2022	<b>Fin del tema:</b> 22-12-2022
<b>Actividad global</b>	
<b>Actividades formativas</b>	<b>Suma horas</b>
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	38
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Trabajo autónomo]	50
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	20
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	2
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	40
<b>Total horas: 150</b>	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS						
Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Gerlero, J.C.	¿Ocio, tiempo libre y recreación? Aportes para el estudio de la recreación	Educo	Buenos Aires		2004	
Gil, P. y Abellán, J. (coord)	Mediación educativa. Juegos, ocio y recreación.	Pirámide	Madrid	978-84-368-3609-7	2016	
Arufe, V.	Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. <a href="https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2019.5.2.5257/g5257_pdf">https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2019.5.2.5257/g5257_pdf</a>				2019	
Navarro, V.	El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores	Inde	Barcelona		2002	
Gil Madrona, P. Barrachina, J. Díaz Suarez, A.	Fichero interactivo de juegos motores al servicio de las competencias básicas	Universidad de Murcia			2015	CD ROM
Mercedes Ríos Hernández	El juego y los alumnos con discapacidad	Paidotribo		978-8480193665	2007	
Méndez Giménez, Antonio	Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular en Educación Física	Paidotribo		978-8480196994	2003	
Enric M. Sebastiani, Josep Campos-Rius, Carlos Chamorro y Daniel Navarro (coordinadores)	GAMIFICACIÓN en Educación Física II. La aventura continúa	Inde		9788497293976	2021	
Enric M. Sebastiani y Josep Campos-Rius (coordinadores)	GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA: Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado	Inde		9788497293822	2019	
Óscar Martínez Gradillas	LA EMOCIÓN DE JUGAR. Neuroeducación en acción	Inde		978849729-410-2	2022	
Juan Gambero Muñiz	El Juego globalizado	Paidotribo		8499100848	2011	