

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

<b>Código</b>	33669
<b>Nombre</b>	Didáctica de los Juegos y Actividades Deportivas
<b>Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6.0
<b>Curso académico</b>	2021 - 2022

**Titulación(es)**

<b>Titulación</b>	<b>Centro</b>	<b>Curso</b>	<b>Periodo</b>
1305 - Grado de Maestro/a en Educación Primaria	Facultad de Magisterio	4	Primer cuatrimestre

**Materias**

<b>Titulación</b>	<b>Materia</b>	<b>Carácter</b>
1305 - Grado de Maestro/a en Educación Primaria	17 - Especialista en educación física	Optativa

**Coordinación**

<b>Nombre</b>	<b>Departamento</b>
MARTOS GARCIA, DANIEL	95 - Didáctica de la Educación Física, Artística y Música

**RESUMEN**

La materia de Didáctica de los juegos y de las actividades deportivas es una de las cinco que conforman la mención de Educación Física del título de Grado de Maestro de Primaria, y que oferta la Universitat de València. La mencionada asignatura consta de 6 créditos docentes y se imparte en el primer cuatrimestre del cuarto curso.

La asignatura, como anuncia el título de la misma, y en coherencia con la orientación de los estudios donde se integra, mantiene un enfoque eminentemente didáctico y trata, en esencia, de mostrar recursos y estrategias para articular propuestas de enseñanza y aprendizaje de los juegos y los deportes, de forma que el alumnado los conozca, los practique y, en cierta manera, los domine. Además, se prestará atención a la preocupación pedagógica que atienda a las razones y finalidades de los contenidos de la materia. El presente documento, pues, pretende ser una guía útil para la organización de esta materia.



Dentro del panorama lúdico, por una parte, los juegos están indisolublemente asociados a la diversión, la flexibilidad y la adaptación educativa de las normas, por lo que su importancia en la etapa de Primaria es fundamental. En este bloque se tratarán diversas orientaciones de juegos, tanto los tradicionales como los populares y los modificados. En especial, se hará un inciso en el juego valenciano por excelencia, la pelota valenciana, y que contempla también muchas de las características del deporte. La pelota valenciana escenifica a la perfección una actividad con fuerte carácter educativo y representa una actividad tanto motriz como cultural y social.

Por otra parte, tenemos los deportes, los más conocidos, los alternativos y los innovadores; todos ellos tendrán cabida en la asignatura con las modificaciones correspondientes para adaptarlos a las necesidades de la etapa de Primaria. En general, los deportes serán tratados desde los elementos tácticos comunes, el aprendizaje comprensivo y con una fuerte consideración de los valores y la educación.

Desde el punto de vista organizativo y metodológico, en la asignatura se combinarán las sesiones impartidas por el profesor y aquellas diseñadas y dirigidas por el alumnado, tanto en las instalaciones del centro como en otros contextos previamente establecidos. Además, se primará el uso de estrategias metodológicas activas, como la resolución de problemas o el aprendizaje cooperativo. La evaluación combinará procesos participativos, como la autoevaluación o la evaluación por pares, y procesos de evaluación formativa. Finalmente, la evaluación estará orientada a fomentar la participación del alumnado a la hora de decidir la forma de ser evaluado.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

### Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

### Otros tipos de requisitos

No hay requisitos previos

## COMPETENCIAS

### 1305 - Grado de Maestro/a en Educación Primaria

- Expresarse oralmente y por escrito correcta y adecuadamente en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma.
- Utilizar con solvencia las tecnologías de la información y de la comunicación como herramientas de trabajo habituales.
- Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergeneracionales.; multiculturales e interculturales; discriminación. e inclusión social y desarrollo sostenible; y también promover acciones educativas orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática, comprometida con la igualdad, especialmente entre hombres y mujeres.



- Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individual.
- Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.
- Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula.
- Reconocer la identidad de cada etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales y afectivas.
- Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula en contextos multiculturales y de coeducación.
- Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego.
- Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar proyectos de innovación identificando indicadores de evaluación.
- Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación.
- Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.
- Conocer los fundamentos teóricos y prácticos del movimiento humano y las actividades físicas.
- Comprender el movimiento humano y las actividades físico-deportivas como fenómeno sociocultural.
- Diseñar, desarrollar y evaluar el currículo.
- Conocer el currículo oficial de educación física en la educación primaria.
- Diseñar y desarrollar situaciones de enseñanza/aprendizaje en contextos de diversidad propios de la educación física, con especial atención a las diferencias de género.
- Adquirir recursos para fomentar la participación en actividades físico-deportivas a lo largo de la vida.
- Valorar y saber trabajar de forma cooperativa como condición para la mejora de la actividad profesional.
- Aprender estrategias para fomentar el desarrollo profesional del docente y su aprendizaje a lo largo de la vida.
- Adoptar actitud autocrítica ante los procesos de enseñanza y aprendizaje valorando de manera reflexiva las experiencias vividas.
- Asumir la dimensión deontológica propia de un profesional de la educación física e incorporar los principios éticos que orienten su intervención docente.
- Conocer y utilizar estrategias y técnicas de búsqueda de información como herramienta para el desarrollo profesional así como las TIC en la educación física y en la promoción de la práctica de actividad física.



- Adquirir conocimientos introductorios a la investigación.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-Conoce la definición del juego y del deporte, sus implicaciones, las diferencias y las connotaciones educativas. -Conoce de forma teórica y práctica las familias de juegos y su evolución, atendiendo a las características históricas, definitorias y de clasificación. -Domina las habilidades básicas y específicas de las modalidades principales de la pelota valenciana, tanto de las técnicas como de las tácticas y de protección de las manos.

-Hace uso y adapta las modalidades de pelota valenciana al contexto educativo de Primaria. -Domina los recursos metodológicos esenciales para la enseñanza significativa de los juegos y de los deportes -Es consciente de la importancia del tratamiento adecuado de los contenidos de la materia para el desarrollo físico integral del alumnado de Primaria. -Conoce y se familiariza con el uso del Juego Deportivo como un contenido educativo, tanto de aquellas disciplinas más conocidas como de las nuevas propuestas deportivas. Diseño de propuestas didácticas variadas en torno al juego y al deporte. -Colabora en la organización de la materia y su metodología, fundamentalmente en la estrategia de evaluación. -Muestra un espíritu crítico en los contenidos de la asignatura y en la forma de presentarlos, su adecuación educativa o el proceso de la materia en sí.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Conceptos iniciales

- 1.1.- Juego y Deporte. Características y evolución histórica e integración curricular.
- 1.2.- Caracterización y taxonomías de los juegos y de los deportes.

### 2. El juego

- 2.1.- Juegos de diversa índole: de calentamiento, de familiarización, de condición física...
- 2.2.- Los juegos tradicionales y populares.
- 2.3.- La Pilota Valenciana.
  - 2.3.1.- La historia, las modalidades, los valores, las instalaciones y los materiales
  - 2.3.2.- Justificaciones educativas y curriculares.
  - 2.3.3.- La práctica de las modalidades más accesibles de la pilota valenciana: Adaptaciones y dificultades.
- 2.4.- La enseñanza y aprendizaje de los juegos mediante propuestas educativas diversas: aprendizaje cooperativo, juegos alternativos, modelo comprensivo...
- 2.5.- Los juegos desde valores como la inclusión o la coeducación.

**3. Los Deportes: fundamentación y bases teórico-prácticas**

- 3.1. Definición y conceptualización del deporte como una construcción social, como un fenómeno cultural y como una herramienta educativa.
- 3.2. Didáctica de la enseñanza y aprendizaje de los deportes.
- 3.3. Los paradigmas y modelos de deporte curricular (o educativo).
- 3.4. Clasificación tipológica de los deportes y su aplicación a la enseñanza primaria.
- 3.5. Principios y procedimientos de intervención didáctica en la enseñanza del deporte escolar: propuestas prácticas de enseñanza - aprendizaje de las actividades deportivas y Juegos deportivos
- 3.6. Las nuevas corrientes deportivas en la escuela.

**4. Evaluación de los juegos y de las actividades deportivas**

- 4.1.- La evaluación educativa en la Primaria. Conceptos y discusión.
- 4.2.- Estrategias de evaluación y herramientas diversas.

**VOLUMEN DE TRABAJO**

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases teórico-prácticas	60,00	100
Asistencia a eventos y actividades externas	10,00	0
Elaboración de trabajos en grupo	20,00	0
Lecturas de material complementario	10,00	0
Preparación de actividades de evaluación	20,00	0
Preparación de clases prácticas y de problemas	30,00	0
<b>TOTAL</b>	<b>150,00</b>	

**METODOLOGÍA DOCENTE**

El apartado de metodología recoge de forma básica la descripción de cómo se desarrollará la asignatura, como se harán las cosas de cara a conseguir los objetivos marcados trabajando los contenidos determinados. De forma genérica, la metodología usada se basará en los principios del paradigma constructivista y de sus consecuencias en educación. Ello focaliza la atención en la construcción que hace cada persona, en este caso cada alumno/a, de su aprendizaje y basa el hecho educativo en el diálogo entre profesorado y alumnado y la participación conjunta en el diseño y el desarrollo de la materia.

A lo largo del curso se combinarán las sesiones teóricas con las prácticas, aunque predominarán las segundas y la mezcla de ambas. Este tipo de sesiones podrán ser:

- Las impartidas por el profesorado



- Las impartidas por el alumnado
- Una combinación de las dos anteriores

En el caso de las prácticas impartidas por el profesor (más bien al principio de la materia), estas se desarrollarán en diversos contextos:

- La cancha polideportivas de la Facultad. Aula de Educación Física (Campus de Tarongers)
- El trinquet 'El Genovés' de la Universitat Politècnica de València
- El IES Serpis de València.

Las prácticas tendrán como objetivo principal trabajar los contenidos procedimentales y actitudinales mencionados ya, y que podríamos resumir en:

-Introducción a las características básicas del juego y su diferencia con el deporte, evolución de los dos conceptos y la práctica de las principales modalidades del juego de pelota: el Raspall, les Llargues, el Frontón Valenciano, la Galotxa y la Escala i Corda, además de algunos juegos populares valencianos. Entre estas características podemos citar, los gestos fundamentales, los desplazamientos, la relación con la pelota (fundamentada sobre todo en una coordinación óculo-manual precisa), la lógica de los juegos (escenificada por

una táctica propia y característica de cada modalidad) y las protecciones. Además, resulta fundamental mostrar opciones que permitan al alumn@ crear estrategias para la enseñanza de la Pilota Valenciana y el resto de actividades en los centros educativos.

-En las unidades de programación y temas dedicados a los deportes, las sesiones serán teóric- prácticas. Es apoyarán en una fundamentación conceptual y, posteriormente, se buscará la aplicación didáctica y contextualizada de estos fundamentos; para ello nos apoyaremos en las aportaciones individuales y trabajos en equipo.

Sobre los estilos de enseñanza se priorizará el descubrimiento guiado y la resolución de problemas por parte del alumnado, además de la introducción del concepto y uso de los modelos pedagógicos. La forma de organización de la clase será de forma mayoritaria en gran grupo o grupos de nivel cuando así sea recomendable. Asimismo, las actividades será preferentemente grupales, mientras que en los casos en que se requiera el trabajo de una técnica específica, la ratio se irá reduciendo consecuentemente. En muchos casos, se primará el uso de tareas semidefinidas o, incluso, no definidas. Finalmente, incidir en el hecho que, en algunas sesiones, se optará por trabajar desde la vertiente del aprendizaje cooperativo como una forma de desarrollar la responsabilidad individual y la actitud grupal.

Sobre todo, el juego de la pelota valenciana pasa por ser un juego muy técnico, por el poco tamaño de la pelota y por las limitaciones reglamentarias que inciden en su lógica interna (cuerda, dau...). Por eso, se introducirán las modificaciones adecuadas con tal de reducir las exigencias técnicas y primar las tácticas, con el objetivo de hacer más atractiva y accesible la práctica del juego. La introducción de la pelota valenciana se hará primado su carácter lúdico, de forma que el aprendizaje no se vea mediatizado por la dificultad técnica, sino reforzado por el gusto y el placer de la práctica con éxito y por la incidencia en el ámbito más cognitivo de la persona.



El paradigma constructivista, predominante en la actualidad y asumido en las leyes y normas educativas actuales, recomienda el tratamiento del alumnado como una persona única, pensante y que construye el conocimiento de forma activa. De todas maneras, en la medida de lo posible, la asignatura caminará hacia un enfoque dialógico, más coherente con los cambios promovidos por el proceso de Bolonia. Como pilar básico de la enseñanza encontramos la significatividad, es decir, que lo que enseñamos tenga algún significado para la persona que aprende. En este sentido, el currículum de la asignatura se plantea en esta dirección, tratando que el alumn@ encuentre en los juegos y deportes autóctonos un significado claro: son válidos y llenos de cualidades para ser enseñados en los centros educativos y escuelas municipales. Con este propósito, se tienen en cuenta tres aspectos básicos para hacer que la asignatura guste y eduque:

- Un componente de originalidad
- Un componente de fuerte participación
- Un componente lúdico

## EVALUACIÓN

Con la evaluación se pretende averiguar si el alumno/a ha conseguido los objetivos y competencias planteadas en la asignatura. De todas maneras, hemos de huir de las concepciones más estancas de la evaluación, asimilada a la calificación, y dotarla de un sentido más educativo. En esta asignatura se propone un sistema de evaluación donde el alumnado adquiera cierto protagonismo en el momento de escoger la fórmula de evaluación o en el momento de autoevaluarse. Son estas estrategias las que pretenden aumentar las decisiones del alumnado y, consecuentemente, su responsabilidad. En esta evaluación se combinarán los elementos más puramente objetivos y aquellos más subjetivos. Además, hay elementos obligatorios de evaluación y otros voluntarios a escoger por los y las alumnas. Básicamente, la evaluación tiene las siguientes características:

### Requisitos mínimos

-Participación como mínimo en un 80% de las sesiones prácticas. Estas solamente se podrán justificar por causas de fuerza mayor.

### Actividades de evaluación continua

-El alumnado deberá desarrollar aquellas actividades previstas en la evaluación continua y que suponen un 100% de la calificación de la asignatura. En general, se establecen actividades obligatorias, como los trabajos en grupo e individuales para elaborar y exponer una propuesta didáctica sobre los contenidos de la asignatura, y otros voluntarios a escoger por cada persona (observación de partidas y partidos, elaboración de UUDD, exposiciones individuales o grupales, evaluación de los trabajos del resto del alumnado, u otros que se establezcan). Estas actividades no son recuperables con una prueba final.



### Criterios generales de evaluación

-En los trabajos teóricos o teórico-prácticos presentados se valorará, entre otros aspectos: la coherencia, la relevancia, las aportaciones personales y de grupo, la capacidad reflexiva y crítica, las innovaciones y la adecuación de las fuentes bibliográficas consultadas.

-En las exposiciones se valorará, entre otros aspectos: la coherencia, la relevancia, la organización, la facilidad de comunicación, la adecuación, la originalidad, los recursos didácticos y tecnológicos usados.

-También se tendrá en cuenta, en la evaluación, el nivel de participación e implicación individual y en grupo, de los y las estudiantes, tanto dentro del aula como en las actividades y tareas que se realizan fuera de ella.

### Prueba final

-Para los y las alumnas que no asistan al 80% de las sesiones se llevará a cabo un examen sobre el temario de la materia. El valor de esta prueba será del 100% de la calificación final y contendrá una parte conceptual y otra de aplicación didáctica de los contenidos de la materia.

## REFERENCIAS

### Básicas

- Bayer, C. (1986). La enseñanza de los juegos deportivos colectivos. Barcelona, Hispano Europea.
- Blázquez, D. (1995). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona, INDE
- Castejón, F.J. (2010). (coord.) Deporte y enseñanza comprensiva. Sevilla: Wanceulen.
- Conca Pavia, M. et. al. (2003). La pilota valenciana. Unitat didàctica. València: Generalitat Valenciana.
- Decret 108/2014 de la Conselleria d'Educació de la Generalitat Valenciana. DOGV 7311
- Devís, J. i Peiró, C. (1997) (2a edició). Nuevas perspectivas curriculares en Educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: Inde
- Llopis i Bauset, F. (1999). El Joc de Pilota Valenciana. València: Carena
- Martos, D. i Torrent, G. (2011). Pilota valenciana. Propostes didàctiques per ensenyar i aprendre el nostre joc. Paiporta: Denes Editorial.
- Ruiz Pérez, Luis M. (1994). Desarrollo motor y actividades físicas. Gymnos: Madrid
- Usabiaga, O. i altres autors. (2007): El proceso de enseñanza-aprendizaje de pelota a mano. Diputació Foral de Gipuzkoa



**Complementarias**

- Camerino, O. (2000). Deporte recreativo. INDE, BARCELONA.
- García, J. (2000). Deportes de equipo. INDE, BARCELONA
- Devís, J. (1996). Educación física, deporte y currículum: investigación y desarrollo curricular. Madrid: Visor.
- Graça, A. (1997). La enseñanza de los juegos deportivos. Barcelona, Paidotribo
- Griffin, L., Butler, J. (Ed.) (2005). Teaching games for understanding. Theory, research and practice. Champaign, IL: Human Kinetics
- Lavega Burgués, P. et. al.(1999). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Barcelona: Paidotribo.
- Mahlo, F. (1981). La acción táctica en el juego. La habana , Ed. Pueblo y Educación.
- Millo, L. (1976). El Trinquet. València: Prometeo.
- Prada, F. (2000). Ideas prácticas para la enseñanza de la Educación Física. Zaragoza, Ágonos.
- Launder, A (2001). Play Practice. The Games Approach to Teaching and Coaching Sports. Illinois: Human Kinetics.
- Mitchell, S, A., Oslin, J,L. & Griffin, L.L. (2006) Teaching Sports Concepts and Skills. A tactical games approach. Human Kinetics, Champaign, IL.
- Oslin, J. & Mitchell, S. (2006) Game centred approaches to teaching physical education. In Kirk, D, Macdonald, D. and OSullivan, M. (Eds), Handbook of Physical Education. London: Sage Publications.

**ADENDA COVID-19**

**Esta adenda solo se activará si la situación sanitaria lo requiere y previo acuerdo del Consejo de Gobierno**

**1. Volumen de trabajo y planificación temporal de la docencia**

**ESCENARIO DE SEMIPRESENCIALIDAD**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>HORAS</b>	<b>PRESENCIALIDAD</b>
Clases teoricoprácticas	60 horas	100%
Elaboración de trabajos en grupo	30 horas	0%



Elaboración de trabajos individuales	30 horas	0%
--------------------------------------	----------	----

Lecturas de material complementario	10 horas	0%
-------------------------------------	----------	----

Preparación de actividades de evaluación	20 horas	0%
--	----------	----

## ESCENARIO DE NO PRESENCIALIDAD (VIRTUAL)

ACTIVIDAD	HORAS	PRESENCIALIDAD
-----------	-------	----------------

Clases teoricoprácticas	30 horas	0%
-------------------------	----------	----

Elaboración de trabajos en grupo	40 horas	0%
----------------------------------	----------	----

Elaboración de trabajos individuales	40 horas	0%
--------------------------------------	----------	----

Lecturas de material complementario	20 horas	0%
-------------------------------------	----------	----

Preparación de actividades de evaluación	20 horas	0%
--	----------	----



## **2. Metodología docente**

### **ESCENARIO DE SEMIPRESENCIALIDAD**

Respecto de la guía docente, en un escenario de semipresencialidad, tan solo se prevén tres adaptaciones, una relativa a los espacios de práctica, que pasan a ser:

- La cancha polideportiva de la Facultat. Aula de Educación Física (Campus de Tarongers)
- El trinquet 'El Genovés' de la Universidad Politécnica de Valencia

Otro cambio es la adopción de la enseñanza recíproca como estrategia metodológica principal, sobre todo en las sesiones prácticas, ya que permite reducir considerablemente la ratio de alumnado que participa.

Finalmente, se hace alusión al uso de herramientas informáticas, con el Blackboard Collaborate para llevar a cabo aquellas sesiones tanto teóricas como prácticas que así lo requieran.

### **ESCENARIO DE NO PRESENCIALIDAD (VIRTUAL)**

En un escenario de no presencialidad todas las actividades migran al aula virtual, de forma que las tutorías, las sesiones teóricas y prácticas y la entrega de trabajos se hará mediante tareas creadas expresamente o con el uso del Blackboard Collaborate.

## **3. Evaluación**

### **ESCENARIO DE SEMIPRESENCIALIDAD**

Requisitos mínimos

-Participación como mínimo en un 80% de las sesiones prácticas. Estas solamente se podrán justificar por causas de fuerza mayor.

Actividades de evaluación continua

El alumnado deberá desarrollar aquellas actividades previstas en la evaluación continua, que son:

- Examen con apuntes: 20% de la nota final
- Trabajo individual (resolución de un supuesto práctico): 30%
- Trabajo grupal: elaboración de una UD con una sesión práctica y exposición de esta: 40%
- Tareas diversas asociadas a las sesiones prácticas: 10%.

Estas actividades no son recuperables con una prueba final. En este sentido, se mantienen los criterios de evaluación explicitados en la guía docente.



Para los y las alumnas que no acudan al 80% de las sesiones y que no participen de la evaluación continua, se llevará a cabo un examen sobre el temario de la materia. El valor de esta prueba será del 100% de la calificación final, y tendrá una parte de preguntas test y una parte oral con preguntas de desarrollo. Se llevará a cabo mediante el Blackboard Collaborate.

#### ESCENARIO DE NO PRESENCIALIDAD (VIRTUAL)

Se mantienen casi todas las tareas de evaluación expresadas más arriba, pero con una modificación de los porcentajes de calificación asignados:

- Examen con apuntes: 20% de la nota final
- Trabajo individual (resolución de un supuesto práctico): 30%
- Trabajo grupal: elaboración de una UD con una sesión práctica y exposición de esta: 50%
- Tareas diversas asociadas a las sesiones prácticas: 0%. Desaparece

Los criterios de evaluación se mantienen respecto de la guía docente, igual que las condiciones para las personas que no participan de la evaluación continua, de la forma expresada más arriba.