

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA
El Juego en Educación Física

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA		
Denominación (español/inglés): El juego en Educación Física./Game in Physical Education.		
Módulo: Manifestaciones de la Motricidad Humana.		
Código: 202411201	Año del plan de estudio: 2010	
Carácter: Obligatoria	Curso académico: 2021/2022	
Créditos: 6	Curso: 1º	Semestre: 1º
Idioma de impartición: Español		

DATOS BÁSICOS DEL PROFESORADO				
Coordinador/a: Jesús Tejada Mora.				
Centro/Departamento: Facultad de Educación, Psicología y Ciencias del Deporte / Didácticas Integradas				
Área de conocimiento: Didáctica de la Expresión Corporal.				
Nº Despacho: 3º A 9	E-mail: tejada@uhu.es		Telf.: 959219270	
Horario de enseñanza de la asignatura: Se puede consultar en: http://www.uhu.es/fedu/contents/iacademica/1920/docs/horarios/horarioAnual-gracief.pdf				
Horario tutorías primer semestre:				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
10:30-12:30	9:15-10:15	10:00-13:00		
Horario tutorías segundo semestre:				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	9:30-12:30		9:30-12:30	
OTRO PROFESORADO:				
Nombre y apellidos:				
Centro/Departamento:				
Área de conocimiento:				
Nº Despacho:	E-mail:		Telf.:	
Horario tutorías primer semestre:				
Horario tutorías segundo semestre:				

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES: Ninguno

COMPETENCIAS:

BÁSICAS (CB):

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - 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.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

GENERALES (G):

CG0 - Hablar bien en público.

CG1 - Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que, partiendo de la base de la educación secundaria general, alcance un nivel que incluya conocimientos procedentes de la vanguardia del ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

CG3 - Reunir e interpretar datos relevantes en el área de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte que permitan emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG4 - Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

TRANSVERSALES (CT):

CT1 Dominar correctamente la lengua española, el conocimiento de los diversos estilos y de los lenguajes específicos necesarios para el desarrollo del ámbito de estudio.

CT2 Desarrollo de una actitud crítica e investigadora que facilite la colaboración y la participación activa.

CT6 Promover, respetar y velar por los derechos humanos, la igualdad de género, los valores democráticos y la igualdad social.

ESPECÍFICAS (CE):

- AC4 4.1 Conocer, entender y saber enseñar, a nivel teórico-práctico, las habilidades motrices, actividades físicas, habilidades deportivas, juego, actividades expresivas corporales y de danza, y actividades en la naturaleza en diferentes contextos y entornos.
- AC1 1.2 Diseñar y aplicar una perspectiva científica, educativa e integradora, aplicando medios y métodos innovadores a los diferentes contextos y sectores en el que el/la profesional de la actividad física y del deporte ejerza su labor
- AC1 1.3 Desarrollar y adaptar las habilidades docentes para la comunicación adecuada y eficiente en el contexto de la actividad física y deportiva las personas, los diferentes tipos de población, y los espacios y sectores donde se realice la actividad física y deporte.
- AC3 3.4 Identificar y promover los beneficios bio-psico-sociales de la práctica de actividad física, deportiva y recreativa en cualquier sector de intervención profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- RA1.- Ofrecer al alumnado los instrumentos necesarios para poder abordar los diferentes tipos de juegos dentro de un marco educativo y formación en valores.
- RA2.- Abordar el juego desde una perspectiva global e innovadora.
- RA3.- Plantear juegos que respondan a distintos objetivos, contenidos y metodologías a trabajar.
- RA4.- Conocer el origen y desarrollo de los juegos populares y tradicionales y valorar su importancia como parte de la conservación y trasmisión de cultura.
- RA54.- Reflexionar de forma continua y en profundidad sobre todos los contenidos abordados en la asignatura, aportando los matices e ideas personales.
- RA6.- Utilizar el trabajo en grupo como estrategia importante de formación.

NÚMERO DE HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO:

- Nº de Horas en créditos: 150.
- Clases Grupos grandes: 33.
 - Clases Grupos reducidos: 12.
 - Trabajo autónomo o en tutoría: 105.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades formativas	Nº Horas	% Presencialidad
AF1. Clases teóricas/expositivas	33	100%
AF2. Clases prácticas	12	100%
AF3. Tutorías	1	100%
AF6. Estudio y trabajo en grupo	40	0%
AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo	64	0%

La asignatura consta de sesiones teóricas y sesiones prácticas.

En las sesiones teóricas se expondrán los contenidos del bloque teórico de la materia. Cada tema consta de una presentación en power point, además de material complementario como artículos de revista, enlaces a vídeos o trabajos audiovisuales u otros que se consideren relevantes para facilitar la comprensión de la materia. Todo el material estará disponible en la plataforma Moodle, y formará parte del temario de evaluación.

Las sesiones prácticas son de carácter obligatorio, el alumnado debe asistir, realizar y participar en, al menos, el 90% de las mismas. El contenido de estas sesiones se recoge en el bloque de prácticas del programa de la asignatura.

En las sesiones teóricas el alumnado deberá participar en actividades que proponga el

profesorado (pequeñas tareas en grupo, debates, o exposiciones).

METODOLOGÍAS DOCENTES

	Actividades formativas	Metodologías docentes
Presencial (45h.)	Clases teóricas/expositivas	Lección magistral
	Clases prácticas	Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas
	Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos
No presencial (105h.)	Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje cooperativo
	Estudio y trabajo individual/autónomo	Aprendizaje orientado a proyectos

Se propone un modelo activo, en el que el estudiante participe en la construcción de su propio conocimiento, y un modelo de aprendizaje significativo donde los nuevos conocimientos conecten con los intereses del alumnado y sus conocimientos previos. Esto implica utilizar fundamentalmente, métodos de enseñanza centrados en el alumno en los que la participación de éste en la toma de decisiones, o sus posibilidades de creación, sea cada vez mayor. Esto exigirá la capacitación previa para lograr un aprendizaje autónomo, dotando al alumnado de las herramientas necesarias para ello. El rol del profesor será el de facilitador de los conocimientos gestionando el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Metodologías docentes	
ME1. Lección magistral	X
ME2. Resolución de problemas	X
ME3. Aprendizaje basado en problemas	X
ME4. Aprendizaje orientado a proyectos	X
ME5. Aprendizaje cooperativo	X

PROGRAMA DE CONTENIDOS

BLOQUE 1. TEÓRICO

TEMA 1.- Aproximación conceptual del juego.

TEMA 2.- Desarrollo e importancia de juego en las corrientes pedagógicas.

TEMA 3.- El juego en el currículo de EF.

TEMA 4.- juegos populares, autóctonos y tradicionales.

TEMA 5.- El juego como instrumento para el aprendizaje en el ámbito de la Actividad Física y el deporte

BLOQUE 2.- PRÁCTICO

Se llevarán a cabo sesiones prácticas sobre los diferentes contenidos de los temas desarrollados en las clases teóricas con el fin de poner en práctica, ampliar y profundizar dichos contenidos:

Sesión práctica 1.- Introducción al mundo de los juegos.

Sesión práctica 2.- Juego simple I

Sesión práctica 3.- Juego simple II
 Sesión práctica 4.- Juego Complejo I
 Sesión práctica 5.- Juego Complejo II
 Sesión práctica 6.- Desde el Juego al Deporte
 Sesión práctica 7.- Juegos colaborativos I
 Sesión práctica 8.- Juegos colaborativos II
 Sesión práctica 9.- Juegos en el medio natural
 Sesión práctica 10.- El juego y la cualidades físicas básicas
 Sesión práctica 11.- Juegos populares y tradicionales.
 Sesión práctica 12.- Una Ludolimpiada.

ALINEAMIENTO ENTRE RESULTADOS DE APRENDIZAJE, METODOLOGÍA, ACTIVIDAD FORMATIVA Y EVALUACIÓN

Asignatura: El Juego en Educación Física			
Competencias	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5	CT1, CT2, CT6	AC4 4.1, AC1 1.2, AC3 3.4, AC1 1.3
Tema 1. Aproximación conceptual del juego.			
Resultado aprendizaje	Actividad formativa	Metodología	Evaluación
RA1.- Ofrecer al alumnado los instrumentos necesarios para poder abordar los diferentes tipos de juegos dentro de un marco educativo y formación en valores.	AF1. Clases teóricas/expositivas AF2. Clases prácticas AF3. Tutorías AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo	ME1. Lección magistral ME2. Resolución de problemas	SE1. Pruebas de respuestas larga SE2. Pruebas orales SE3 Técnicas de observación
Tema 2. Desarrollo e importancia de juego en las corrientes pedagógicas.			
Resultado aprendizaje	Actividad formativa	Metodología	Evaluación
RA1.- Ofrecer al alumnado los instrumentos necesarios para poder abordar los diferentes tipos de juegos dentro de un marco educativo y formación en valores. RA2.- Abordar el juego desde una perspectiva global e innovadora. RA3.-Plantear juegos que respondan a distintos objetivos, contenidos y metodologías a trabajar.	AF1. Clases teóricas/expositivas AF2. Clases prácticas AF3. Tutorías AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo	ME1. Lección magistral ME2. Resolución de problemas ME3. Aprendizaje basado en problemas ME4. Aprendizaje orientado a proyectos	SE1. Pruebas de respuestas larga SE2. Pruebas orales SE3 Técnicas de observación
Tema 3. El juego en el currículum de EF.			
Resultado aprendizaje	Actividad formativa	Metodología	Evaluación
RA3.-Plantear juegos que respondan a distintos objetivos, contenidos y metodologías a trabajar.	AF1. Clases teóricas/expositivas AF2. Clases prácticas AF3. Tutorías	ME1. Lección magistral ME2. Resolución de problemas	SE1. Pruebas de respuestas larga SE2. Pruebas orales

RA6.- Utilizar el trabajo en grupo como estrategia importante de formación.	AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo	ME3. Aprendizaje basado en problemas ME4. Aprendizaje orientado a proyectos	SE3 Técnicas de observación
Tema 4. Juegos populares, autóctonos y tradicionales.			
Resultado aprendizaje	Actividad formativa	Metodología	Evaluación
RA4.- Conocer el origen y desarrollo de los juegos populares y tradicionales y valorar su importancia como parte de la conservación y transmisión de cultura. RA5.- Reflexionar de forma continua y en profundidad sobre todos los contenidos abordados en la asignatura, aportando los matices e ideas personales. RA6.- Utilizar el trabajo en grupo como estrategia importante de formación.	AF1. Clases teóricas/expositivas AF2. Clases prácticas AF3. Tutorías AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo	ME1. Lección magistral ME2. Resolución de problemas ME3. Aprendizaje basado en problemas ME4. Aprendizaje orientado a proyectos ME5. Aprendizaje cooperativo	SE1. Pruebas de respuestas larga SE2. Pruebas orales SE3 Técnicas de observación
Tema 5. El juego como instrumento para el aprendizaje en el ámbito de la Actividad Física y el deporte			
Resultado aprendizaje	Actividad formativa	Metodología	Evaluación
RA1.- Ofrecer al alumnado los instrumentos necesarios para poder abordar los diferentes tipos de juegos dentro de un marco educativo y formación en valores. RA2.- Abordar el juego desde una perspectiva global e innovadora. RA3.-Plantear juegos que respondan a distintos objetivos, contenidos y metodologías a trabajar. RA5.- Reflexionar de forma continua y en profundidad sobre todos los contenidos abordados en la asignatura, aportando los matices e ideas personales. RA6.- Utilizar el trabajo en grupo como estrategia importante de formación.	AF1. Clases teóricas/expositivas AF2. Clases prácticas AF3. Tutorías AF6. Estudio y trabajo en grupo AF7. Estudio y trabajo individual /autónomo	ME1. Lección magistral ME2. Resolución de problemas ME3. Aprendizaje basado en problemas ME4. Aprendizaje orientado a proyectos ME5. Aprendizaje cooperativo	SE1. Pruebas de respuestas larga SE2. Pruebas orales SE3 Técnicas de observación

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Actividades evaluativas:

La evaluación final se conseguirá teniendo en cuenta las puntuaciones obtenidas en cada una de las siguientes actividades:

	Mínimo	Máximo
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	0%	80%
Pruebas orales (individual, en grupo, presentación de temas-trabajos,...)	0%	20%
Técnicas de observación (registros, listas de control, ...)	0%	20%

CONVOCATORIAS:

Convocatoria ordinaria I o de curso. La evaluación del temario se hará de la siguiente manera:

	Puntuación
SE1. Pruebas escritas de los contenidos de la materia Examen de desarrollo de contenidos teóricos con aplicación práctica o ejemplo. El examen constará de unas 5-10 preguntas (aproximadamente) donde se pedirá que se expongan los contenidos del programa teórico y se relacione con el bloque práctico en algunos casos.	60%
SE2. Pruebas orales y/o un trabajo obligatorio sobre alguna temática relacionada con la asignatura	20%
SE3 Técnicas de observación (sesiones prácticas) Las sesiones prácticas son de carácter obligatorio, el alumnado debe asistir, realizar y participar en, al menos, el 90% de las mismas. El alumno/a que no cumpla este requisito, tendrá suspenso este apartado. Además, el alumnado debe realizar un fichero de juegos en los que se trabajen los contenidos de la asignatura.	20%

Para poder aprobar la asignatura es necesario superar cada criterio en un 50%. Para obtener este porcentaje es necesario acudir a cada una de las sesiones teórico-prácticas, permitiendo la ausencia en un 10% como máximo de las mismas.

Se tendrán en cuenta las faltas de ortografía, estableciéndose los siguientes criterios:

- En los trabajos del alumnado no se permitirá ninguna falta de ortografía. En el caso de que la hubiera se suspenderá dicho trabajo.
- En los exámenes teóricos-prácticos se restará a la nota final:

Primera falta: -0,25 puntos
Segunda falta: -0,50 puntos
Tercera falta y a partir de la tercera falta= 1 punto cada falta

No se realizarán exámenes parciales de la asignatura, ni pruebas para subir nota.

Para la obtención de la mención "matrícula de honor", el alumnado debe superar todos los apartados con sobresaliente, además, el profesorado podrá solicitar una prueba excepcional adicional.

Convocatoria ordinaria II o de recuperación de curso:

La evaluación del temario se hará teniendo en cuenta lo reflejado en el apartado de actividades evaluativas:

- El 60% restante se basará en la puntuación obtenida en el examen final de la asignatura, que constará de preguntas a desarrollar. Será obligatorio aprobar este examen (obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10), para que se puedan sumar el resto de las puntuaciones obtenidas en los dos apartados anteriores.
- Un 20% de la calificación final se basará en la puntuación obtenida en las tareas y trabajo relacionado con una temática de la asignatura.
- Un 20% de la calificación final se basará en el trabajo/memoria sobre las prácticas de la asignatura.

La presente modalidad de evaluación solo y exclusivamente se tendrá en cuenta para aquellos alumnos cuya asistencia a las prácticas de la asignatura haya sido igual o superior al 90%, pudiendo guardarse aquellos apartados que se aprobaron en la convocatoria I.

Para aquellos alumnos cuya asistencia a las prácticas no fuera del 90% o superior, no se guardarán ninguna de las calificaciones de los apartados restantes debiendo ajustarse a la modalidad descrita a continuación:

- **Examen teórico**, sobre todos los contenidos desarrollados en las sesiones teóricas, que constará de preguntas a desarrollar. Para aprobar este examen tendrán que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.
- **Examen práctico**, sobre todos los contenidos desarrollados en las sesiones prácticas, que constará de preguntas a desarrollar. Para aprobar este examen tendrán que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

Convocatoria ordinaria III o de recuperación en curso posterior.

En la convocatoria ordinaria III podrá evaluarse al alumnado atendiendo a la evaluación escogida en la convocatoria I y II:

- A aquellos alumnos con evaluación continua, se les podrá respetar las calificaciones los apartados aprobados en el curso precedente siempre que hayan cursado la misma materia en el curso académico anterior y hayan presentado una asistencia superior al 90% de las prácticas. En caso contrario deberán acogerse a la evaluación a continuación descrita.
- Para aquel alumnado que no se haya acogido a la evaluación continua en el curso precedente, la evaluación del temario se basará en un 100% en la puntuación obtenida en un examen teórico-práctico sobre todos los contenidos desarrollados en la asignatura, que constará de preguntas a desarrollar. Para aprobar este examen tendrán que obtener al

menos 5 puntos para cada apartado por separado sobre un máximo de 10. No podrá superarse la asignatura si uno de los dos apartados se encuentra suspenso.

Convocatoria extraordinaria para la finalización del título:

La evaluación del temario se basará en un 100% en la puntuación obtenida en un examen teórico-práctico sobre todos los contenidos desarrollados en la asignatura, que constará de preguntas a desarrollar. Para aprobar este examen tendrán que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

En cualquier caso, se ajustará a la evaluación vigente en el curso académico inmediatamente anterior.

MODALIDADES DE EVALUACIÓN:

Evaluación continua:

La evaluación continua se llevará a cabo siguiendo las directrices recogidas al inicio de este apartado.

Evaluación única final:

De acuerdo al artículo 8 del *Reglamento de evaluación para las titulaciones de grado y máster oficial de la Universidad de Huelva*, aprobada el 13 de marzo de 2019, los estudiantes tendrán derecho a acogerse a una Evaluación única final.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al profesorado responsable por correo electrónico o según el procedimiento que se establezca en la guía docente de la asignatura. En este caso, el estudiante será evaluado en un solo acto académico que incluirá todos los contenidos desarrollados en la asignatura, tanto teóricos como prácticos, y que se realizará en la fecha de la convocatoria de evaluación ordinaria.

La/s prueba/s que formarán parte de la evaluación extraordinaria son:

- **Examen teórico**, sobre todos los contenidos desarrollados en las sesiones teóricas, que constará de preguntas a desarrollar. Para aprobar este examen tendrán que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.
- **Examen práctico**, sobre todos los contenidos desarrollados en las sesiones prácticas, que constará de preguntas a desarrollar. Para aprobar este examen tendrán que obtener al menos 5 puntos sobre un máximo de 10.

Será obligatorio aprobar los dos exámenes referidos para poder aprobar la asignatura.