

Programa asignatura

JUEGOS, OCIO Y RECREACIÓN

Titulación. Especialidad

Maestro. Especialidad en Educación Física

Código	Tipo	Curso	Créditos	Anual/Cuatrim	Curso académico
45405	Optativa	2º	4,5	C1	2008/09

OBJETIVOS

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 futuras. 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.

COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO ADQUIERE

(Ficha técnica: propuesta de título universitario de grado según RD 55/2005, de 21 de enero)

GENERALES

- * Capacidad para dominar la materia y la didáctica correspondiente.
- * Capacidad para diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje.
- * Capacidad para diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
- * Capacidad para mantener una relación crítica y autónoma respecto de los saberes, los valores y las instituciones sociales públicas y privadas.
- * Capacidad para reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.
- * Capacidad para 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.
- * Capacidad para adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los alumnos.
- * Capacidad para conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación.

ESPECÍFICAS

- * 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.

- * Capacidad para desarrollar y realizar actividades de juego, ocio y recreación en un medio pedagógico, en función del contexto en el que se desarrolle la praxis educativa.
- * Capacidad para organizar, coordinar y dirigir actividades lúdicas en un contexto recreativo y de animación sociocultural.
- * Capacidad para conocer el currículo escolar de la Educación Física.
- * Capacidad para desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los alumnos.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

1. El Homo Ludens.
 - 1.1 Introducción.
 - 1.2 Aspectos del Juego
 - 1.3 Concepto.
 - 1.4 Características.
 - 1.5 Antecedentes normativos.
- 2 Teorías y clasificaciones del juego.
 - 2.1 Teorías del juego.
 - 2.2 Clasificaciones del juego.
- 3 El juego en la Educación Física.
 - 3.1 Educación Física.
 - 3.2 Funciones del juego.
 - 3.3 El juego en el currículo.
 - 3.4 Estrategias de utilización.
 - 3.5 El juego motor.
 - 3.6 Clasificación.
 - 3.7 Tipos de juegos.
- 4 El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje.
 - 4.1 Elementos del juego.
 - 4.2 La sesión de juegos.
 - 4.3 Los grandes juegos.
 - 4.4 Metodología del juego.
- 5 El ocio, el tiempo libre y la animación sociocultural.
 - 5.1 Reflexiones.
 - 5.2 Antecedentes históricos de la Recreación.
 - 5.3 Concepto de recreación en el ámbito educativo.
 - 5.4 Implicaciones de la recreación en el currículo educativo.
 - 5.5 La animación sociocultural.
- 6 Actividades lúdicas y recreativas (training)
 - 6.1 Organización y planificación de actividades lúdico-recreativas.
 - 6.2 Praxis educativa con aplicación práctica de una sesión contextualizada en el currículo de Castilla-La Mancha.

EVALUACIÓN

Habrán dos modalidades de evaluación:

Modalidad A:

1. asistencia y participación en las sesiones teórico-práctico (20%).

2. Elaboración y exposición de trabajos en grupo sobre los contenidos de la asignatura y su aplicación didáctica utilizando los recursos TIC correspondientes (40%).
3. Realización práctica de una sesión lúdico-recreativa, contextualizada en el currículo de Castilla-La Mancha (40%).

Modalidad B:

1. Examen final sobre el temario. Realización de una prueba objetiva sobre los contenidos teóricos de la asignatura (80%).
2. Recopilación, resumen y análisis crítico de artículos, experiencias o investigaciones publicadas en prensa, revistas o Internet. De carácter científico-pedagógico relacionado con la asignatura. Por cada artículo se entregará un folio con la referencia, resumen, análisis crítico y una fotocopia del mismo (20%).

Los alumnos NO ASISTENTES no podrán acogerse a la modalidad A).

METODOLOGÍA DOCENTE, ACTIVIDADES PREVISTAS Y DISTRIBUCIÓN HORARIA

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES	HORAS SEMANALES DEDICACIÓN ALUMNO (CÁLCULO MEDIO)
Clase magistral participativa	1-2*h
Trabajos autónomo de los alumnos (individual o en grupo): diseño, búsqueda de información, selección, elaboración, presentación y difusión del trabajo o proyecto.	5-4*h
Tutorías/seminarios en grupo para supervisión	0,5h
TOTAL	6,5

* La semana que el alumno dedica 2 horas a la clase magistral, dedica 4 al trabajo autónomo y cuando dedica 1 hora a la clase magistral, dedica 5 al trabajo autónomo.

OBSERVACIONES

Esta asignatura se impartirá por la modalidad ECTS (European Credits Transfer System o Sistema de transferencia de Créditos Europeos) o créditos europeos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- * ALONSO, M^a (2002). *Los juegos en el aula*. Grupo Editorial Universitario. Madrid.
- * BRAVO BERROCAL, R., FERNANDEZ RODRIGUEZ, E. Y MERINO MARBÁN, R., (1999). *El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. 200 ejemplos prácticos de utilidad en la escuela*. Ed. Aljibe. Málaga.
- * CONTRERAS JORDAN, O., (1998) *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Ed. Inde. Barcelona.
- * GARCÍA LÓPEZ, A., y otros (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Colección la Educación Física en ... Reforma. Ed. Inde Barcelona.
- * HERNÁNDEZ MORENO, J., (edición 1998). *Fundamentos del deporte. Análisis de las*

- estructuras del juego deportivo*. Ed. Inde Barcelona.
- * HUIZINGA, J., (Edición 1998). *Homo Ludens*. Ed. Alianza. Madrid.
 - * JURADO SOTO, LÓPEZ DE LA NIETA, YAGÜE SANZ (1998). *Juegos de Madrid. Los juegos populares y tradicionales como recurso didáctico*. Caja Madrid. Madrid.
 - * MENDEZ, A. Y MÉNDEZ, C. (1998). *Los juegos en el currículum de la Educación física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.
 - * MORENO PALOS, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Ed. Gymnos. Madrid.
 - * MÚGICA FLORES, J. (1987). *El juego*. *Archivo del profesor. Recursos didácticos*. Ed. Vicens-Vives. Madrid.
 - * NARGANES ROBAS, J. C., (1993) *Juegos y desarrollo curricular en Educación Física. Orientaciones para Reformar en Enseñanza Primaria*. Ed. Wanceulen. Sevilla.
 - * PAREDES ORTÍZ, J., (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la Actividad Lúdica*. Ed. Wanceulen. Sevilla.
 - * SORIA, M. A. y CAÑELLAS, A. (1991). *La animación deportiva*. Ed. Inde. Barcelona.
 - * SUE, R., (1982). *El ocio*. México. Fondo de cultura económica.
 - * TRIGO AZA, E., (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona. Paidotribo.
 - * UCAR, X. (1992). *La animación sociocultural*. Barcelona. CEAC.

- ☞ <http://www.efdeportes.com/> (Revista Digital de Educación Física)
- ☞ <http://www.cnice.mecd.es/enlaces/educfisica.htm> (Enlaces de Educación Física)
- ☞ <http://www.xtec.es/rbadia/> (Recopilación de juegos de todo el mundo)
- ☞ <http://www.juegospopulares.es.vg/> (Recopilación de juegos)
- ☞ http://www.ctv.es/USER/avicent/Juegos_paz/index.htm (Juegos para la Cooperación...)
- ☞ <http://www.juegosdetiempolibre.com/> (Juegos de tiempo libre)
- ☞ <http://www.sportsciences.com/es/> (Más de 4.000 enlaces actualizados permanentemente sobre: ocio y recreación, actividad física con poblaciones especiales, ciencias del deporte, entrenamiento, expresión y danza, olimpismo, modalidades deportivas, salud...)
- ☞ <http://www.jccm.es/educacion/desarr/desarr.htm> (Decretos de currículo de CLM)
- ☞ http://www.inde.es/inde_1.html (Microcurso: Espacio Europeo de Educación Superior)
- ☞ [www.libreriadeportiva.com](http://www.libreriadeportiva.com;); www.inde.com; www.gymnos.com (Editoriales)