

ASIGNATURA

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EDUCACIÓN INFANTIL

3º

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura	Juegos tradicionales y populares en Educación Física Infantil.		
1.2. Titulación	Grado en Maestro en Educación Infantil	1.3. Código	800333
1.4. Módulo Plan de estudios	Didáctico Disciplinar	1.5. Materia	Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física
1.6. Tipo/ Carácter	Optativa	1.7. Curso de titulación	3º y 4º
1.8. Semestre	Primero.	1.9. Créditos ECTS	6
1.10 Idioma	Castellano	1.11. Calendario y Horario	Disponible en la web
1.12. Horas presenciales	60 + 5 de pruebas de evaluación	1.13. Horas no presenciales	85

2. DATOS DEL EQUIPO DOCENTE

2.1. Profesor/a	2.2. Despacho	2.3. Horas de tutoría	2.4. E- mail	2.5. Página docente
Jorge Argüelles Grande	203	El horario de tutoría estará publicado en la sección de información de estudiantes de Moodle, durante todo el curso académico.	jarguelles@escuni.es	campusvirtual.escuni.es

3. ELEMENTOS DE INTERÉS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

3.1. Justificación de los contenidos de la asignatura e interés para la futura profesión

La práctica deportiva siempre ha estado unida a los pueblos, historia, a las costumbres, etc. También que es un medio de comunicación entre niños y mayores de diferentes generación, transmisión de valores como la paz y medio de entendimiento entre las personas que nace de la bondad. Esta reflexión es la raíz de los juegos tradicionales y lo que a la vez les fundamenta como aspecto imprescindible en nuestra sociedad.

3.2. Relación con otras asignaturas

Esta asignatura está vinculada con las siguientes asignaturas: Didáctica de la Motricidad Infantil, Educación Física y su Didáctica, Psicología del Desarrollo, Desarrollo Psicomotor, Desarrollo de la Expresión Musical, e

Intervención Temprana.

3.3. Conocimientos necesarios para abordar la asignatura (esenciales y recomendados)

Esta asignatura no tiene requisitos previos para su matriculación. Será recomendable el tener presentes conocimientos relacionados con la Psicología del Desarrollo, así como el manejo de las TICS y los modos de búsqueda de material bibliográfico.

3.4. Modalidad de enseñanza

La enseñanza de esta asignatura es presencial.

La asistencia a clase es fundamental para un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que el seguimiento por parte del docente de la organización y la consecución de los objetivos de aprendizaje realizados por los alumnos y la retroalimentación sobre su proceso son elementos ineludibles.

4. OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

- A) Conocer los aspectos antropológicos de los juegos motores populares y tradicionales de Educación Infantil.
- B) Comprender y vivenciar los juegos motores tradicionales y populares de Educación Infantil.
- C) Identificar los distintos conceptos y contenidos de los juegos populares y tradicionales para su utilización en el desarrollo curricular la Educación Física Infantil.

5. COMPETENCIAS

5.1. Competencias generales

CG13. Diseñar estrategias didácticas adecuadas a la naturaleza del ámbito científico concreto, partiendo del currículo de Infantil, para el área de la Educación Física.

5.2. Competencias específicas

CM10.2.7 Profundizar en la importancia de la Expresión Corporal como medio para consolidar el desarrollo psicomotor en la etapa de 0-3 y de 3-6 años.

5.3. Competencias transversales

CT1. Conocer y la dimensión social y educativa de la interacción con los iguales y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y la responsabilidad individual.

CT6. Valorar la importancia del liderazgo, el espíritu emprendedor, la creatividad y la innovación en el desempeño profesional.

CT10. Conocer y utilizar las estrategias de comunicación oral y escrita y el uso de las TIC en el desarrollo profesional.

CT13. Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo.

6. CONTENIDOS DEL PROGRAMA

1. Fundamentos teóricos de los juegos populares y tradicionales.
2. Los juegos tradicionales y populares en la edad de la Educación Infantil.
3. Adaptación y variantes de los juegos motores en la edad de la Educación Infantil
4. Los juegos populares y tradicionales en el currículo de Educación Infantil

7. INDICACIONES METODOLÓGICAS

La metodología será variada y participativa, priorizando el trabajo autónomo tutorizado por el profesor, asegurando la participación atenta, reflexiva y activa del alumnado.

Se fomentará la metacognición mediante estrategias de autorregulación del aprendizaje y se orientará la realización de distintas actividades como son: estudio personal, tutorías académicas, trabajos cooperativos, elaboración de trabajos teórico-prácticos, preparación de debates, etc.

8. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y DISTRIBUCIÓN HORARIA

Procedimientos y actividades formativas	Horas presenciales	Horas no presenciales ¹
Clase magistral/Exposición de contenidos	8	85
Actividades y/o casos prácticos, trabajos monográficos, actividades de laboratorio	40	
Orientación de procesos de trabajo de grupos	8	
Tutorías presenciales/Otras	7	
Evaluación	2	
Total horas	65 (43%)	

“Este cronograma tiene carácter orientativo, siendo posible su modificación por el profesor si fuese lo más conveniente para el buen desarrollo de la asignatura, lo que se comunicará a los alumnos con tiempo suficiente para que puedan reorganizar su trabajo autónomo”.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Esta asignatura tiene dos convocatorias: una ordinaria, al final del semestre correspondiente, y una extraordinaria,

¹ Incluye el estudio personal, la lectura y búsqueda de información, preparación de trabajos, resolución de tareas y preparación de exposiciones entre otras.

en el mes de junio.

La convocatoria ordinaria se desarrollará bajo la modalidad de evaluación continua.

La convocatoria extraordinaria está prevista para los estudiantes que no se presenten o no superen la convocatoria ordinaria.

Toda la información sobre la normativa de evaluación está disponible en el documento "Normativa de Evaluación" dentro del curso de Moodle "Información Estudiantes".

TÉCNICA	PESO
Pruebas finales	50%
Cuaderno de juegos tradicionales y populares	25%
Sesión práctica	10%
Trabajos escritos	15%

10. RECURSOS DE APRENDIZAJE Y APOYO TUTORIAL

10.1. Referencias bibliográficas

Aguado, D. (2002). *Juegos de todas las culturas*. Inde.

Iglesias R. M^a et al. (2004). *Juegos para el desarrollo de las inteligencias*. Editorial de la infancia.

Prieto, A. (1997). *El juego en la educación infantil en M^a P. Lebrero (Coord.). Especialización del profesorado de educación infantil*, UNED.

Puig, I. y Sático, A. (2004). *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil (4-5 años)*. Octaedro EUMO.

Ruiz, F. et al. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Inde.

10.2. Recursos digitales y otros

- www.kronos.es
- www.sportis.es
- www.campusvirtual.escuni.es
- www.efdeportes.es
- www.athlos.es

11. BREVE CV DEL PROFESOR RESPONSABLE

Disponible en la Web de Escuni