

Fecha de aprobación: 28/06/2023

Guía docente de la asignatura

Expresión Corporal y Juegos (58811B2)

Grado	Grado en Educación Primaria y en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (Melilla)	Rama	Ciencias Sociales y Jurídicas				
Módulo	Optativas Educación Primaria	Materia	Expresión Corporal y Juegos				
Curso	3º	Semestre	1º	Créditos	6	Tipo	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Se recomienda haber superado las asignaturas relacionadas con diferentes materias/contenidos de la planificación curricular del grado/doble grado que versen sobre educación, psicología y/o educación física.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Marco teórico de la Expresión Corporal; La Expresión Corporal como materia curricular del área de Educación Física para Primaria. Los contenidos específicos de la Expresión Corporal: El ritmo, la dramatización y la danza como manifestaciones expresivo-educativas. La expresión corporal en la Educación Física en Ed. Primaria: Su papel en la programación de aula. Conceptualización teórica del juego: El juego en el currículum de la educación física en primaria. El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje. Aplicación Didáctica de los juegos en la educación. Los juegos populares y tradicionales; Juego, movimiento y música.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA**COMPETENCIAS GENERALES**

- CG01 - Analizar y sintetizar la información
- CG05 - Comunicar oralmente y por escrito con orden y claridad, en la propia lengua y en una segunda lengua
- CG07 - Adquirir y desarrollar habilidades de relación interpersonal
- CG08 - Trabajar en equipo y comunicarse en grupos multidisciplinares
- CG14 - Innovar con creatividad
- CG17 - Afrontar los retos personales y laborales con responsabilidad, seguridad, voluntad de autosuperación y capacidad autocrítica
- CG24 - Diseñar, planificar, investigar y evaluar procesos educativos individualmente y en



equipo

- CG29 - Adquirir destrezas, estrategias y hábitos de aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlos entre los estudiantes, estimulando el esfuerzo personal y colectivo
- CG35 - Conocer y aplicar en las actividades de aula las tecnologías de la información y la comunicación, para impulsar un aprendizaje comprensivo y crítico. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE18 - Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afectan a estudiantes con diferentes capacidades y distintos ritmos de aprendizaje
- CE23 - Conocer los procesos de interacción y comunicación en el aula
- CE25 - Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individuales
- CE70 - Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física
- CE73 - Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Valorar la importante presencia del juego motor y la expresión corporal en el proceso educativo, su aportación a la educación inclusiva, al proceso de socialización y al bienestar personal del alumnado.
- Conocer y analizar los contenidos teóricos básicos que hacen referencia a las actividades físicas artístico-expresivas y de juegos y actividades deportivas del área de Educación Física en Primaria/Secundaria.
- Diseñar propuestas de intervención adecuadas para la Educación Primaria/Secundaria, sabiendo analizar el contexto y las particularidades de los alumnos/as.
- Analizar el lenguaje corporal como forma de expresión y comunicación. Relacionarlo con otras formas de expresión y comprobar el papel que desempeña dentro de la Educación Física en el desarrollo integral del individuo.
- Vivenciar una metodología de trabajo fundamentalmente práctica que permita al alumnado alcanzar diferentes experiencias y recursos para su futura práctica docente.
- Propiciar el pensamiento crítico, original y razonado del alumnado a partir de dilemas y perspectivas diversas que tengan relación con las interpretaciones del juego motor y la expresión corporal, realizándose y teniendo en cuenta el marco social actual.
- Poseer un amplio repertorio de juegos motores y actividades físicas artístico-expresivas, bien fundamentados desde el punto de vista teórico-práctico para poder utilizarlos y considerarlos, a la vez, como objetos y medios de aprendizaje en los procesos educativos.
- Poner a disposición del alumnado las fuentes bibliográficas teóricas originales de mayor interés sobre el contenido de la materia, si las hay, para que las utilice directamente.
- Situar al alumnado ante los problemas diarios del profesional de la enseñanza, de forma directa o simulada, de manera que su discurso se genere sobre evidencias significativas.
- Promover de forma continuada la participación de los/las estudiantes tanto en los debates y diálogos, como en la organización y decisiones del aula, favoreciendo la implicación progresiva de los distintos alumnos/as.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS



TEÓRICO

- Tema 1. Conceptualización, teorías, clasificaciones del juego
- Tema 2. El juego como contenido de enseñanza en el currículo (RD 126/2014; RD 1105/2014; Orden ECD/65/2015)
- Tema 3. Características y adaptaciones metodolog. de los juegos
- Tema 4. Fases del juego y variables. Estrategias del juego.
- Tema 5. Origen, evolución y tendencias de la Expr. Corporal
- Tema 6. La expr. Corporal y sus manifestaciones como contenido de enseñanza en el currículo (RD 126/2014; RD 1105/2014; Orden ECD/65/2015)
- Tema 7. Características y adaptaciones metodolog. de ejercicios rítmico-expresivos
- Tema 8. El lenguaje corporal y sus elementos. La dramatización
- Tema 9. El ritmo y la danza

PRÁCTICO

- Tema Introdutorio. Juegos de presentación-grupales
- Tema 1. Juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal
- Tema 2. Juegos en el medio natural
- Tema 3. Juegos cooperativos y de socialización
- Tema 4. Juegos alternativos
- Tema 5. Hab. Motrices Genéricas
- Tema 6. Juegos populares o tradicionales
- Tema 7. Juegos de expresión y representación
- Tema 8. Juegos rítmicos con/sin base musical
- Tema 9. Danza, coreografías, aerobic...

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Arteaga, M., Viciano, V. y Conde, J. (1997). Desarrollo de la expresividad corporal. Tratamiento globalizador de los contenidos de representación. Barcelona. INDE.
- Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2016). Adaptación de juegos modificados a las características de la Educación Física escolar. Revista Internacional de Deportes Colectivos, 25, 5-13.
- Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. Revista Digital de Educación Física, EmásF, 7(38), 73-86.
- Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2015). Taxonomía de objetivos y su valor didáctico para la Educación Física escolar. Trances, 7(1), 113-128.
- Baena-Extremera, A. y Ruiz-Montero, P.J. (2016). Valor educativo y cultural de los juegos-deportes populares y tradicionales en la clase de Educación Física. Acción Motriz, 16, 19-26.
- Bantul, J. (2001). Juegos motrices cooperativos. Paidotribo. Barcelona.
- Baroja, V. (2000). Unidades didácticas para Primaria IV. Esa máquina perfecta, el patio de aventuras y mejoramos jugando a... Inde. Barcelona.
- Blázquez, D. (1995). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Inde. Barcelona.
- Bossu, H. y Chalaguier, C. (1986). La expresión corporal: enfoque metodológico y perspectivas pedagógicas. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- Camerino, O. (2001). Deporte recreativo. Colección biblioteca temática del deporte. Inde.



Barcelona.

- Castañer, M. y Camerino, O. (1999). 1001 ejercicios y juegos de recreación. Paidotribo. Barcelona.
- Ortiz, M. (2000). Comunicación y Lenguaje Corporal. Ed. Proyecto Sur de Ediciones, S.L. Granada.
- Pineda, J., Pareja, J. y Lanzas, M.J (1997). Fichero de juegos III. El Cuerpo: Expresión y Comunicación. Ed. Wanceulen.
- Sevilla.
- Ruiz, F. y García Montes, E. (2001). Desarrollo de la motricidad a través del juego. Gymnos. Madrid.
- Ruiz, F. y García Montes, E. (2001). Propuestas de juegos con: pelotas, globos, cuerdas, papeles envases y saquitos. Primaria. Gymnos. Madrid.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Aquella que surja de la búsqueda e investigación por parte del profesor y alumnado como resultado del propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

ENLACES RECOMENDADOS

Cumplimentar con el texto correspondiente en cada caso.

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Aprendizaje cooperativo. Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa.
- MD02 - Aprendizaje por proyectos. Realización de proyectos para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
- MD03 - Estudio de casos. Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados.
- MD04 - Aprendizaje basado en problemas. Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas.

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Valoración de la importancia que tiene la presencia del juego motor y la expresión corporal en el proceso educativo, su aportación a la educación inclusiva, al proceso de socialización y al bienestar personal del alumnado.
- Conocimiento y análisis de los contenidos teóricos básicos que hacen referencia a las actividades físicas artístico-expresivas y de juegos y actividades deportivas del área de Educación Física en Primaria/Secundaria.
- Diseño de propuestas de intervención adecuadas para la Educación Primaria/Secundaria, sabiendo analizar el contexto y las particularidades de los alumnos/as.
- Análisis del lenguaje corporal como forma de expresión y comunicación. Relacionarlo con



otras formas de expresión y comprobar el papel que desempeña dentro de la Educación Física en el desarrollo integral del individuo.

- Vivencia de una metodología de trabajo fundamentalmente práctica que permita al alumnado alcanzar diferentes experiencias y recursos para su futura práctica docente.
- Propiciado de un pensamiento crítico, original y razonado del alumnado a partir de dilemas y perspectivas diversas que tengan relación con las interpretaciones del juego motor y la expresión corporal, realizándose y teniendo en cuenta el marco social actual.
- Posesión de un amplio repertorio de juegos motores y actividades físicas artístico-expresivas, bien fundamentados desde el punto de vista teórico-práctico para poder utilizarlos y considerarlos, a la vez, como objetos y medios de aprendizaje en los procesos educativos.
- Puesta a disposición del alumnado las fuentes bibliográficas teóricas originales de mayor interés sobre el contenido de la materia, si las hay, para que las utilice directamente.
- Situación al alumnado ante los problemas diarios del profesional de la enseñanza, de forma directa o simulada, de manera que su discurso se genere sobre evidencias significativas. Todo ello mediante la metodología Aprendizaje-Servicio (ApS).
- Promoción de una participación continuada de los/las estudiantes tanto en los debates y diálogos, como en la organización y decisiones del aula, favoreciendo la implicación progresiva en el desarrollo normalizado de la clase.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Pruebas escritas: de ensayo, de respuesta breve y tipo test, objetivas, casos o supuestos, resolución de problemas.
- Pruebas orales: exposición de trabajos teóricos y prácticos (individuales o en grupos), entrevistas, debates, dinámicas.
- Portafolios, informes, diarios, comprensión lectora de libros/artículos/textos.
- Propia asistencia a clase y participación activa en clase y tareas/actividades propuestas por parte del profesor tanto en horario lectivo como fuera.
- Puesta en práctica de los contenidos tratados en clase a través de la metodología ApS en diferentes contextos (citados en el apartado de metodología docente) fuera del aula ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1.- Aplicación teórica-práctica de los contenidos de la asignatura según los criterios de evaluación: 70%
- 2.- Asistencia a clase, seminarios, congresos y cursos, sesiones de grupo, implicación actitudinal, contenido curricular de la asignatura manifestada por el alumnado a través de participación en exposiciones orales o prácticas, y prácticas, debates, elaboración de trabajos individuales o escritos: 25%
- 3.- Aquel alumnado que asista a las semanas de prácticas deportivas según el PID-Institucional de la Facultad de CC Educación y del Deporte de Melilla: 5%.
- Quien no asista a estas prácticas pues en el segundo punto (el anterior) de los "criterios de calificación" se le evaluará con un 30%.

Es obligatoria la asistencia y realización de todas las sesiones prácticas de la asignatura y experiencias prácticas fuera del aula ordinaria (si se realizan) mediante intervención ApS u otras metodologías activas/actividades, perdiendo la evaluación continua y ordinaria y, pasando a evaluación única final en el caso de faltar a una sesión sin causa formalmente justificada/acreditada y sin previo aviso.

Tal y como dicta el artículo 6.2 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada (aprobada en Consejo de Gobierno de 26 de octubre de 2016), la evaluación será preferentemente continua, entendiéndose por tal, la evaluación diversificada establecida anteriormente.

No obstante, es posible la realización de una evaluación única final, a la que podrán acogerse aquellos estudiantes que no puedan cumplir con la metodología de evaluación continua por motivos laborales, estado de salud, discapacidad o cualquier otra causa debidamente justificada que les impida seguir el régimen de evaluación continua.



Además, el alumnado que opte por la evaluación continua y no la supere a fecha de convocatoria ordinaria, pasará automáticamente a realizar una prueba de características similares a evaluación única en convocatoria extraordinaria.

Siguiendo el artículo 8.2 de la misma Normativa, para que el estudiante pueda acogerse a la evaluación única final, deber solicitarlo formalmente, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, al Director del Departamento.

El sistema de calificaciones se expresará mediante la calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el artículo 5 del R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establecen el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional.

Con respecto a la evaluación por incidencias, se tendrá en cuenta la normativa aprobada en el artículo 9, del NCG112/3: Modificación de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada. Aprobado en la sesión ordinaria del Consejo de Gobierno de 26 de octubre de 2016).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Prueba escrita: de respuesta breve y tipo test, casos o supuestos, resolución de problemas.
- Portafolios, diseño de una tarea motriz, comprensión lectora de libros/artículos/textos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Prueba escrita/desarrollo práctico: 40%
- Prueba tipo test: 60%

Los contenidos del examen en esta modalidad serán los temas/presentaciones expuestas en la plataforma de la asignatura y, artículos/textos que se irán subiendo de forma progresiva en dicha plataforma.

Además, el alumnado que no supere la evaluación continua o evaluación única a fecha de convocatoria ordinaria, realizará una prueba con mismas características que la evaluación única, pero en convocatoria-evaluación extraordinaria.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Prueba escrita: de respuesta breve y tipo test, casos o supuestos, resolución de problemas.
- Portafolios, diseño de una tarea motriz, comprensión lectora de libros/artículos/textos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Prueba escrita/desarrollo práctico: 40%
- Prueba tipo test: 60%

Los contenidos del examen en esta modalidad serán los temas/presentaciones expuestas en la plataforma de la asignatura y, artículos/textos que se irán subiendo de forma progresiva en dicha plataforma.

INFORMACIÓN ADICIONAL

El número de horas que el alumnado dedicará a cada apartado variará en función del tema teórico y práctico tratado y del momento del curso.

