JUEGO, DEPORTE E INNOVACIÓN EN EL AULA
GUÍA DOCENTE CURSO 2022-23

Titulación:	Máster Universitario en Intervención e Innovación Educativa				**256M**
Asignatura:	Juego, deporte e innovación en el aula				**5148**
Materia:	Juego, deporte e innovación en el aula				
Módulo:	Innovación educativa				
Modalidad de enseñanza de la titulación:	Presencial		**Carácter:**	Obligatoria	
Curso:	1	**Créditos ECTS:** 3,00	**Duración:**	Semestral (Segundo Semestre)	
Horas presenciales:	30,00		**Horas estimadas de trabajo autónomo:**	45,00	

Idiomas en que se imparte la asignatura:	Español
Idiomas del material de lectura o audiovisual:	Español

DEPARTAMENTOS RESPONSABLES DE LA DOCENCIA

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN					**R115**
Dirección:	C/ Luis de Ulloa, 2			**Código postal:**	26004
Localidad:	Logroño		**Provincia:**	La Rioja	
Teléfono:	941299332	**Fax:** 941299333	**Correo electrónico:**	dpto.dce@unirioja.es	

PROFESORADO PREVISTO

Profesor:	Dalmau Torres, Josep María			**Responsable de la asignatura**	
Teléfono:	941299326	**Correo electrónico:**	jose-maria.dalmau@unirioja.es		
Despacho:	205	**Edificio:**	VIVES	**Tutorías:**	Consultar

Profesor:	Gargallo Ibort, María Esther				
Teléfono:	941299514	**Correo electrónico:**	esther.gargallo@unirioja.es		
Despacho:	208	**Edificio:**	VIVES	**Tutorías:**	Consultar

DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

La presente materia aborda las posibilidades educativas de juego y deporte, tanto en el seno de la educación física escolar como del ámbito extraescolar,
en Educación Infantil y Primaria. Especial relevancia adquiere el análisis que en este módulo se realiza sobre las posibilidades que juego y deporte
ofrecen en la educación en valores del niño. Además, se realiza una visión crítica de los modelos deportivos imperantes en la base y de la iniciación
deportiva en edades cada vez más tempranas. Por último, se incide en los aspectos más innovadores que en la actualidad caracterizan los planteamientos
lúdicos y deportivos en la escuela.
Temario:
1. El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación Infantil y Primaria.
1.1. Tipos de juego y aprendizaje
2. El juego como herramienta para la educación en valores en Educación Infantil y Primaria.
3. El deporte en el aula de educación física.
4. El deporte escolar.
4.1. Adaptación del deporte y desarrollo infantil
5. Juego, deporte e innovación.

REQUISITOS PREVIOS DE CONOCIMIENTOS Y COMPETENCIAS PARA PODER CURSAR CON ÉXITO LA ASIGNATURA

Recomendados para poder superar la asignatura.

Asignaturas:

- Competencias para la inserción laboral en educación
- Tecnologías y adaptaciones de acceso para alumnos con necesidades educativas especiales

COMPETENCIAS

Competencias generales

CG1 - Capacidad de análisis y síntesis a nivel avanzado en el ámbito educativo
CG2 - Capacidad de llevar a cabo proyectos de intervención e innovación educativa
CG3 - Habilidad para dar un uso avanzado a las herramientas de búsqueda de información relevante en ciencias de la educación y,
en particular, a las disponibles en la web
CG4 - Habilidad para comunicarse oralmente a nivel avanzado sobre intervención e innovación educativa, usando la terminología y
técnicas aceptadas por los profesionales del sector educativo
CG5 - Habilidad para formular por escrito a nivel avanzado temas del ámbito educativo, usando correctamente los diferentes tipos
de enfoques académicos relacionados con su campo de estudio
CG6 - Capacidad de iniciativa y autonomía para las distintas tareas propias de la actividad investigadora en el ámbito educativo
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias específicas

CE2 - Conocer las bases neurobiológicas del proceso de desarrollo y aprendizaje para intervenir ante posibles trastornos y dificultades.
CE3 - Detectar, reconocer y prevenir posibles necesidades educativas desde edades tempranas
CE4 - Diseñar y aplicar proyectos educativos innovadores en diferentes contextos
CE5 - Realizar actividades educativas de apoyo en el marco de una educación inclusiva
CE7 - Conocer y aplicar las tecnologías de la información y su adaptación a las necesidades diferenciales del alumnado CE10 - Optimizar el rendimiento académico y creativo del alumnado en una educación integral

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

El alumno que curse esta materia habrá de:
- Conocer propuestas innovadoras en relación a juego y deporte y sus posibilidades de aplicación en la Escuela.
- Ser capaz de poder generar propuestas innovadoras de intervención educativa en Educación Infantil y Primaria, en las que juego y/o deporte ocupen
un lugar preminente.
- Ser capaz de analizar el papel educativo del juego y el deporte y sus posibilidades educativas.
- Ser capaz de adaptar tareas lúdicas y deportivas al desarrollo del niño.
- Ser capaz de relacionar la práctica del juego y deporte con el desarrollo de valores en Educación Infantil y Primaria.

TEMARIO

1. El juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en Educación Infantil y Primaria.
1.1. Tipos de juego y aprendizaje
2. El juego como herramienta para la educación en valores en Educación Infantil y Primaria.
3. El deporte en el aula de educación física.
4. El deporte escolar.
4.1. Adaptación del deporte y desarrollo infantil
5. Juego, deporte e innovación.

BIBLIOGRAFÍA

Tipo:	Título
Básica	Arufe, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. Revista Sportis 5(2). http://hdl.handle.net/2183/23235
Básica	Contreras, O. y Gutiérrez, D. (2017). El aprendizaje basado en proyectos en educación física. INDE.
	Gallardo-López. J.A. y Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Actas

Básica	del IV Congreso virtual internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa. INNOVAGOGÍA. http://hdl.handle.net/10433/6824
Básica	González-Villora, S. (2021). Modelos centrados en el juego para la iniciación comprensiva del deporte. Madrid: Morata.
Básica	León- Díaz, O. et al. (2019). Gamificación en educación física: un análisis sistemático de fuentes documentales. Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 8(1), 110-124.
Básica	León-Díaz, O. (2020). Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. Retos, 38, 587-594.
Básica	Maureira, F. (2018). Principios de neuroeducación física. Bubok Publishing SL.
Básica	Martínez de Ojeda, D. et al. (2019). Experiencia inicial del modelo de Educación Deportiva en primero de Educación Primaria percepción del alumnado y del docente. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 36, 203-210.
Básica	Martínez-Santos, R, et al. (2020). Principios y subprincipios para un currículo praxiológico de educación física. Conexões 18, e020017 1-25, 1-25. doi:10.20396/conex.v18i0.8659171
Básica	Morente, H. (2021). Metodologías activas en la práctica de la actividad física. Morata.
Básica	Moya, I. y Peirats, J. (2019). Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física en Primaria, un estudio de revisión. REIDOCREA. Monográfico 2019, 115-130.
Básica	Navarro, V. y Trigueros, C. (2009) Investigación y juego motor en España. Lleida. Edicions de la Universitat de Lleida.
Básica	Navarro, D. (2020). Modelos pedagógicos en educación física. Autor Editor.
Básica	Pérez, A. y Hortigüela, D. (2020). ¿Y si toda la innovación no es positiva en Educación Física? Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, 37, 579-587. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243323
Básica	Rodrígez, J.E. et al. (2018). Desarrollo curricular del bloque de juegos y deportes en educación física en educación primaria. Revista digital de educación física, 55, 77-96. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6702839
Básica	Vázquez, R. (2011). El juego en la educación escolar. Lulu,com.
Básica	Rodríguez-Fernández, H.A. (2020). Fundamentos de la iniciación deportiva escolar. Editorial Kinesis.

Recursos en Internet

METODOLOGÍA

Modalidades organizativas

Clases teóricas
Seminarios y talleres
Estudio y trabajo autónomo individual

Métodos de enseñanza

Método expositivo - Lección magistral
Resolución de ejercicios y problemas
Aprendizaje basado en problemas
Aprendizaje cooperativo

ORGANIZACIÓN

Actividades presenciales	Tamaño de grupo	Horas
Clases Teóricas	Grande	20,00
Seminarios y Talleres	Grande	10,00
Total de horas presenciales		30,00

Trabajo autónomo del estudiante	Horas
Estudiol y trabajo autónomo individual	-
Total de horas de trabajo autónomo	45,00

Total de horas	75,00

EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación	Recuperable	No Recup.
Trabajos y proyectos	80%	

Técnicas de observación		20%
Total	100%	