

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Juegos y Habilidades Motrices Básicas
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
<b>GRUPO:</b>	1819-M2.1
<b>CENTRO:</b>	Facultad de Ciencias de la Salud
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Obligatorio
<b>ECTS:</b>	6,0
<b>CURSO:</b>	2º
<b>SEMESTRE:</b>	1º Semestre
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

## DATOS DEL PROFESOR

<b>NOMBRE Y APELLIDOS:</b>	Ana Hernández Gándara
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:ahernandez@uemc.es">ahernandez@uemc.es</a>
<b>TELÉFONO:</b>	983 00 10 00
<b>HORARIO DE TUTORÍAS:</b>	Viernes a las 13:00 horas
<b>CV DOCENTE:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Premio extraordinario de Máster (Universidad de León). Máster Universitario en Actividad Física: Creación, Recreación y Bienestar.</li> <li>- Máster en Innovación Educativa "Laboratorio de la Nueva Educación". (Universidad Carlos III de Madrid).</li> <li>- Graduada en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (UEMC).</li> <li>- Profesora en la UEMC desde 2016, de las asignaturas de Juegos y Habilidades Motrices Básicas y Expresión Corporal y Danza; responsable de las Prácticas Externas (rama de docencia).</li> </ul>
<b>CV PROFESIONAL:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinadora y monitora en diversos contextos lúdico-recreativos.</li> <li>- Arte educadora en diferentes ámbitos: museos, espacios artístico-culturales, danza y discapacidad.</li> <li>- Experiencia docente y artística dentro del campo de las artes escénicas (danza, teatro, cine, y performance).</li> </ul>
<b>CV INVESTIGACIÓN:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Líneas de investigación: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Innovación educativa en el contexto universitario (trabajo cooperativo, ABP y metodologías activas).</li> <li>- Pedagogía corporal y procesos creativos a través de la educación artística.</li> </ul> </li> <li>- Miembro del Grupo de Investigación "Entrenamiento y Nutrición" (UEMC).</li> <li>- Doctoranda en Educación</li> <li>- Directora de varios Trabajos Fin de Grado y Máster.</li> </ul>

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:</b>	Juegos y Habilidades Motrices Básicas es una asignatura de carácter obligatorio (6 créditos ECTS) del primer
-------------------------------------	--

semestre encuadrada dentro de la materia 7, Manifestaciones de la motricidad humana, junto con las asignaturas de Expresión Corporal y Danza y Actividad en el Medio Natural.

No requiere conocimientos ni destrezas previas.

La asignatura pretende proporcionar al alumnado una serie de recursos teórico-prácticos, necesarios para su aplicación en cualquier ámbito de competencia profesional. Con la adquisición de este bagaje lúdico, a nivel pedagógico, se busca que el alumno logre obtener unas herramientas básicas en el desarrollo de las habilidades motrices a través de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La asignatura permitirá al alumno adquirir las competencias para aplicarlas en diferentes ámbitos: educativo (bloque de contenidos de juego y motricidad), deportivo (iniciación deportiva y rendimiento), ocio y recreación (animación y dinamización de grupos) como en salud y bienestar (personas en riesgo de exclusión, programas de actividad física, etc.).

#### CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Fundamentos del juego e Intervención didáctica.**
  1. TEMA 1. CONCEPTOS GENERALES, CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES DEL JUEGO.
  2. TEMA 2. JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.
  3. TEMA 3. LA SESIÓN DE JUEGOS.
2. **La fenomenología de las habilidades motrices**
  1. TEMA 4. DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y CAPACIDADES PERCEPTIVO-MOTRICES A TRAVÉS DEL JUEGO.
  2. TEMA 5. EL JUEGO EN LAS ETAPAS EVOLUTIVAS.
3. **Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte**
  1. TEMA 6. EL JUEGO EN EL ÁMBITO DEPORTIVO: INICIACIÓN DEPORTIVA Y ALTO RENDIMIENTO.
  2. TEMA 7. EL JUEGO EN EL ÁMBITO DEPORTIVO: INICIACIÓN DEPORTIVA Y ALTO RENDIMIENTO.
  3. TEMA 8. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.

#### OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Los contenidos de la asignatura previamente descritos podrán incorporar contenidos paralelos a través de actividades complementarias según inquietudes y cuestiones de actualidad que puedan surgir a lo largo del desarrollo de la asignatura.

#### RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- Para las explicaciones de contenidos teóricos:
  - Aula teórica con medios audiovisuales: pizarra, ordenador, proyector y pantalla (como apoyo a las explicaciones).
- Para la realización de trabajos de los alumnos:
  - Apuntes y material bibliográfico aportados por la profesora a través de la plataforma moodle.
  - Otros recursos digitales como internet, videos, etc.
- Para la realización de las prácticas:
  - Gimnasio del Edificio Nuevo
  - Pista polideportiva

Material de uso deportivo, recreativo, motriz.

#### COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

##### COMPETENCIAS GENERALES:

- CG03. Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo
- CG04. Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo
- CG05. Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional
- CG06. Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE02. Adquirir la formación científica básica aplicada a la actividad física y al deporte en sus diferentes manifestaciones
- CE05. Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre la estructura y función del cuerpo humano
- CE06. Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre los aspectos psicológicos y sociales del ser humano
- CE07. Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana
- CE08. Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana
- CE11. Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y del deporte
- CE13. Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales a los diferentes campos de la actividad física y del deporte
- CE18. Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad
- CE27. Adquirir un compromiso ético profesional de respeto a la dignidad humana, los derechos y libertades fundamentales de todas las personas, y la igualdad de hombres y mujeres

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Utilizar diferentes técnicas de expresión corporal para representar individual o colectivamente los estímulos internos y externos
- Aplicar adecuadamente los recursos necesarios para el diseño o modificación de actividades lúdicas adaptadas a cada etapa de desarrollo
- Realizar un análisis de las exigencias que una configuración lúdica presenta en los ámbitos de desarrollo
- Confeccionar sesiones teórico-prácticas enfocadas a ampliar la experimentación motriz a nivel perceptivo-motriz y socioafectivo
- Realizar una propuesta didáctica para la enseñanza de las habilidades motrices básicas

#### BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

##### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Fernández, E., Gardoqui, M. L., & Sánchez, F (2007): Evaluación de las habilidades motrices básicas. INDE. ISBN: 978-84-9729-087-6
- Batalla Flores, Albert (2000): Habilidades motrices . INDE. ISBN: 978-84-95114-03-7
- Díaz Lucea, Jordi (1999): La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. . INDE. ISBN: 978-84-87330-99-5
- Navarro Adelantado, Vicente (2002): El afán de jugar : teoría y práctica de los juegos motores . INDE. ISBN: 978-84-9729-018-0
- Navarro Adelantado, Vicente (2009): Investigación y juego motor en España . INDE. ISBN: 978-84-8409-295-7
- Ruiz Juan, Francisco y García Montes, María Elena (2001): Educación motriz a través del juego, Educación Infantil. Propuesta de juegos : Materiales no convencionales . Gymnos. ISBN: 978-84-8013-318-0

##### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Consalvo, Carmine M. (2018): Juegos al aire libre para el aprendizaje experimental : outdoors training . Editorial Universitaria Ramón Areces. ISBN: 978-84-9961-304-8
- Pinos Quílez, Martín (1997): Actividades y juegos de educación física en la naturaleza : guía práctica . . ISBN: 978-84-8013-069-1
- Camerino Foguet, Oleguer (2000): Deporte Recreativo. INDE. ISBN: 978-84-95114-34-1

#### WEBS DE REFERENCIA:

##### Web / Descripción

Juegos del mundo y juegos tradicionales. Bibliopedia, artículos, unidades didácticas, etc. (<http://museodeljuego.org/>)

Juegos del mundo y juegos tradicionales. Bibliopedia, artículos, unidades didácticas, etc.

Asociación de profesorado de Educación Física. Recursos didácticos y otros. (<http://www.apefadal.es/>)  
Asociación de profesorado de Educación Física. Recursos didácticos y otros.

Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. (<http://www.jugaje.com/es/projet.htm>)  
Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

Actividades cooperativas en Educación Física y Deportes. (<http://www.educarueca.org/spip.php?article641>)  
Actividades cooperativas en Educación Física y Deportes.

Recursos didácticos de juegos en Educación Física (<http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html>)  
Recursos didácticos de juegos en Educación Física

#### OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

- Aguado, X., & Fernández, A. (1992). *Unidades didácticas para primaria II: Los nuevos juegos de siempre*. Zaragoza: INDE.
- Agudo, D. B. (2002). *Juegos de todas las culturas: juegos, danzas, música - desde una perspectiva intercultural*. INDE.
- Betrán, J. O. (2003). 1250 ejercicios y juegos en baloncesto, Volumen I, (Bases teóricas y metodológicas. La iniciación). Paidotribo.
- Betrán, J. O. (2003). 1250 ejercicios y juegos en baloncesto, Volumen II, (Los fundamentos del juego y la evaluación del jugador. Los tests). Paidotribo.
- Betrán, J. O. (2003). 1250 ejercicios y juegos en baloncesto, Volumen III, (La construcción de las fases del juego y el entrenamiento). Paidotribo.
- Betrán, J. O. (2007). 1169 ejercicios y juegos de atletismo, Volumen I, Las bases metodológicas, las grandes familias del atletismo, las pruebas combinadas. Paidotribo.
- Betrán, J. O. (2007). 1169 ejercicios y juegos de atletismo, Volumen II, Las disciplinas atléticas. Paidotribo.
- Camerino, O. (2000). *Deporte recreativo*. Biblioteca Temática del Deporte. INDE.
- Camí, J. T. (2000). 1013 ejercicios y juegos polideportivos: deportes de cooperación/oposición: (baloncesto, balonmano, fútbol, hockey, rugby, voleibol, waterpolo). Paidotribo.
- Campo, J.J. (2005). Fichero de juegos con objetos. INDE.
- Consalvo, C. M. (2005). *Juegos al aire libre para el aprendizaje experimental: outdoors training*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Curto, C., Gelabert, I., González, C., & Morales, J. (2009). *Experiencias con éxito de aprendizaje cooperativo en Educación Física*. INDE. Barcelona.
- Damas, J. S., & Julián, J. A. (2002). *La enseñanza del voleibol en las escuelas deportivas de iniciación. Propuesta práctica para el desarrollo del deporte escolar*. Madrid: Gymnos.
- Devís, J. D., & Velert, C. P. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. INDE.
- Fernández-Marcote, A. E. (2004). *Los juegos sensoriales y psicomotores en la EF: propuesta de unidades didácticas y fichas de clase*. Gymnos.
- Foguet, O. C., & Balcells, M. C. (2002). 1001 ejercicios y juegos de recreación. Paidotribo.
- García, J.M. (2006). *Judo: juegos para la mejora del aprendizaje de las técnicas*. Paidotribo.
- Giménez, A. M. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física: juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Paidotribo.
- Gutiérrez Gómez, P. (2009). *Juegos cooperativos para la enseñanza de la natación: una experiencia con alumnos y alumnas de las etapas Primaria y Secundaria*. Wanceulen.

- Invernón, M. J. B. (1999). *Unidades didácticas para primaria VI: exploremos nuestras habilidades, somos espontáneos y naturales, disfrutamos jugando*. INDE.
- Invernón, M. J. B. (1998). *Unidades didácticas para primaria: Controlamos nuestro cuerpo, nos orientamos en el espacio y con el tiempo, cómo nos gusta jugar! VII*. INDE.
- Invernón, M. J. B. (1996). *Unidades didácticas para primaria V: descubrimos el cuerpo, somos equilibristas, perdidos en el espacio y en el tiempo*. INDE.
- Luque Hoyos, F. (1995). *Guía de ejercicios escolares con compañeros: velocidad, equilibrio, ritmo*. Gymnos.
- Masuet, X. F. (2004). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. Editorial Paidotribo.
- Moyano Vázquez, J. (2011). *1001 juegos y ejercicios de pádel*. Wanceulen.
- Navas Torres, M. (1999). *Fichero de educación física de base*. INDE.
- Navas Torres, M. (1999). *Fichero de cualidades físicas y motrices*. INDE.
- Navas Torres, M. (1999). *Fichero de habilidades motrices básicas*. INDE.
- Noble, J., & Cregeen, A. (2007). *Natación para niños: juegos y actividades: más de 200 juegos individuales, por parejas y para grupos de niños de todas las edades*. Tutor.
- Lasiera, G., Porz, J. M., & De Andrés, F. (2005). *1013 ejercicios y juegos aplicados al balonmano*. Volumen I, *Fundamentos y ejercicios individuales*. Paidotribo.
- Lasiera, G., Porz, J. M., & De Andrés, F. (2005). *1013 ejercicios y juegos aplicados al balonmano*, Volumen II, *Sistemas de juego y entrenamiento del portero*. Paidotribo.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz*. Paidotribo.
- Pinos Quílez, M. (1997). *Actividades y juegos de educación física en la naturaleza: guía práctica*. Gymnos.
- Rovira Marquès, R. (2000). *Unidades didácticas para secundaria, XII, Deporte con imaginación*. INDE.
- Rueda, J. L. G., & Diana, M. D. S. (2000). *Fichero de juegos alternativos para primaria*. INDE.
- Ruiz Juan, F. (2002). *Propuestas de juegos para infantil: bancos suecos, balones convencionales, espalderas, asientos saltarines y banda cooperativas*. Gymnos.
- Ruiz Juan, F. (2002). *Educación motriz a través del juego. Infantil: materiales convencionales: propuestas de juegos con aros, pelotas gigantes, indiacas, balones de espuma y catchball*. Gymnos.
- Saburit, M. V. J. (1997). *1023 ejercicios y juegos de equilibrios y acrobacias gimnásticas*. Paidotribo.
- Sanz, I. (1983). *Juegos populares de Castilla y León*. Castilla Ediciones.
- Sedano, S. (2008). *Juegos populares y tradicionales en el Camino de Santiago : Belorado y la Riojilla Burgalesa*. Asociación Cultural la Tanguilla.
- Scharll, M. (2000). *La actividad física en la tercera edad: gimnasia en grupos, juegos, cuidados activos con ejercicios*. Paidotribo.
- Valero, A. (2003). *La iniciación al atletismo a través de los juegos: el enfoque ludotécnico en el aprendizaje de las disciplinas atléticas*. Aljibe.
- Velázquez Callado, C., Fraile Aranda, A., & López Pastor, V. M. (2010). *Aprendizaje cooperativo en educación física: fundamentos y aplicaciones*. INDE.

## PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

### METODOLOGÍAS:

#### MÉTODO DIDÁCTICO:

Se utilizará el método didáctico en aquellos contenidos más teóricos. Fundamentalmente a comienzo de cada tema.

#### MÉTODO DIALÉCTICO:

Se utilizará el método dialéctico en las clases teóricas orientadas a la participación e intervención de los alumnos a través del diálogo y la discusión crítica, establecimiento de debates al inicio de tema con el fin de favorecer el pensamiento crítico y divergente.

#### MÉTODO HEURÍSTICO:

Se utilizará el método heurístico en las clases prácticas, descubrimiento guiado de conceptos y tareas que



promuevan la resolución de problemas a través de la creatividad.

El planteamiento general será a modo de laboratorio, a través de la planificación por ciclo de Kolb, un aprendizaje convergente cimentado en la experiencia, atendiendo a los procesamientos cognitivos de modos diversos. Se trata de un modelo que parte de una experiencia concreta (inmersión), la cual es observada y analizada (reflexión) para formular conceptos abstractos (conceptualización), que luego son verificados o experimentados activamente en nuevas situaciones (aplicación) para así crear nuevas experiencias concretas.

#### CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Los contenidos y competencias necesarios para superar la asignatura serán evaluados de la siguiente forma en la evaluación ordinaria:

- **Pruebas tipo test (15%).** Pruebas de respuesta múltiple sobre contenidos teórico-prácticos. Se realizarán un total de 5 pruebas parciales en las fechas previamente descritas. La profesora avisará con al menos una semana de antelación antes de su realización. Todas ellas ponderarán equitativamente.
- **Sesión grupal (25%).** Diseño, organización y ejecución de una sesión práctica grupal. Las orientaciones sobre cómo elaborarla se proporcionarán únicamente en las tutorías grupales, con presencia de todos los miembros del grupo y con carácter obligatorio, mínimo dos semanas antes de la exposición.
- **Caso práctico (20%).** Prueba final de la materia que englobará todos los contenidos teórico-prácticos de la asignatura. Estará basada en la resolución de problemas y tendrá lugar en la fecha de evaluación final de la convocatoria ordinaria de febrero, fijada por Decanato.
- **Cuaderno de prácticas (40%).** Prácticas por temas sobre contenidos teóricos-prácticos. Es necesario obtener una calificación de al menos 5 puntos sobre 10 para superar el trabajo de la asignatura. En caso contrario, la asignatura se considerará no superada en Convocatoria Ordinaria y el trabajo deberá presentarse nuevamente en la fecha de evaluación final de Convocatoria Extraordinaria, fijada por el Decanato. La detección de plagios o copias entre trabajos supondrá un suspenso en este apartado.

En todas las pruebas anteriormente descritas, será necesario obtener un 5 sobre 10 para superar la asignatura. No presentarse o suspender una o varias de estas pruebas implicará que alumno deberá examinarse de cada una de ellas en la fecha de evaluación final de la convocatoria ordinaria de febrero, fijada por Decanato, a excepción de la sesión grupal, que consistirá en un trabajo escrito de diseño y descripción de una sesión de juegos que el alumno deberá entregar en la fecha señalada de la convocatoria ordinaria.

Se guardarán las partes aprobadas para la convocatoria extraordinaria de julio.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La no presentación o entrega de alguna de estas pruebas supone el suspenso. Se guardan las partes aprobadas para febrero en caso de obtener menos de un 5 de calificación.

#### PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

##### PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Exposición sesión grupal										X	X	X	X			X	X	
Pruebas objetivas (test)					X		X			X			X			X	X	

#### CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Los contenidos y competencias necesarios para superar la asignatura serán evaluados de la siguiente forma en la evaluación ordinaria:

- **Pruebas tipo test (15%).** Pruebas de respuesta múltiple sobre contenidos teórico-prácticos. Se realizarán un total de 5 pruebas parciales en las fechas previamente descritas. La profesora avisará con al menos una semana de antelación antes de su realización. Todas ellas ponderarán equitativamente.

- **Sesión grupal (25%).** Diseño, organización y ejecución de una sesión práctica grupal. Las orientaciones sobre cómo elaborarla se proporcionarán únicamente en las tutorías grupales, con presencia de todos los miembros del grupo y con carácter obligatorio, mínimo dos semanas antes de la exposición.

- **Caso práctico (20%).** Prueba final de la materia que englobará todos los contenidos teórico-prácticos de la asignatura. Estará basada en la resolución de problemas y tendrá lugar en la fecha de evaluación final de la convocatoria ordinaria de febrero, fijada por Decanato.

- **Cuaderno de prácticas (40%).** Prácticas por bloques temáticos sobre contenidos teóricos-prácticos. Es necesario obtener una calificación de al menos 5 puntos sobre 10 para superar el trabajo de la asignatura. En caso contrario, la asignatura se considerará no superada en Convocatoria Ordinaria y el trabajo deberá presentarse nuevamente en la fecha de evaluación final de Convocatoria Extraordinaria, fijada por el Decanato. La detección de plagios o copias entre trabajos supondrá un suspenso en este apartado.

En todas las pruebas anteriormente descritas, será necesario obtener un 5 sobre 10 para superar la asignatura. No presentarse o suspender una o varias de estas pruebas implicará que alumno deberá examinarse de cada una de ellas en la fecha de evaluación final de la convocatoria ordinaria de febrero, fijada por Decanato, a excepción de la sesión grupal, que consistirá en un trabajo escrito de diseño y descripción de una sesión de juegos que el alumno deberá entregar en la fecha señalada de la convocatoria ordinaria.

Se guardarán las partes aprobadas para la convocatoria extraordinaria de julio.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

La no presentación o entrega de alguna de estas pruebas supone el suspenso. Se guardan las partes aprobadas para febrero en caso de obtener menos de un 5 de calificación.

#### **CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:**

En caso de haber superado parte de la asignatura, la evaluación será igual que la convocatoria ordinaria, a excepción de la **sesión grupal (30%)**, que consistirá en el diseño y descripción de una sesión práctica en formato de trabajo escrito. Las orientaciones sobre cómo elaborarla se proporcionarán únicamente en una tutoría con la profesora.

En el caso de haber suspendido toda la evaluación de la asignatura, la prueba extraordinaria de febrero constará de las siguientes partes:

- Prueba objetiva (25%) formada por preguntas multirespuesta sobre contenidos teóricos y prácticos de la asignatura.
- Prueba respuesta larga, de desarrollo (25%) que consistirá en un supuesto sobre contenidos teórico-prácticos de la asignatura.
- Trabajos y proyectos (50%), el cual será entregado al profesor el día de la prueba ordinaria. Las características serán determinadas por el profesor (temática, extensión, etc.) en horario de tutoría.

La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

#### **SISTEMAS DE EVALUACIÓN:**

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	<b>PORCENTAJE (%)</b>
Trabajos y proyectos	40%
Pruebas objetivas	15%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	25%
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%

#### **EVALUACIÓN EXCEPCIONAL:**

Los estudiantes que por razones excepcionales no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua exigidos por el profesor podrán solicitar no ser incluidos en la misma y optar por una «evaluación excepcional». El estudiante podrá justificar la existencia de estas razones excepcionales mediante la cumplimentación y entrega del modelo de solicitud y documentación requerida para tal fin en la Secretaría de la Universidad Europea Miguel de Cervantes en los siguientes plazos: con carácter general, desde la formalización de la matrícula hasta el viernes de la segunda semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de la Universidad, y hasta el viernes de la cuarta semana lectiva del curso académico para el caso de alumnos de nuevo ingreso. En los siete días hábiles siguientes al momento en que surja esa situación excepcional si sobreviene con posterioridad a la finalización del plazo anterior.

Para los estudiantes que estén acogidos al Programa de Atención a la Diversidad y Apoyo al Aprendizaje -PROADA- podrán realizarse adaptaciones en las pruebas de evaluación o en otros aspectos descritos en la guía docente, sin que estas adaptaciones suponga una disminución en el grado de exigencia requerido para superar la asignatura. Estas adaptaciones se llevarán a cabo teniendo en cuenta las recomendaciones de los protocolos específicos diseñados para cada alumno particular.