

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Juegos y Habilidades Motrices Básicas

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (PGR-DEPORTE)

GRUPO: 2526-M1.1

CENTRO: Facultad de Ciencias de la Salud

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio

ECTS: 6,0

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: ARÁNZAZU AYLLÓN SÁNCHEZ

EMAIL: aayllon@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Martes a las 14:00 horas

CV DOCENTE:

- Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte con menciones de especialidad en Gestión Deportiva y Alto Rendimiento.
- Maestra en Educación Primaria, especialidad Educación Física.
- Máster Universitario en Innovación e Investigación en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
- Máster universitario prescripción del ejercicio para personas con patologías.
- Entrenadora Superior de Natación.
- Profesora de la UEMC desde el año 2013 dedicada principalmente a la dirección de TFGs en la Facultad de Ciencias de la Salud.
- Actualmente profesora de la asignatura juegos y habilidades motrices básicas y planificación, dirección y gestión de sistemas deportivos
- Directora de la Unidad de Deportes, Salud y Bienestar desde el año 2017 hasta la actualidad

CV PROFESIONAL:

- Coordinación y gestión de centros deportivos 2012-2017.
- Entrenadora de equipos de natación de diferentes categorías 2012-2017.

CV INVESTIGACIÓN:

En la actualidad no me encuentro en ningún grupo de investigación en activo, tras la desaparición del Grupo de Investigación Entrenamiento y Nutrición (GIEN) de la UEMC.

Mi experiencia investigadora se centra en los ámbitos del control postural y el Repeat Bout Effect (RBE) con posterior aplicabilidad a las actividades acuáticas, también en temas relacionados con el daño muscular, RBE y el ejercicio excéntrico, habiendo realizado varias fases experimentales relacionadas con esos temas durante mi experiencia como alumna interna y en años posteriores.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

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 física en la naturaleza.

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 educativo, 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) y en salud y bienestar (personas en riesgo de exclusión, programas de actividad física, etc.).

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. FUNDAMENTOS DEL JUEGO. DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA

1. CONCEPTOS GENERALES, CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES DEL JUEGO: Fundamentos del juego. Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte
2. JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA: Intervención didáctica mediante el juego. Juego libre y juego dirigido. Juego cooperativo. Juego modificado en Educación Física.
3. LA SESIÓN DE JUEGOS: Aspectos a considerar para seleccionar y elaborar un juego. Dirección de la sesión. Aspectos organizativos y metodológicos. Planteamiento de objetivos y contenidos: Conducta motriz.

2. PSICOMOTRICIDAD

1. EL JUEGO EN LA PSICOMOTRICIDAD: La fenomenología de las habilidades motrices. Habilidad, tarea y destreza, habilidades motrices básicas genéricas y específicas. Educación en la actitud y del esquema corporal, estructura espacio-temporal coordinación, lateralidad y control del cuerpo en posiciones inestables
2. EL JUEGO EN LAS ETAPAS EVOLUTIVAS :: Etapas evolutivas: Características y tipo de juego. Evolución de los componentes psicomotrices en posiciones inestables

3. APLICACIONES DEL JUEGO EN EL ÁMBITO DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE

1. EL JUEGO EN EL ÁMBITO DEPORTIVO: INICIACIÓN DEPORTIVA Y ALTO RENDIMIENTO: Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte
2. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES: Juego autóctono popular, tradicional. Origen y fuente de inspiración de los juegos populares y tradicionales. Clasificación de los juegos y deportes. Juegos y deportes tradicionales en España.

OBSERVACIONES CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Todos los contenidos serán desarrollados por la profesora en el aula. La profesora aportará en Moodle todas las presentaciones con los contenidos mínimos, pero se recomienda completar estas presentaciones con las explicaciones realizadas en el aula.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

-Para las explicaciones de contenidos teóricos:

Aula teórica con medios audiovisuales: pizarra, ordenador, proyector y pantalla (como apoyo a las explicaciones). También se realizarán prácticas y ejercicios que ayuden a comprender los contenidos teóricos en el aula para los que se utilizarán videos, fichas explicativas y otros recursos que fomenten el trabajo cooperativo.

-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 y Pista Polideportiva; Material de uso deportivo, recreativo, psicomotriz.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"
- GC01. Competencia para llevar a cabo una intervención educativa con eficiencia en todos los sectores de intervención profesional de actividad física y deporte
- GC03. Competencia para actuar en la prevención, promoción, mantenimiento y mejora de la salud de las personas a través de la actividad física y deporte en cualquier contexto
- GC04. Competencia para actuar con fluidez mediante las manifestaciones del movimiento humano
- GC07. Competencia para llevar a cabo un desempeño de funciones, tareas y labores propias de la profesión bajo un compromiso deontológico
- GC08. Competencia para el desarrollo de una formación integral. Adquirir competencias, destacando aquellas ligadas a la responsabilidad social, la comunicación, el espíritu crítico y el emprendimiento, además de habilidades para desenvolverse con soltura en entornos colaborativos digitales y multilingües, favoreciendo su inserción laboral

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC1.2_Subcompetencia_Definir y llevar a cabo acciones de intervención en el ámbito educativo de la actividad física y deporte.
- SbC4.1_Subcompetencia_Intervenir de forma eficiente en planes que impliquen manifestaciones del movimiento para toda la población.
- SbC4.2_Subcompetencia_Developar y llevar a cabo planes a través de las manifestaciones del movimiento humano para toda la población.
- SbC4.3_Subcompetencia_Aplicar la metodología científica al desarrollo de planes a través de las manifestaciones del movimiento humano para toda la población.
- C4.1_Conocimiento_Conocer y comprender métodos, actividades y recursos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas y el juego, de las actividades físico-deportivas, actividades expresivas corporales y danza
- H4.1_Habilidad o Destreza_Ser capaz de aplicar los métodos, actividades y recursos de las diferentes manifestaciones del movimiento humano a la resolución de problemas de complejidad variable.
- CT4.1_Compentencia transversal, valor o actitud_Emplear las manifestaciones de la motricidad humana atendiendo a las necesidades específicas de la población.

- CT7.3_Competencia transversal, valor o actitud_Aprovechar los beneficios propios de la actividad física y el deporte en beneficio de la sociedad
- CT8.1_Competencia transversal, valor o actitud_Capacidad para trabajar en equipo.

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
- Flores, A. B (2000): Habilidades motrices.. Inde. ISBN: 978-84-9912-136-9
- Navarro Adelantado, V., Trigueros, C (2002): El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores.. Inde. ISBN: 978-84-9729-018-0
- Florentino Lira (2011): juegos para desarrollar habilidades motrices.. Royce Editores. ISBN: 968-7936- 82-7
- Miguel Navas Torres (2010): Fichero de habilidades motrices básicas. Inde. ISBN: 9788497292665
- Francisco Zariquiey Biondi (2016): Cooperar Para Aprender: Transformar el aula en una red de aprendizaje cooperativo: (Biblioteca Innovación Educativa). SM. ISBN: 8467589868
- Javier Fernández Río, Jose Manuel Rodríguez Jimeno, Luis Santos Rodríguez (2013): Actividades y juegos cooperativos. CCS. ISBN: 978-8498424980

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Fernando Ureá Villanueva (2006): Las habilidades motrices básicas en primaria: diseño de un programa de intervención. Inde. ISBN: 978-84-9729-088-3
- Marianne Torbert (2006): Juegos para el desarrollo motor. Brujas. ISBN: 9789688600214
- Alejandro Curbelo Machado (2017): Juegos de iniciación y formación deportiva. Paidotribo. ISBN: 9788499107356

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

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

[Asociación de profesorado de Educación Física](https://apefadal.es/)(<https://apefadal.es/>)
 Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

[Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.](https://jugaje.com/) (<https://jugaje.com/>)
 Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

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 y para la explicación de los contenidos teóricos de cada uno.

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:

Semana 1: Presentación y tema 1: Conceptos generales, características y clasificaciones del juego. Actividades formativas: Clase teórica y Problem based learning.

Semana 2: Tema 1: Conceptos generales, características y clasificaciones del juego. Tema 2: Juego como herramienta educativa. Actividades formativas: Clase teórica , clase práctica y trabajo en grupo.

Semana 3: Tema 2: Juego como herramienta educativa. Tema 3: La sesión de juegos Actividades formativas: Clase teórica, clase práctica, trabajo en grupo.

Semana 4: Tema 4: El juego en la psicomotricidad. Actividades formativas: Clase teórica, clase práctica y Problem Based learning.

Semana 5: Tema 4: El juego en la psicomotricidad. Tema 5: El juego en las etapas evolutivas. Actividades formativas: Clase teórica, clase práctica, trabajo en grupo y Problem Based learning.

Semana 6: Tema 5: El juego en las etapas evolutivas. Tema 6: El juego en el ámbito deportivo: iniciación deportiva y alto rendimiento. Actividades formativas: Clase teórica, clase práctica y trabajo en grupo.

Semana 7: Tema 7: Actividades físicas lúdico-recreativas. Actividades formativas: Clase teórica, clase práctica, trabajo en grupo.

Semana 8: Tema 8: Juegos y deportes tradicionales. Actividades formativas: Clase teórica, clase práctica y Problem Based Learning.

Semana 9: Actividades formativas: Seminario y presentación de trabajos.

Semana 10: Actividades formativas: Clase práctica, presentación de trabajos. Evaluación.

Semana 11: Actividades formativas: Clase práctica y presentación de trabajos. Evaluación.

Semana 12: Actividades formativas: Clase práctica y presentación de trabajos. Evaluación.

Semana 13: Actividades formativas: Clase práctica, presentación de trabajos. Evaluación

Semana 14: Actividades formativas: Clase práctica y presentación de trabajos. Evaluación.

Semana 15: Actividades grupales de repaso de contenidos en el aula.

Esta planificación puede verse modificada por causas ajenas a la organización académica primeramente presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

Estas actividades son susceptibles de utilizar herramientas de inteligencia artificial de manera ética y responsable, lo que supone que su uso está destinado para conseguir más información, contrastar y ayudar de manera efectiva a fomentar la creatividad y enriquecer el aprendizaje activo. Así se entiende que la aplicación inapropiada como el traslado de la reproducción de las herramientas sin aportación y trabajo propio, representa un comportamiento inadecuado, que no cumple con los objetivos de las actividades y así se verá reflejado en su calificación.

La profesora podrá incorporar medidas de carácter aleatorio o fijo (sustentación oral del resultado, incluir variaciones en los enunciados, aplicaciones de los resultados a otros contextos, etc.), antes, durante o al finalizar cada actividad formativa, con el propósito de confirmar el uso apropiado de la herramienta de inteligencia artificial

Las tutorías individuales podrán ser presenciales o por Teams y podrían verse modificadas en función de los horarios establecidos. Las tutorías académicas grupales serán presenciales y están fijadas en la semana amarilla

de preparación para la convocatoria ordinaria (2 horas) y extraordinaria (2 horas). Desde la Facultad de Ciencias de la Salud se notificarán tanto al profesorado como al alumnado los calendarios de estas tutorías como viene siendo habitual.

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
Cuaderno de campo															X	X	X	X
Prueba de ejecución de tareas reales o simuladas									X	X	X	X	X	X		X	X	X
Escala de actitudes									X	X	X	X	X	X		X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

- Pruebas objetivas (30%). Prueba de respuesta múltiple sobre contenidos teórico-prácticos. Tendrá lugar en la fecha de evaluación final de la convocatoria ordinaria de febrero, fijada por Decanato.
- Sesión grupal (30%). Diseño, organización e impartición de una sesión práctica grupal. Las orientaciones sobre cómo elaborarla, la temática y la fecha de ejecución se proporcionarán en el aula. Esta sesión grupal se realizará sobre las semanas 9-14. La calificación obtenida será igual para todos los miembros del grupo. En caso de que algún alumno no se presentase en la fecha de su sesión grupal, su calificación será de No Presentado, lo que conllevará la imposibilidad de aprobar la asignatura en esa convocatoria. En ese caso el estudiante se deberá poner en contacto con la profesora para poder superar esta parte evaluable en la próxima convocatoria (Extraordinaria) a través de un trabajo con enfoque práctico que será explicado en una tutoría individual.
- Cuaderno de la asignatura (30%). Prácticas en grupo por bloques temáticos sobre las diferentes sesiones prácticas desarrolladas a lo largo de la asignatura, relacionadas con los diferentes contenidos teóricos. La calificación obtenida será igual para todos los miembros del grupo. En caso de que el cuaderno no sea entregado en la plataforma Moodle dentro del plazo establecido, la calificación será de No Presentado en esta parte evaluable, implicando la imposibilidad de aprobar la asignatura en esta convocatoria. La detección de plagios o copias entre trabajos supondrá un suspenso en este apartado, así como la entrega fuera de plazo. Este cuaderno se entregará a través de la plataforma Moodle y será desarrollado de manera grupal obligatoriamente (3-5+ personas, no siendo posible realizar la entrega de manera individual). Deberá entregarse en un solo archivo pdf, antes de la fecha límite de entrega con el formato establecido.
- Escala de actitudes (10%) Los estudiantes deberán realizar una autoevaluación (5%) de la sesión práctica grupal impartida a través de una rúbrica sencilla de varios ítems ofrecida por la profesora. Del mismo modo, un integrante del grupo realizará la coevaluación (5%) con la misma rúbrica. **Si se detecta que alguna de las evaluaciones no han sido objetivas, la rúbrica de ese estudiante no será tenida en cuenta para la calificación final.**

En todas y cada una de las pruebas anteriormente descritas, será necesario obtener un 5 sobre 10, para superar la asignatura. **No se guarda la nota del examen o prueba objetiva aprobada**, en caso de no haber superado la asignatura en convocatoria ordinaria. Sí que se guardarán las notas de la sesión grupal, escala de actitudes y del cuaderno de prácticas.

Además, la media ponderada de todos los elementos evaluables tiene que ser al menos de un 5 para aprobar la asignatura. No presentarse o suspender una o varias de estas pruebas implicará que el alumno deberá examinarse de cada una de ellas en la fecha de evaluación final de la convocatoria extraordinaria, fijada por Decanato.

En el caso de que la nota media final del alumno sea superior a los 5 puntos, pero haya suspendido alguna de las partes, se otorgará una calificación de 4 (suspenso), teniendo que recuperar solo la parte suspensa en la convocatoria extraordinaria de julio.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinaria se evaluará de igual modo que la convocatoria ordinaria, a excepción de la sesión grupal (40%), que consistirá en el diseño y descripción en formato trabajo de una sesión práctica. El alumno deberá ponerse en contacto con la profesora responsable de la asignatura para concretar las características y temática del trabajo lo antes posible. **En convocatoria extraordinaria el alumno deberá**

presentarse a un trabajo que ponderará un 30% y, en el caso de no tener superada la escala de actitudes, el trabajo incluirá un apartado extra que ponderará un 10%.

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

- Prueba objetiva (30%) sobre contenidos teóricos y teórico-prácticos de la asignatura.
- Memoria de prácticas (30%) si no ha sido entregada en convocatoria ordinaria, se entregará de manera individual, o con otras personas que tampoco hayan realizado entrega en la anterior convocatoria. Las características y requisitos exigidos son los de la anterior evaluación.
- Trabajos y proyectos (40%), el cual será entregado al profesor el día que la profesora establezca en la tarea de Moodle. Las características serán determinadas por el profesor (temática, extensión, etc.) en horario de tutoría y esta tutoría tendrá que ser siempre solicitada por el estudiante interesado.

“La planificación de la evaluación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo.

“Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura”

“El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario”

“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:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	60%
Pruebas escritas	30%
Pruebas orales	0%
Técnicas de observación	10%