

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (PGR-DEPORTE)
ASIGNATURA : Juegos y Habilidades Motrices Básicas (3165)
TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica
MODALIDAD : Presencial
CURSO ACADÉMICO: 2026-2027
GRUPO: 2627-M2.2
CENTRO: Facultad de Ciencias de la Salud
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)
ECTS: 6,0
CURSO: 2º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: ARÁNZAZU AYLLÓN SÁNCHEZ

EMAIL: aayllon@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Lunes a las 14:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Ciencias de la Actividad Física y Deporte (Universidad *Universidad europea Miguel de Cervantes*)
- Master universitario: Máster en Innovación e Investigación en Actividad Física y Deporte

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Profesora de la UEMC desde el año 2013 dedicada principalmente a la dirección de TFGs en la Facultad de Ciencias de la Salud. Desde el año 2017 y hasta la actualidad he impartido diversas asignaturas del Grado en Ciencias de la actividad física y del deporte (Metodología del Entrenamiento Deportivo, Planificación Dirección y Gestión de Sistemas Deportivos, Juegos y Habilidades Motrices Básicas, Fundamentos de los Deportes: Actividades Acuáticas -Natación y Actividad Física en la Naturaleza. -Directora de la Unidad de Deportes, Salud y Bienestar desde el año 2017 hasta la actualidad)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de Más de 10 años en el sector Privado (Coordinación y gestión de centros deportivos, entrenadora de equipos de natación de diferentes categorías)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- 3 años (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.)

OTROS DATOS CV :

- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC1 - Competencia para llevar a cabo una intervención educativa con eficiencia en todos los sectores de intervención profesional de actividad física y deporte.
- GC4 - Competencia para actuar con fluidez mediante las manifestaciones del movimiento humano
- GC7 - Competencia para llevar a cabo un desempeño de funciones, tareas y labores propias de la profesión bajo un compromiso deontológico.
- GC8 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CT1.2 - Comunicar e interactuar de forma eficiente en el ámbito educativo en contextos de intervención diversos.
- SC1.2 - Definir y llevar a cabo acciones de intervención en el ámbito educativo de la actividad física y deporte.
- CO4.1 - 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
- CT4.1 - Emplear las manifestaciones de la motricidad humana atendiendo a las necesidades específicas de la población.
- HD4.1 - Ser capaz de aplicar los métodos, actividades y recursos de las diferentes manifestaciones del movimiento humano a la resolución de problemas de complejidad variable.
- SC4.1 - Intervenir de forma eficiente en planes que impliquen manifestaciones del movimiento para toda la población.
- SC4.2 - Desarrollar y llevar a cabo planes a través de las manifestaciones del movimiento humano para toda la población.
- SC4.3 - Aplicar la metodología científica al desarrollo de planes a través de las manifestaciones del movimiento humano para toda la población.
- CT7.3 - Aprovechar los beneficios propios de la actividad física y el deporte en beneficio de la sociedad
- CT8.1 - Capacidad para trabajar en equipo.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura “Juegos y habilidades motrices básicas” se encuentra ubicada en el primer semestre de segundo curso. Dicha asignatura pretende dar a conocer la importancia del juego en el campo de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, como herramienta educativa, lúdica, de salud, y que puede ser utilizada en todas las etapas de la vida del ser humano. 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 (inicio deportiva y el juego en el alto rendimiento),

ocio y recreación (animación y dinamización de grupos, juegos y deportes tradicionales) y en salud y bienestar (personas en riesgo de exclusión). No requiere conocimientos ni destrezas previas.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Fundamentos del juego: Conceptos, características y clasificaciones. Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte

Intervención didáctica mediante el juego y la importancia del aprendizaje cooperativo y su uso en el aula: teoría y práctica

La fenomenología de las habilidades motrices: habilidades motrices básicas, habilidades motrices genéricas y capacidades perceptivo-motrices y su aplicación práctica

La iniciación deportiva basada y el rendimiento deportivo y sus bases lúdicas

Otros juegos: alternativos y tradicionales

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- **Recursos didácticos:** Casos, Recursos multimedia
- **Recursos tecnológicos :** Plataformas de aprendizaje en línea, Herramientas de presentación
- **Recursos audiovisuales:** Vídeos y podcast

OBSERVACIONES DEL 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.

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

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Juegos del mundo y juegos tradicionales(<http://museodeljuego.org/>)
Bibliopedia, artículos, unidades didácticas
Asociación de profesorado de Educación Física(<https://apefadal.es/>)
Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.(<https://jugaje.com/>)
Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

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 procesamiento 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.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Actividades académicas complementarias
- Tutoría
- Evaluación
- Trabajo autónomo

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.

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. El profesor repasará semanalmente los aspectos más relevantes de cada tema y resolverá las dudas, mientras que Moodle será fundamentalmente el canal informativo para remitir información y documentación al alumnado, por lo que el alumno deberá consultar y mantener operativo su moodle, además de su e-mail y Teams.

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Cuaderno de campo Memoria de prácticas realizada de manera grupal sobre las sesiones impartidas por la profesora y los estudiantes															X		X	Pruebas escritas:30%		
Prueba de ejecución de tareas reales o simuladas Sesión práctica impartida de manera grupal por los estudiantes									X	X	X	X	X	X			X	Ejecución de prácticas:30%		
Escala de actitudes Autoevaluación y coevaluación de la sesión práctica en base a la observación y feedback de la profesora									X	X	X	X	X	X			X	Técnicas de observación:10%		
Examen Examen de la asignatura realizado en la fecha que indique decanato																X	X	Pruebas escritas:30%		

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 y desarrollo 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 tomada 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 (suspense), teniendo que recuperar solo la parte suspensa en la convocatoria extraordinaria de julio.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

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:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	60 %	0 %	30 %	10 %