

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-CAFD)

GRUPO: 2627-S1

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 13:00 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.

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** : Fundamentos básicos
 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** : Fundamentos psicomotrices
 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** : Aplicaciones prácticas
 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 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.

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:

- 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
- 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. 2010. ISBN: 9788497292665
- Francisco Zariquiey Biondi (2016): Cooperar Para Aprender: Transformar el aula en una red de aprendizaje

cooperativo: (Biblioteca Innovación Educativa). . SM. ISBN: 8467589868

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

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Bibliopedia, artículos, unidades didácticas Asociación de profesorado de Educación](http://museodeljuego.org/)
(<http://museodeljuego.org/>)

Juegos del mundo y juegos tradicionales(

[Asociación de profesorado de Educación Física](https://apefadal.es/)(<https://apefadal.es/>)
Asociación de profesorado de Educación Física

[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 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.

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	¿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	

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 (suspenso), 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:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Trabajos y proyectos	30%
Pruebas objetivas	30%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	30%

	SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Escalas de actitudes		10%