

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Juegos y Habilidades Motrices Básicas

**PLAN DE ESTUDIOS:** Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

**GRUPO:** 1920-M2.1

**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

**HORARIOS :**

Día	Hora inicio	Hora fin
Martes	09:00	11:00
Jueves	11:00	12:00
Jueves	12:00	14:00

**TUTORÍAS GRUPALES :**

Día	Hora inicio	Hora fin	Lugar
Viernes	13:00	14:00	Sala de profesores principal

**EXÁMENES ASIGNATURA:**

Día	Hora inicio	Hora fin	Aula
31 de enero de 2020	09:00	11:00	Sala de exámenes
16 de septiembre de 2020	12:00	14:30	Aula 1331

## DATOS DEL PROFESOR

**NOMBRE Y APELLIDOS:** Ana Hernandez Gandara

**EMAIL:** [ahernandez@uemc.es](mailto:ahernandez@uemc.es)

**TELÉFONO:** 983 00 10 00

**HORARIO DE TUTORÍAS:** Viernes a las 13:00 horas

**CV DOCENTE:**

- Doctoranda en Educación. Universidad de Salamanca.
- Premio extraordinario de Máster (Universidad de León). Máster Universitario en Actividad Física: Creación, Recreación y Bienestar.
- Máster en Innovación Educativa "Laboratorio de la Nueva Educación". (Universidad Carlos III de Madrid).
- Graduada en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (UEMC).
- 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) y tutora de Trabajos Fin de Grado y Máster.

**CV PROFESIONAL:**

- Profesora de la UEMC desde 2016
- Educadora artística en diferentes ámbitos: museos, espacios culturales
- Experiencia docente y artística dentro del campo de las artes escénicas (danza, teatro, y performance).

- Profesora auxiliar en la Compañía de Danza y Discapacidad. Escuela de Danza de Valladolid.

#### CV INVESTIGACIÓN:

- Miembro del grupo de investigación "Entrenamiento y Nutrición" (UEMC).
- Miembro del PIE "Herramientas Web de soporte a la docencia"
- Participación en varios Congresos Nacionales e Internacionales del ámbito de la innovación educativa, la educación física y la expresión corporal.

### 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 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 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) como 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. TEMA 1. CONCEPTOS GENERALES, CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES DEL JUEGO. : Contenidos mínimos: Fundamentos del juego Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte.
2. TEMA 2. JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA. : Contenidos mínimos: Intervención didáctica mediante el juego
3. TEMA 3. LA SESIÓN DE JUEGOS. : Contenidos mínimos: Intervención didáctica mediante el juego

##### 2. PSICOMOTRICIDAD

1. TEMA 4. EL JUEGO EN LA PSICOMOTRICIDAD. : Contenidos mínimos: La fenomenología de las habilidades motrices Habilidades motrices y educación de la actitud Habilidades motrices y educación del esquema corporal Habilidades motrices y conocimiento estructuración espacio-temporal Habilidades motrices y coordinación Habilidades motrices y lateralidad Habilidades motrices y control del cuerpo en posiciones inestables
2. TEMA 5. EL JUEGO EN LAS ETAPAS EVOLUTIVAS. : Contenidos mínimos: La fenomenología de las habilidades motrices Habilidades motrices y educación de la actitud Habilidades motrices y educación del esquema corporal Habilidades motrices y conocimiento estructuración espacio-temporal Habilidades motrices y coordinación Habilidades motrices y lateralidad Habilidades motrices y control del cuerpo en posiciones inestables

##### 3. 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. : Contenidos mínimos: Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte

2. **TEMA 7. ACTIVIDADES FÍSICAS LÚDICO-RECREATIVAS.** : Contenidos mínimos: Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte
3. **TEMA 8. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.** : Contenidos mínimos: Componentes, contenidos y aplicaciones del juego en el ámbito de la Actividad Física y el Deporte

#### 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, 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. Barcelona. Inde.. ISBN: 978-84-9729-087-6
- Flores, A. B (2000): Habilidades motrices. Inde. ISBN: 84-95114-03-8
- Lucea, J. D. (1999): La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas.. Inde. ISBN: 978-84-9912-136-9
- Martín, G y Peno, S (2000): Juegos cooperativos para educadores. De la teoría a la práctica. Grupo 5.. ISBN: [https://issuu.com/editorialgrupo5/docs/juegos\\_cooperativos\\_ok](https://issuu.com/editorialgrupo5/docs/juegos_cooperativos_ok)
- El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores (2002): Navarro Adelantado, V., Trigueros, C., & Vicente Navarro, C. T.. Inde. ISBN: 978-84-9729-018-0
- Navarro Adelantado, V (2009): Investigación y juego motor en España. INDE. ISBN: 978-84-7756-801-8

### WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Juegos del mundo y juegos tradicionales.](http://museodeljuego.org/) (<http://museodeljuego.org/>)

Bibliopedia, artículos, unidades didácticas, etc.

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

Recursos didácticos y otros.

[Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.](http://www.jugaje.com/es/projet.htm) (<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) (<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) (<http://edufisrd.weebly.com/juegos-cooperativos.html>)

Recursos didácticos de juegos en Educación Física

[Guía de animación en el medio rural "el juego un elemento para la](http://www.cjcyl.es/files/juego-elemento-dinamizacion-rural.pdf)

[dinamización".](http://www.cjcyl.es/files/juego-elemento-dinamizacion-rural.pdf) (<http://www.cjcyl.es/files/juego-elemento-dinamizacion-rural.pdf>)

Guía de animación en el medio rural "el juego un elemento para la dinamización".

[Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and](http://revistas.udc.es/index.php/sportis/issue/archive)

[Psychomotricity](http://revistas.udc.es/index.php/sportis/issue/archive) (<http://revistas.udc.es/index.php/sportis/issue/archive>)

Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity

[Revistas Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas](http://psicomotricidadum.com/index.php)

[Corporales](http://psicomotricidadum.com/index.php) (<http://psicomotricidadum.com/index.php>)

Revistas Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales

[Revista Apunts. Educación Física y Deportes \(bloque temático Educación Física\).](http://www.revista-apunts.com/es/) (<http://www.revista-apunts.com/es/>)

Revista Apunts. Educación Física y Deportes (bloque temático Educación Física).

[Revista científica Motricidade](http://revistas.rcaap.pt/motricidade/issue/archive) (<http://revistas.rcaap.pt/motricidade/issue/archive>)

Revista científica Motricidade

### 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., Ponz, J. M., & De Andrés, F. (2005). 1013 ejercicios y juegos aplicados al balonmano. Volumen I, Fundamentos y ejercicios individuales. Paidotribo.
- Lasiera, G., Ponz, 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:

#### 4.2.1. Actividades formativas

- Trabajo en grupo
- Problem Based Learning
- Presentación de trabajos
- Clases prácticas
- Tutoría
- Evaluación

#### 4.2.2. Consideraciones a la planificación

SEMANA 1: 16-20 SEPTIEMBRE

Presentación asignatura

Tema 1. Conceptos generales, características y clasificaciones del juego.

Actividades formativas: clases presenciales.

SEMANA 2: 23 al 27 SEPTIEMBRE

Tema 1. Conceptos generales, características y clasificaciones del juego.

Tema 2. Juego como herramienta educativa.

Actividades formativas: clases presenciales y clases prácticas.

SEMANA 3: 30 al 4 OCTUBRE.

Tema 2. Juego como herramienta educativa.

Actividades formativas: clases presenciales y clases prácticas.

SEMANA 4: 7-11 OCTUBRE.

Tema 2. Juego como herramienta educativa.

Tema 3. La sesión de juegos.

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas y trabajo en grupo.

SEMANA 5: 14-18 OCTUBRE.

Tema 4. El juego en la psicomotricidad

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas, PBL y tutoría grupal.

SEMANA 6: 21-25 de OCTUBRE

TEMA 5. El juego en las etapas evolutivas.

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas y tutoría grupal.

SEMANA 7: 28-1 de NOVIEMBRE

Actividades formativas: presentación de trabajos, clases prácticas, PBL y evaluación.

SEMANA 8: 4-8 NOVIEMBRE.

TEMA 5. El juego en las etapas evolutivas.

Actividades formativas: clase práctica, presentación de trabajos, PBL y evaluación.

SEMANA 9: 11-15 NOVIEMBRE.

Tema 5. Juegos y deportes tradicionales.

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas.

SEMANA 10: 18-22 NOVIEMBRE.

Tema 6. El juego en el ámbito deportivo: iniciación deportiva y alto rendimiento.

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas, trabajo en grupo, tutoría grupal.

SEMANA 11: 25-29 NOVIEMBRE.

Tema 7. Actividades físicas lúdico-recreativas.

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas, trabajo en grupo, tutoría grupal.

SEMANA 12: 2-6 DICIEMBRE.

Tema 7. Actividades físicas lúdico-recreativas.

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas, presentación de trabajos, evaluación, trabajo en grupo y tutoría grupal

SEMANA 13: 9-13 DICIEMBRE.

Tema 8. Juegos y deportes tradicionales.

Actividades formativas: clases presenciales, clases prácticas, evaluación y trabajo en grupo.

SEMANA 14: 16-20 DICIEMBRE.

Tema 8. Juegos y deportes tradicionales.

Actividades formativas: clases presenciales, evaluación, clases prácticas y trabajo en grupo.

SEMANA 15: 6-10 ENERO.

Evaluación: clases presenciales, PBL y evaluación.

Esta planificación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada por causas ajenas a la organización académica primeramente presentada a criterio de la profesora, en función de las características del grupo. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales.

#### 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
Sesión grupal							X	X	X	X	X	X	X			X	X	
Cuaderno de la asignatura															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:

- **Escala de actitudes (10%).** Se valorará la actitud, las conductas de interacción, la participación activa, las intervenciones, las habilidades sociales, comunicativas y directivas, mediante una rúbrica a través de autoevaluación y la coevaluación

- **Pruebas objetivas (10%).** 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.

A lo largo del semestre se realizarán pruebas objetivas tipo “simulacro” que no puntuarán para la nota final.

- **Sesión grupal (30%).** Diseño, organización e impartición 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, serán los alumnos los que se pongan en contacto con la profesora para fijar la hora y el día. Una vez concluida la sesión, se realizará con cada grupo la evaluación.

- **Caso práctico (30%).** Prueba final de la materia que englobará todos los contenidos teórico-prácticos de la asignatura. Estará basada en un supuesto práctico y tendrá lugar en la fecha de evaluación final de la convocatoria ordinaria de febrero, fijada por Decanato.

- **Cuaderno de la asignatura (30%).** Prácticas por bloques temáticos sobre contenidos teóricos-prácticos. Deberá entregarse en un solo archivo pdf a través de la plataforma moodle nombrado de la siguiente manera: 1920\_1295\_(apellidos unidos por mayúscula e inicial del nombre)\_cuaderno. El cuaderno debe contener: portada, índice, introducción, prácticas, conclusiones y bibliografía correctamente citada según normas APA. La detección de plagios o copias entre trabajos supondrá un suspenso en este apartado, así como la entrega fuera de plazo.

En todas las pruebas anteriormente descritas, será necesario obtener un 5 sobre 10, a excepción de la escala de actitudes, para superar la asignatura. 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 alumno deberá examinarse de cada una de ellas en la fecha de evaluación final de la convocatoria extraordinaria de julio, 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 suspendida en la convocatoria extraordinaria de julio.

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.

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.

#### 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 **prueba de ejecución de tareas reales y/o simuladas (30%)**, que consistirá en el diseño y descripción en formato trabajo de una sesión práctica. Las orientaciones sobre cómo elaborarla se proporcionarán únicamente en una tutoría con la profesora. Respecto a la **escala de actitudes (10%)**, como no es necesario aprobar esta parte para aprobar la asignatura, no será necesario recuperarla, y el alumno contará con la nota que tuvo en ella en la convocatoria ordinaria. En cambio, aquellos que hayan obtenido en este apartado, en la convocatoria ordinaria, una calificación inferior a 0,5 puntos (o no hayan asistido a clase en el período lectivo), se les dará la opción de realizar un trabajo sustitutorio basado en un proyecto de expresión corporal y/o danza para un ámbito de aplicación específico (social, educación formal o no formal...) a elección del alumno/a.

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%) sobre contenidos teóricos y teórico-prácticos de la asignatura.
- Prueba respuesta larga, de desarrollo (25%) que consistirá en 3 supuestos prácticos 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:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Trabajos y proyectos	30%
Pruebas objetivas	10%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	30%
Escalas de actitudes	10%
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.