

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

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

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

### OBSERVACIONES CONTENIDO 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 (iniciación 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.

- 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.

## 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\_Desarrollar 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\_Competencia 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.