GUÍA DOCENTE
2025 - 2026

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura

Nombre completo	Teoría y Práctica de los Juegos Motores
Código	E000007079
Título	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Pontificia Comillas
Impartido en	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Grado en Educación Primaria [Segundo Curso]
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Departamento de Educación, Métodos de Investigación y Evaluación
Responsable	Carmen Ocete
Horario de tutorías	Solicitar cita previa

Datos del profesorado

Profesor

Nombre	María del Carmen Ocete Calvo
Departamento / Área	Departamento de Educación, Métodos de Investigación y Evaluación
Despacho	320
Correo electrónico	mcocete@comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura

Aportación al perfil profesional de la titulación

Esta asignatura se centra en el estudio de los juegos motores dentro del contexto educativo, en particular dentro de la asignatura de Educación Física. El juego es un fenómeno universal que siempre ha acompañado al hombre a lo largo de la historia y a través del cual se producen y facilitan los aprendizajes en el niño. En particular, dentro del área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria, el juego motor a través del cuerpo en movimiento es la estrategia metodológica principal que tiene el profesor para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo general de la asignatura es que el alumno llegue a conocer los fundamentos básicos y aplicaciones de los juegos motores dentro del área de Educación Física.

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

CG03	Capacidad de organización y planificación en su trabajo como profesional de la Actividad Física y Deportiva	
	RA1	Planifica su trabajo personal de una manera viable y sistemática

	RA2	Participa en el desarrollo organizado de un trabajo en grupo
	RA3	Planifica un proyecto complejo
CG05	Capacidad para comunicarse de forma oral y escrita correctamente en el desempeño de su trabajo como profesional de la Actividad Física y Deportiva	
	RA1	Expresa sus ideas de forma estructurada, inteligible y convincente
	RA2	Interviene ante un grupo con seguridad y soltura
	RA3	Escribe con corrección
	RA4	Presenta documentos estructurados y ordenados
CG06	Capacidad para el trabajo en equipo y el establecimiento de las relaciones interpersonales en su trabajo en el área de la Actividad Física y Deportiva	
	RA1	Colabora con otras personas en el reparto y realización de tareas en trabajos académicos teóricos y prácticos
	RA2	Cumple los plazos de entrega fijados en el grupo de trabajo
	RA3	Soluciona conflictos y dificultades interpersonales en el proceso de trabajo grupal
	RA4	Realiza el trabajo de forma coordinada en un equipo multidisciplinar
CG08	Capacidad para aprender a tomar decisiones de forma autónoma y fundamentada sobre problemas profesionales del ámbito de la Actividad Física y Deportiva	
	RA1	Realiza sus trabajos y su actividad necesitando sólo unas indicaciones iniciales y un seguimiento básico
	RA2	Busca y encuentra recursos adecuados para sostener sus actuaciones y realizar sus trabajos
	RA3	Amplía y profundiza en la realización de sus trabajos
	RA4	Muestra cierta creatividad en las síntesis y conclusiones de sus trabajos
CG12	Capacidad para adaptarse a las nuevas situaciones y trabajar de forma creativa en el área de la Actividad Física y Deportiva	
	RA1	Identifica y definir adecuadamente el problema y se plantea un amplio abanico de posibles causas
	RA2	Plantea posibles soluciones y las aplica hasta que resuelve los problemas que se le plantean
	RA3	Identifica problemas antes de que su efecto se haga evidente
	RA4	Insiste en la tarea y vuelve a intentarlo cuando no se obtiene el resultado esperado o aparecen obstáculos

ESPECÍFICAS		
CE03	Conocer y comprender los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte	
	RA1	Identifica los diferentes factores individuales y colectivos en actividades físico-deportivas concretas
	RA2	Adapta las actividades físico-deportivas a las características individuales y sociales
CE04	Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre los aspectos psicológicos y sociales del ser humano	
	RA1	Conoce y aplica las diferentes adaptaciones psico-afectivo-sociales a la actividad física y deportiva
	RA2	Conoce y transmite los diferentes beneficios psico-afectivo-sociales de la práctica físico-deportiva
CE07	Conocer, entender, y saber adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo y al nivel biofisiológico de los practicantes de actividad física y deporte	
	RA1	Identifica las diferentes características del desarrollo evolutivo relacionadas con la actividad física y deportiva de las distintas poblaciones
	RA2	Adapta las actividades físico-deportivas en función de las características biofisiológicas de los individuos
CE15	Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, en los diferentes ámbitos de la actividad física y deportiva	
	RA1	Analiza y relaciona de manera eficaz el material y equipamiento deportivo para cada tipo de actividad
	RA2	Gestiona de manera eficaz el material y equipamiento deportivo para cada tipo de actividad

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

Contenidos - Bloques temáticos	
BLOQUE 1. EL JUEGO MOTOR DENTRO DEL JUEGO	
Tema 1	El juego: teorías, características y relación con los juegos motores
Tema 2	Desarrollo psicomotor y juegos motores
BLOQUE 2. TIPOS DE JUEGOS MOTORES	
Tema 3	Orientaciones y tipos de juegos motores
Tema 4	Juegos motores simbólicos
Tema 5	Juegos motores de reglas:jJuegos motores tradicionales y juegos alternativos
Tema 6	Deportes alternativos. Tchoukball/ goalball como juego motor en EF

BLOQUE 3. DIDÁCTICA DEL JUEGO MOTOR EN EDUCACIÓN FÍSICA	
Tema 7	Diseño y evaluación de juegos motores
Tema 8	Información, directrices y recursos para el diseño de las sesiones individuales

BLOQUE 1: EL JUEGO MOTOR DENTRO DEL JUEGO

Tema 1: El juego: teorías, características y relación con los juegos motores

Tema 2: Desarrollo psicomotor y juegos motores

BLOQUE 2: TIPOS DE JUEGOS MOTORES

Tema 3: Orientaciones y tipos de juegos motores

Tema 4: Juegos motores simbólicos

Tema 5: Juegos motores de reglas

Tema 6: Juego motores tradicionales y juegos alternativos

BLOQUE 3: DIDÁCTICA DEL JUEGO MOTOR EN EDUCACIÓN FÍSICA

Tema 7: El juego motor dentro de la asignatura de Educación Física: consideraciones didácticas

Tema 8: Diseño y evaluación de juegos motores

BLOQUE 4: JUEGOS MOTORES E INICIACIÓN DEPORTIVA

Tema 9: El juego motor como medio de iniciación deportiva

BLOQUE 5: MATERIAL Y JUEGO MOTOR

Tema 10: El uso del material dentro del juego motor

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

- Exposiciones por parte del profesor
- Actividades prácticas dirigidas
- Desarrollo de proyectos prácticos
- Reflexiones en el aula
- Tutoría académica
- Trabajos en pequeños grupos
- Trabajo en grupo
- Uso de recursos tecnológicos TIC

Metodología Presencial: Actividades

• Exposiciones por parte del profesor
• Actividades prácticas
• Desarrollo de proyectos prácticos
• Reflexiones en el aula

- Tutoría académica
- Trabajos en pequeños grupos
- Trabajo en grupo
- Uso de recursos tecnológicos TIC

Metodología No presencial: Actividades

- Estudio de la materia
- Preparación de los trabajos
- Consulta bibliográfica
- Lecturas
- Realización de actividades TIC
- Trabajo en grupo de carácter colaborativo
- Actividades de generación de material colectivo
- Búsqueda de recursos

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES			
Lecciones magistrales	Actividades físicas y deportivas en instalaciones deportivas o espacios naturales		
25.00	35.00		
HORAS NO PRESENCIALES			
Actividades prácticas: Ejercicios y/o casos prácticos/resolución de problemas	Trabajos individuales	Trabajos grupales	Estudio personal y documentación
5.00	30.00	20.00	65.00
CRÉDITOS ECTS: 6,0 (180,00 horas)			

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Examen final de asignatura (teórico-práctico).	Responder de forma adecuada a las diferentes cuestiones planteadas en la prueba.	50
Entrega y presentación de los diferentes actividades de clase planteadas durante el desarrollo de la asignatura como es el dossier de juegos diseñado individualmente por tipologia de juego motor.	Participación activa en las diferentes actividades de clase de forma adecuada según lo planteado en cada una de ellas.	30

Diseñar una sesión de EF para la etapa de primaria, considerando el curriculum y que el alumnado deberá implementar en el marco de la asignatura, pudiendo la profesora solicitar la modificación y mejora de la misma si así se requiere.	Diseño, implementación, evaluación y exposición de una sesión basada en el juego motor por parte del alumno.	20

Calificaciones

Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria el alumno deberá asistir al mínimo establecido de escolaridad, no sobrepasando las ausencias justificadas. Deberá realizar/entregar y aprobar todas las actividades objeto de evaluación. En el caso de un trabajo o práctica suspenso, deberá ser entregado en convocatoria extraordinaria, impidiendo la posibilidad de hacer la media de la asignatura. Por tanto, el alumno debe aprobar todas las partes, existiendo la posibilidad de manera excepcional, dependiendo del caso y si así lo considera la profesora, ser entregada la parte suspensa, al final de la convocatoria ordinaria.

En el caso de la no asistencia a clase, bajo causa justificada (por ejemplo, ser deportista de alto rendimiento) el alumno deberá igualmente entregar y aprobar todas las actividades. Se ha de obtener una calificación igual o superior a 5 puntos en cada uno de los apartados objeto de evaluación para poder superar la asignatura.

Para poder presentarse a la convocatoria ordinaria es requisito no haber faltado injustificadamente a más de un tercio de las clases. De no cumplir este requisito, el alumno podrá perder las convocatorias ordinaria y extraordinaria (art. 93.1 del Reglamento General)

El incurrir en una falta académica grave, como es el plagio de materiales previamente publicados o el copiar en su examen u otra actividad evaluada, o no respetar las normas de convivencia básicas puede llevar a la apertura de un expediente sancionador y la pérdida de dos convocatorias.

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

Convocatoria ordinaria

Para poder superar la asignatura en la convocatoria ordinaria el alumno deberá realizar todas las actividades objeto de evaluación. En caso de no asistencia a clase, el alumno deberá recuperar las actividades realizadas. Se ha de obtener una calificación igual o superior a 5 puntos en cada uno de los apartados objeto de evaluación para poder superar la asignatura.

Convocatoria extraordinaria

Para poder superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria el alumno deberá realizar todas las actividades objeto de evaluación. En caso de no haber realizado dichas actividades previamente el alumno deberá recuperarlas. Se ha de obtener una calificación igual o superior a 5 puntos en cada uno de los apartados objeto de evaluación para poder superar la asignatura.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Actividades de clase: Entrega de las diferentes actividades teórico-prácticas que se plantearán durante el desarrollo de la asignatura. Fechas por determinar según calendario del curso y desarrollo de las sesiones.		

Diseño de una sesión en el contexto de una unidad didáctica basada en el juego motor y presentación práctica, dentro de la asignatura de Educación Física en Educación Primaria. Fechas por determinar según calendario del curso y desarrollo de las sesiones.		

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Dominguez, J.A. (2017). El juego motor en Educación Física (primaria): aspectos científicos, didácticos y fundamento normativo. *Educación Física y Deportes, Revista Digital*. Buenos Aires, Año 22, Nº 234

Galera, A. (1999). Juego motor y educación física. Barcelona: CIMS.

Múgica, J. M. (1987). El juego. Madrid: MEC/Vicens Vives.

Navarro, V. (2008). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores De reglas en educación física. Ágora para la educacion fisica y el deporte. 13 (1) enero, 15- 34

Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Editorial Inde.

Bibliografía Complementaria

Paredes, J. (2003). Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica. Sevilla: Ed. Wanceulen.

Navarro, V. (1992). El juego infantil. En (Ed. Varios) Fundamentos de educación física para enseñanza primaria (pp.629-653). Barcelona: Editorial Inde.

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"
https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792