

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Teoría y Práctica de los Juegos Motores
Código	E000006001
Título	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Pontificia Comillas
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Dr. Alejandro Bruñó Soler
Horario	A consultar en la web del centro
Horario de tutorías	A determinar por correo electrónico: abrunyo@cesag.org

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Alejandro Bruñó Soler
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Despacho	Junto aula 46a
Correo electrónico	abruno@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura		
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
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
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.
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
Objetivos / Resultados de Aprendizaje
<p>OR1. Conocer las diferentes teorías del juego y su papel dentro del desarrollo del ser humano.</p> <p>OR2. Recopilar los juegos desarrollados en la práctica, clasificándolos en función de criterios constatados.</p> <p>OR3. Diseñar juegos en función de las características evolutivas y motoras que se plantean.</p> <p>OR4. Aplicar el juego como medio educativo, en función de la edad y los aspectos evolutivos.</p> <p>OR5. Comprender y aplicar las habilidades básicas y capacidades perceptivo motrices utilizando juegos motores para la consecución de los distintos objetivos propuestos.</p> <p>OR6. Diseñar y aplicar diferentes formas de juego y sus variantes a partir de diferentes propósitos como una necesidad motora o perceptiva.</p> <p>OR7. Seleccionar y utilizar adecuadamente los recursos y materiales adecuados para la consecución de sesiones de juegos en diferentes ámbitos.</p>
Unidades de Aprendizaje
<p>Unidad de Aprendizaje 1. Fundamentos, teorías y características del juego.</p> <p>Unidad de Aprendizaje 2. El juego como generador de dinámicas: competencias sociales y cívicas. Diseño de sesiones.</p> <p>Unidad de Aprendizaje 3. El juego: habilidades y capacidades físico-motrices y perceptivo-motrices. Diseño de sesiones.</p> <p>Unidad de Aprendizaje 4. El juego motor: objetivos, recursos, espacios y materiales alternativos. Diseño de sesiones.</p> <p>Unidad de Aprendizaje. 5 El juego y la cultura motriz tradicional. Diseño de sesiones.</p>

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES	
Actividades físicas y deportivas en instalaciones deportivas o espacios naturales	Lecciones magistrales

30.00	30.00		
HORAS NO PRESENCIALES			
Trabajos individuales	Actividades prácticas: Ejercicios y/o casos prácticos/resolución de problemas	Trabajos grupales	Estudio personal y documentación
30.00	6.50	16.50	67.00
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 teórico - práctico	El mínimo es el 50% de la calificación El carácter es recuperable en la convocatoria extraordinaria	50 %
Evaluación de trabajos individuales/grupales	El mínimo es el 50% de la calificación El carácter es recuperable en la convocatoria extraordinaria	30
Evaluación de ejercicios prácticos o resolución de problemas Las actividades de portafolio corresponderán a: i) actividades teórico/prácticas a lo largo del semestre (50%); ii) desarrollo de una Jornada lúdico deportiva (50%). En este segundo caso, los estudiantes, de forma individual o en grupos reducidos , serán responsables del diseño, planificación y ejecución de una actividad recreativa destinada a un grupo de interés, aplicando los conceptos teóricos impartidos en el aula.	El mínimo es el 50% de la calificación El carácter es recuperable en la convocatoria extraordinaria	20 %

Calificaciones

Mecanismos de Seguimiento y Evaluación de la asignatura

Según se recoge en la actual Normativa del CESAG y en particular en el punto 2 del Artículo 14 del Capítulo IV Evaluación: "La asistencia a

clase y a las actividades docentes presenciales, cuya comprobación corresponde a cada profesor/a, es obligatoria para todo el alumnado. La inasistencia comprobada e injustificada a más de un tercio de las horas lectivas impartidas en cada asignatura, puede tener como consecuencia la imposibilidad de presentarse a examen en la convocatoria ordinaria del mismo curso académico. En el supuesto de que se aplicara esta consecuencia, la pérdida de convocatoria se extenderá automáticamente a la convocatoria extraordinaria. A todos los efectos, se considerará pendiente de cumplimiento de la escolaridad obligatoria de la asignatura."

No se realizará media de las calificaciones si no se obtiene el mínimo exigido en cada parte (mínimo aprobado en cada parte).

Asimismo recordar que el Artículo 32 de la actual normativa, en referencia al plagio, serbia "La demostrada realización fraudulenta de alguna de las actividades de evaluación incluidas en la evaluación de alguna asignatura comportará, según las circunstancias, un suspenso (0) en su calificación que, en los casos más graves, puede llegar a la calificación de «suspenso» (0) en la convocatoria anual.

En particular, **se considera un fraude la inclusión en un trabajo de fragmentos de obras ajenas presentados de tal manera que se hagan pasar como propios del estudiante"**

Por otra parte, es fundamental que los estudiantes aprendan a expresarse con corrección y fluidez de forma oral o escrita, adaptándose a los diferentes registros, lo que incluye la capacidad de escribir textos claros y bien estructurados, de analizar diferentes tipos de discursos y de redactar exposiciones detalladas de temas complejos.

En la asignatura se acomete la valoración de la correcta expresión oral y escrita en las lenguas cooficiales, conocimiento exigido en el título como competencia general y competencia transversal. En este punto se evaluará la ortografía y la gramática.

Las faltas ortográficas, gramaticales y léxicas restarán hasta **1** punto de la nota final de cada práctica y/o examen. No obstante, el profesor podrá decidir un suspenso con una sola falta, según la gravedad de ésta.

Con respecto a las actividades de evaluación y en concreto en lo relativo tanto a los trabajos como a los ejercicios prácticos y/o resolución de problemas, se valorará además de la coherencia y adecuación de las tareas, el hecho de respetar los respectivos plazos establecidos en la plataforma. En caso de incumplimiento de las fechas de entrega, la calificación de la evidencia correspondiente será de cero

Según lo descrito en el Reglamento Interno de esta Universidad en caso de que el alumno cometa una falta (leve, grave, o muy grave, ver artículos 116-118) será sancionado pudiendo ser expulsado del centro (ver artículo 119).

El alumnado podrá emplear herramientas de Inteligencia Artificial (IA) en nivel 2 – planificación y nivel 3 – colaboración según la AI Assessment Scale (Perkins et al., 2024). Esto significa que la IA puede utilizarse para generar ideas, estructurar contenidos, recibir retroalimentación o mejorar la redacción. No obstante, el estudiante es responsable de revisar, editar y garantizar la validez académica y científica del trabajo presentado. El uso de IA debe mencionarse de forma transparente en los trabajos entregados.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Unidad de aprendizaje 1 (1) Actividades Iniciales de la UA <ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 1	

<p>Unidad de aprendizaje 1 (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas previas a la actividad presencial • Casos prácticos • Evidencias carpeta de aprendizaje 	Semana 2	
<p>Unidad de aprendizaje 1 (3)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas previas a la actividad presencial • Casos prácticos • Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 3	
<p>Unidad de aprendizaje 2 (1)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas previas a la actividad presencial • Casos prácticos • Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 4	
<p>Unidad de aprendizaje 2 (2)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas previas a la actividad presencial • Casos prácticos • Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 5	
<p>Unidad de aprendizaje 2 (3)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas previas a la actividad presencial • Casos prácticos • Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 6	
<p>Unidad de aprendizaje 3 (1)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tareas previas a la actividad presencial • Casos prácticos • Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 7	
<p>Unidad de aprendizaje 3 (2)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p>		

<ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 8	
<p>Unidad de aprendizaje 3 (3)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 9	
<p>Unidad de aprendizaje 4 (1)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 10	
<p>Unidad de aprendizaje 4 (2)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 11	
<p>Unidad de aprendizaje 4 (3)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 12	
<p>Unidad de aprendizaje 5 (1)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos Evidencias de Carpeta de Aprendizaje 	Semana 13	
<p>Unidad de aprendizaje 5 (2)</p> <p>Actividades Iniciales de la UA</p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas previas a la actividad presencial Casos prácticos 	Semana 14	

- Evidencias de Carpeta de Aprendizaje

Unidad de aprendizaje 5 (3)

Actividades Iniciales de la UA

- Tareas previas a la actividad presencial
- Casos prácticos
- Evidencias de Carpeta de Aprendizaje

Semana 15

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Blázquez, D y Ortega, E. (1986). La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Madrid: Cincel.

Blázquez, D y Ortega, E. (1986). La actividad motriz en el niño de 6 a 8 años. Madrid: Cincel.

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

Lavega, P y Olaso, S. (2000). Juegos y deportes tradicionales y populares. Barcelona, Editorial Paidotribo.

Ortí, Joan. 2004. La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos. Barcelona INDE Ediciones.

Bueno Moral, M.L. (2011). Los contenidos perceptivomotrices, las habilidades motrices y la coordinación. A lo largo de todo el ciclo vital. Toledo Virtual Sport.

Castañer, M. (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Ruiz, F. y García, M.E. (2001). Desarrollo de la motricidad a través del juego. Madrid: Gymnos.

Bibliografía Complementaria

Lavega, P (2000): Juegos y deportes populares-tradicionales. Inde. Barcelona.

Mendez, A y Mendez, C. (1996). Los juegos en el currículo de la educación física. Más 1000 juegos para el desarrollo motor. Paidotribo. Barcelona.

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>