



## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Teoría y Práctica de los Juegos Motores
Código	E000007079
Título	<a href="#">Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte por la Universidad Pontificia Comillas</a>
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	Lunes: 17.30-19.20 y Jueves: 15.30 -17.20
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
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
<p>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.</p>

Competencias - Objetivos	
Competencias	
GENERALES	
CG03	Capacidad de organización y planificación en su trabajo como profesional de la Actividad Física y Deportiva



	<b>RA1</b>	Planifica su trabajo personal de una manera viable y sistemática
	<b>RA2</b>	Participa en el desarrollo organizado de un trabajo en grupo
	<b>RA3</b>	Planifica un proyecto complejo
<b>CG05</b>	Capacidad para comunicarse de forma oral y escrita correctamente en el desempeño de su trabajo como profesional de la Actividad Física y Deportiva	
	<b>RA1</b>	Expresa sus ideas de forma estructurada, inteligible y convincente
	<b>RA2</b>	Interviene ante un grupo con seguridad y soltura
	<b>RA3</b>	Escribe con corrección
	<b>RA4</b>	Presenta documentos estructurados y ordenados
<b>CG06</b>	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	
	<b>RA1</b>	Colabora con otras personas en el reparto y realización de tareas en trabajos académicos teóricos y prácticos
	<b>RA2</b>	Cumple los plazos de entrega fijados en el grupo de trabajo
	<b>RA3</b>	Soluciona conflictos y dificultades interpersonales en el proceso de trabajo grupal
	<b>RA4</b>	Realiza el trabajo de forma coordinada en un equipo multidisciplinar
<b>CG08</b>	Capacidad para aprender a tomar decisiones de forma autónoma y fundamentada sobre problemas profesionales del ámbito de la Actividad Física y Deportiva	
	<b>RA1</b>	Realiza sus trabajos y su actividad necesitando sólo unas indicaciones iniciales y un seguimiento básico
	<b>RA2</b>	Busca y encuentra recursos adecuados para sostener sus actuaciones y realizar sus trabajos
	<b>RA3</b>	Amplía y profundiza en la realización de sus trabajos
	<b>RA4</b>	Muestra cierta creatividad en las síntesis y conclusiones de sus trabajos
<b>CG12</b>	Capacidad para adaptarse a las nuevas situaciones y trabajar de forma creativa en el área de la Actividad Física y Deportiva	
	<b>RA1</b>	Identifica y definir adecuadamente el problema y se plantea un amplio abanico de posibles causas
	<b>RA2</b>	Plantea posibles soluciones y las aplica hasta que resuelve los problemas que se le plantean
	<b>RA3</b>	Identifica problemas antes de que su efecto se haga evidente



	<b>RA4</b>	Insiste en la tarea y vuelve a intentarlo cuando no se obtiene el resultado esperado o aparecen obstáculos
<b>ESPECÍFICAS</b>		
<b>CE03</b>	Conocer y comprender los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte	
	<b>RA1</b>	Identifica los diferentes factores individuales y colectivos en actividades físico-deportivas concretas
	<b>RA2</b>	Adapta las actividades físico-deportivas a las características individuales y sociales
<b>CE04</b>	Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre los aspectos psicológicos y sociales del ser humano	
	<b>RA1</b>	Conoce y aplica las diferentes adaptaciones psico-afectivo-sociales a la actividad física y deportiva
	<b>RA2</b>	Conoce y transmite los diferentes beneficios psico-afectivo-sociales de la práctica físico-deportiva
<b>CE07</b>	Conocer, entender, y saber adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo y al nivel biofisiológico de los practicantes de actividad física y deporte	
	<b>RA1</b>	Identifica las diferentes características del desarrollo evolutivo relacionadas con la actividad física y deportiva de las distintas poblaciones
	<b>RA2</b>	Adapta las actividades físico-deportivas en función de las características biofisiológicas de los individuos
<b>CE15</b>	Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, en los diferentes ámbitos de la actividad física y deportiva	
	<b>RA1</b>	Analiza y relaciona de manera eficaz el material y equipamiento deportivo para cada tipo de actividad
	<b>RA2</b>	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 motor

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; Juegos motores tradicionales y juegos alternativos
Tema 6	Deportes alternativos. Tchoukball/ goalball como juego motor
<b>BLOQUE 3. DIDÁCTICA DEL JUEGO MOTOR EN EDUCACIÓN FÍSICA</b>	
Tema 7	Diseño y evaluación de juegos motores
Tema 8	<a href="#">Información, directrices y recursos para el diseño de las sesiones individuales</a>

## 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: Juegos 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
<b>CRÉDITOS ECTS: 6,0 (180,00 horas)</b>			

### EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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 tipología de juego motor.	Participación activa en las diferentes actividades de clase de forma adecuada según lo planteado en cada una de ellas.	30



<p>Diseñar una sesión de EF completa. El alumno puede elegir la contextualización de la misma; bien en una unidad didáctica en Educación Primaria; o bien una Jornada de ocio y tiempo libre, lúdica en el marco del proyecto de Aprendizaje-Servicio.</p>	<p>Diseño, implementación, evaluación y exposición de una sesión basada en el juego motor por parte del alumno.</p>	<p>20</p>
--	---	-----------

## 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 suspenso, 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.

## 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
<p>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.</p>		
<p>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.</p>		

## 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, N° 234

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

Música, 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 educación física 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/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>