


FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA CURSO 2017-2018

(Actualizado a 30 de agosto de 2017)

Datos de la asignatura	
-------------------------------	---

Nombre	Teoría y Práctica de los Juegos Motores
Titulación	Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria
Curso	Segundo
Cuatrimestre	Segundo
Créditos ECTS	6.0
Carácter	Obligatorio
Departamento	Educación, Métodos de investigación y evaluación
Universidad	Pontificia Comillas
Horario	Lunes 8:30 a 10:20h; Martes 15:30 a 17:20h.
Profesores	Jaime Prieto

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Jaime Prieto
Departamento	Educación, Métodos de investigación y evaluación
Despacho	
e-mail	
Teléfono	91 734 39 50
Horario de Tutorías	Previamente concertar cita a través del correo de la Plataforma

GUÍA DOCENTE CURSO 2017-2018

GRADO EN: Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria

CURSO: Segundo

MATERIA: Manifestaciones de la Motricidad Humana

ASIGNATURA: Teoría y Práctica de los Juegos Motores

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.

Prerrequisitos

No hay

Competencias

Competencias Genéricas

- **CG3.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
 - RA3: Planifica un proyecto complejo

- **CG5.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

- **CG6.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.

GUÍA DOCENTE CURSO 2017-2018

GRADO EN: Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria

CURSO: Segundo

MATERIA: Manifestaciones de la Motricidad Humana

ASIGNATURA: Teoría y Práctica de los Juegos Motores

- **CG8. Capacidad para aprender a tomar decisiones de forma autónoma y fundamentada sobre problemas profesionales del ámbito de la Actividad Física y Deportiva.**
 - RA2. Busca y encuentra recursos adecuados para sostener sus actuaciones y realizar sus trabajos.
 - RA3. Amplía y profundiza en la realización 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 comunes

- **CE3. Conocer y comprender los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte.**
 - RA2. Adapta las actividades físico-deportivas a las características individuales y sociales.
- **CE4. 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.
- **CE7. Conocer, entender, y saber adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo y al nivel biofisiológico de los practicantes de actividad física y deporte.**
 - 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.
- **CE22. Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.**
 - RA1. Comprende y distingue las posibilidades de las manifestaciones expresivas, juegos motores y actividades en el medio natural
 - RA2. Diseña y realiza procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel de manifestaciones expresivas, juegos motores y actividades en el medio natural.

GUÍA DOCENTE CURSO 2017-2018

GRADO EN: Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria

CURSO: Segundo

MATERIA: Manifestaciones de la Motricidad Humana

ASIGNATURA: Teoría y Práctica de los Juegos Motores

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

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

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

GUÍA DOCENTE CURSO 2017-2018

GRADO EN: Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria

CURSO: Segundo

MATERIA: Manifestaciones de la Motricidad Humana

ASIGNATURA: Teoría y Práctica de los Juegos Motores

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 DE HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

ACTIVIDADES FORMATIVAS	
ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Lecciones magistrales	31,5
Ejercicios prácticos/resolución de problemas/casos prácticos	24,0
Trabajos individuales	0,0
Trabajos grupales	4,5
Estudio personal y documentación	0,0
ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	
Lecciones magistrales	0,0
Ejercicios prácticos/resolución de problemas/casos prácticos	56,0
Trabajos individuales	20,0
Trabajos grupales	25,5
Estudio personal y documentación	18,5
HORAS TOTALES	
	180

GUÍA DOCENTE CURSO 2017-2018

GRADO EN: Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria
CURSO: Segundo
MATERIA: Manifestaciones de la Motricidad Humana
ASIGNATURA: Teoría y Práctica de los Juegos Motores

TEMPORALIZACIÓN PREVISTA

BLOQUE	NOMBRE BLOQUE	TEMA	NOMBRE TEMA	FECHA
PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA Y ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO				Ene
1	EL JUEGO MOTOR DENTRO DEL JUEGO	Tema 1	El juego: teorías, características y relación con los juegos motores	Ene
		Tema 2	Desarrollo psicomotor y juegos motores	Feb
2	TIPOS DE JUEGOS MOTORES	Tema 3	Orientaciones y tipos de juegos motores	Feb Mar
		Tema 4	Juegos motores simbólicos	Feb Mar
		Tema 5	Juegos motores de reglas	Feb Mar
		Tema 6	Juego motores tradicionales y juegos alternativos	Mar Abr
3	DIDÁCTICA DEL JUEGO MOTOR EN EDUCACIÓN FÍSICA	Tema 7	El juego motor dentro de la asignatura de Educación Física: consideraciones didácticas	Mar Abr
		Tema 8	Diseño y evaluación de juegos motores	Mar Abr
4	JUEGOS MOTORES E INICIACIÓN DEPORTIVA	Tema 9	El juego motor como medio de iniciación deportiva	Abr
5	MATERIAL Y JUEGO MOTOR	Tema 10	El uso del material dentro del juego motor	Abr May

TRABAJOS Y FECHAS DE ENTREGA (ALUMNOS DE PRIMERA MATRÍCULA)

TRABAJO	DESCRIPCIÓN BREVE	FECHAS
Diseño de juego motor y presentación práctica	En grupos, los alumnos diseñarán un juego motor para ser empleado dentro de la asignatura de Educación Física en Educación Primaria. El juego se presentará de forma práctica en una sesión de clase.	Por determinar

GUÍA DOCENTE CURSO 2017-2018

GRADO EN: Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria

CURSO: Segundo

MATERIA: Manifestaciones de la Motricidad Humana

ASIGNATURA: Teoría y Práctica de los Juegos Motores

Actividades de clase	Entrega de las diferentes actividades teórico-prácticas que se plantearán durante el desarrollo de la asignatura.	Por determinar (según desarrollo de sesiones)
----------------------	---	---

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (ALUMNOS DE PRIMERA MATRÍCULA)

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CARACTERÍSTICAS	OBSERVACIONES	PESO EN LA NOTA FINAL
1. Exámenes	Examen final de asignatura (teórico-práctico)		50%
2. Evaluación del diseño del juego motor y presentación práctica	Diseño y presentación del juego motor descrito en el apartado anterior		30%
3. Evaluación de las actividades de clase	Entrega y presentación de los diferentes actividades de clase planteadas durante el desarrollo de la asignatura		20%

Según la normativa de la Universidad, para que un alumno pueda ser evaluado tendrá que asistir al menos a 2/3 de las clases. Para comprobarlo se pasará cada día una hoja de firmas. La ausencia injustificada a más de 1/3 de las horas de clase podrá ser penalizada con la imposibilidad para presentarse en la convocatoria ordinaria y en la siguiente extraordinaria (julio), siendo necesaria la asistencia a la materia durante el siguiente curso, sin que se guarden las calificaciones obtenidas.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

Libros de texto, revistas, Webs...

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

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

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

GUÍA DOCENTE CURSO 2017-2018

GRADO EN: Doble Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y Educación Primaria

CURSO: Segundo

MATERIA: Manifestaciones de la Motricidad Humana

ASIGNATURA: Teoría y Práctica de los Juegos Motores

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

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

